

- Какой волшебный способ появления. Метод распределения, по-видимому, немного более продвинутый, чем метод распределения золотого светового луча.

Стоя на краю стены замка, он смотрел на три объекта, медленно появляющиеся перед ним. Су Мо почувствовала любопытство и захотел заглянуть в трещины, из которых появлялись предметы.

Однако это было так, как если бы его рука ударилась о твердую стену, и, казалось, была невидимая пленка, защищающая трещины от посторонних предметов.

Попробовав еще несколько раз, Су Мо смог только подавить свое любопытство и записать этот метод в свой дневник.

Скорость, с которой были доставлены три предмета, не была медленной, и в течение нескольких секунд трещины начали медленно рассеиваться.

Под стенами замка люди, получившие свои награды, в это время радостно ликовали и ели, совершенно забыв, что до этого на этом самом месте произошла битва, которая могла уничтожить человечество.

Видя, как группа людей с таким удовольствием ест, Су Мо тоже почувствовал уколы голода. Он прислонился к стене, поднес суп ко рту и медленно выпил.

В такую холодную погоду тарелку супа можно было бы назвать "калорийной бомбой". Это не только давало достаточно энергии, но и сильно согревало тело.

Выпив, Су Мо посмотрел на красно-белое солнце, которое начало появляться из-за горизонта. Он потряс рукой, чтобы расслабиться, и убрал оставшиеся блины и факелы в хранилище. Он продолжал проверять информацию на игровой панели.

[Запись]: Социальное обеспечение было распределено в общей сложности среди 4 198 322 247 человек.

[Запись]: Вторая катастрофа закончилась. Совокупное число погибших в результате этой катастрофы: 688 291 048 человек.

[Рекорд]: Уровень смертности и ранения игроков намного ниже прогнозов. Оценка: Хорошая. Следующее прибытие людей было автоматически отложено. Правила прибытия изменились.

[Запись]: Все основные региональные каналы будут повторно перераспределены. После катастрофы каналы с численностью менее 1000 человек будут автоматически объединены.

[Запись]: Было обнаружено, что степень завершения катастрофы золотого уровня составляет 100%, и будут выданы дополнительные награды золотого уровня. Награды разыгрываются случайным образом...]

[Запись]: Розыгрыш прошел успешно, и третий атрибут бедствия был автоматически изменен....

[Запись]: Вы можете перейти в правый верхний угол игровой панели, чтобы просмотреть последний прогноз третьей катастрофы.

[Запись]: Обнаружено, что игрок "Су Мо", открывший тайное царство, выполнил второе специальное задание. Тайное царство было автоматически обновлено. Текущий уровень: Уровень железа. Пожалуйста, проверьте конкретную функцию обновления перед открытием.]

Свист! Восемь подсказок на игровой панели, которые могли видеть все игроки, появлялись одна за другой.

Простой текст содержал много информации.

- Следующее прибытие было автоматически отложено? Изменения в правилах прибытия?

С первого взгляда Су Мо точно уловил подсказку, которая его больше всего беспокоила. К сожалению, игровая панель давала только общий обзор, и он не смог проверить какие-либо конкретные детали.

Что касается обновления тайного царства, то, увидев двух знакомых персонажей спереди, Су Мо ошарашенно коснулся своей головы.

- Итак... когда было открыто тайное царство, это было результатом мутанта-хамелеона, которого я убил в первый раз?

Думая об этом, среди всех особых монстров, которых он убил, только этот хамелеон казался особенно подозрительным.

Однако прямо сейчас не было никаких доказательств того, что именно нес хамелеон, так что у Су Мо не было другого выбора, кроме как перестать думать об этом. Он вернулся к игровой панели и начал просматривать информацию о третьей катастрофе.