

«Через неделю в игру ворвутся десять миллионов новых игроков!»

Му Ю на некоторое время замер, прежде чем отреагировать.

Он поспешно перешел по ссылке и зашел на так называемый официальный сайт игры, и результат оказался весьма похожим: на обложке красовалась концептуальная картинка леса под луной, а в лесу бродили многочисленные магические существа, которые выглядели коварными и страшными.

Ниже была приведена краткая информация о предыстории игры, а также некоторые кнопки для регистрации приложения.

Еще один взгляд на издателя: Культура Астрального Мира Limited...

Му Ю не нужно было долго гадать, чтобы понять, что эта компания – прикрытие и такой точно не существует в реальности!

Еще неделю назад он не мог найти в интернете ничего об игре «Дурак», а теперь появился даже официальный сайт, и оттуда набирают игроков со всего мира!

Это означало, что игру больше не собираются скрывать!

Возможно, это было связано с тем, что бета-версия уже вышла, а может быть, пришло время... короче говоря, отныне эта игра официально откроется для публики!

Причина, по которой она до сих пор не распространялась среди широких масс, заключалась, вероятно, в том, что все страны всё еще подавляли новости и не проводили широкомасштабной рекламы, ведь это было нечто, что могло привести к большим переменам в мире, поэтому нужно было быть осторожными.

Однако долго скрывать это не удастся – достаточно взглянуть на количество подписавшихся в правом верхнем углу веб-страницы...

[Количество подписавшихся: 22,65 миллиона человек!]

Это означало, что более 20 миллионов по всему миру уже знают о чудесах этой игры.

С такой основой скрыть новости было бы очень сложно. Такую важную новость, сколько бы ее ни блокировали... стоит только чему-то просочиться наружу, и всё мгновенно распространится по всему миру со скоростью пожара!

И по мере роста числа игроков страны могли даже отказаться от блокады и начать активно рекламировать эту игру, позволяя большему количеству своих граждан подавать заявки на получение мест.

Ведь выдача кодов была случайной, и чем больше претендентов, тем больше шансов получить код на активацию.

Игроки – это, конечно, дестабилизирующий фактор, но это еще и ресурс, за который стоило бороться, а потом, когда все игроки будут сосредоточены в других странах, жалеть будет уже поздно...

Конечно, Му Ю чувствовал, что в этом плане всё уже было подготовлено, и ему, маленькому человеку, не нужно было слепо беспокоиться.

Всё, что он мог сейчас сделать, это продолжать играть в игру, исследовать и охотиться за сокровищами, и шаг за шагом улучшаться.

При мысли о том, что через неделю будет большой приток новых игроков, у Му Ю внезапно возникло чувство срочности.

Десять миллионов новых игроков, даже если их равномерно раскидает по всему миру... это было не так уж и мало, не говоря уже о том, что он всё еще находился в перенаселённом городе, и конкуренция за ресурсы в игре к тому времени наверняка станет очень жесткой!

Поэтому следующая неделя – самое подходящее время для сбора ресурсов.

За эту неделю он должен был как можно лучше усовершенствовать свою силу, чтобы справиться с грядущими изменениями.

Весь следующий день Му Ю провёл в игре, одним глазом в делах, а другим в игре.

Хорошо, что покупателей сегодня было немного: похоже, из-за вчерашнего убийства и взрывов все окрестные жители были напуганы, и мало кто из них выходил побродить по городу, и за весь день в магазин зашло меньше пяти покупателей.

Делать было нечего, но и Му Ю тоже был рад тишине. Пока в игре он шел, парень изучал язык Астрального мира, время от времени просматривая новости, и весь день был довольно занят.

До одиннадцати часов вечера Му Ю закрыл магазин и поужинал, а затем вернулся в свою комнату на втором этаже, закрыл окна и достал перед столом мобильный телефон.

А в это время путь наконец-то подходил к концу!

[После столь долгого путешествия вы наконец-то добрались до окраины Черного леса]

[Перед вами до горизонта простилаются богатые заросли, которые заполнены слоем густого тумана, скрытого в густой ночи, словно это пасть зверя, ожидающего, когда в нее шагнет добыча]

[Вы услышали, как в глубине леса послышалось шипение зверей, раздался свист ветра, словно сотня призраков плачет в ночи. Возможно, это те, чьи иссохшие кости остались там, и чьи души теперь стонут. Всё это заставляет вас почувствовать холод, вы, уверены, что всё еще хотите войти?]

Текст этой игры также всегда был по существу, так почему же описание было настолько зловещим?

Глядя на это описание, Му Ю как будто бы чувствовал ту жуткую атмосферу, с которой сталкивался персонаж игры.

Но это было слишком наивно со стороны придумавших, раз они считали, что какая-то пара слов мешает ему войти внутрь.

[Вы убираете ослика в рюкзак сторожа и готовитесь шагнуть в лес...]

[Срабатывает особый эффект тыквенной лампы!]

[Вы замечаете линию светящейся пыли вдоль главной дороги за пределами Черного леса]

[Вы следуете вдоль линии пыли, и в конце концов под мертвым деревом неподалёку обнаруживаете крылатую фею размером с ладонь, которая манит вас к себе и говорит: «Иди сюда, авантюрист, я могу исполнить твое желание!»]

Глаза Му Ю засветились, он не ожидал, что сразу после прибытия в это место сработает особое событие.

Это событие было ему знакомо...

"Исполнение желаний от феи", он уже сталкивался с ним, когда только вошел в игру, но тогда это была кошмарная летучая мышь, притворяющаяся феей, а в этот раз, похоже, он столкнулся с настоящей феей!

Му Ю поспешно подошел своим персонажем.

[Фея знает об ужасах Черного леса и уже много лет бродит по его окраинам, останавливая всех существ, которые хотят туда попасть. Когда она увидела, что вы пытаетесь войти в него, она не могла смириться с мыслью, что еще один праведный искатель приключений войдёт на земли зла, поэтому она специально использовала пыль, чтобы привлечь вас, надеясь, что вы собьётесь с пути]

[В Черном лесу хозяйничает злая Ведьма Бедствия, и никто из тех, кто вошел в него, до сих пор не смог выйти! Фея сообщила вам эту информацию и надеется, что вы откажетесь от входа в Черный лес, а в качестве награды она подарит вам мощный предмет: Статуэтку святилища]

[Статуэтка святилища: Активируйте, чтобы призвать рыцаря святилища 17-го уровня, что пробудет с вами час, исчезает после трех использований]

[Хотите принять благословение феи и навсегда лишить себя права войти в Черный лес?]

«17-й уровень!»

Му Ю выглядел ошарашенным.

Он только что подсчитал, что попытка подняться до 7-го уровня уже будет изнурительной, а дальше опыт будет только удваиваться, вплоть до астрономического числа. Что это за понятие такое... 17-й уровень?

Если у него будет эта штука, то оборотень – ничто!

Не говоря уже об оборотне, все существа, с которыми он столкнётся на ранних стадиях, будут просто разрублены этим призванным существом!

Несомненно, это было ценное сокровище! Оно было даже более ценным, чем всё, что у него было, за исключением карманных часов!

Однако, чтобы заполучить эту статуэтку, ему придётся навсегда отказаться от посещения Черного леса, а это значит, что он никогда больше не сможет найти сокровища ведьмы...

Благословение феи или сокровище ведьмы... лишь одно можно было взять!

Му Ю на мгновение задумался и быстро принял решение: он всё еще хотел получить сокровища ведьмы!

Эта статуэтка была сильна, но, в конце концов, это всего лишь расходный материал на 3 раза, и

каждый раз будет лишь на час, так что, если он столкнётся с более чем тремя опасностями, всё будет напрасно.

В сравнении с этим более реальным является наследие ведьмы... конечно, предпосылка состоит в том, что он сможет его найти.

Кроме того, игра предпочла дать именно такой уровень награды, но при этом хотела, чтобы он отказался от входа в Черный лес, что лишь сделало сокровища ведьмы в его глазах ценнее!

[Вы отказываетесь от просьбы феи. Фея бросила на вас жалостливый взгляд и исчезла в пыли]

[Вы обыскиваете место, где исчезла фея, и находите бутылочку с "Удачливой пылью"]

[Удачливая пыль: Может использоваться в качестве топлива для тыквенной лампы и на короткое время после сгорания вызывает резкое увеличение шанса срабатывания событий тыквенной лампы]

<http://tl.rulate.ru/book/90644/3105026>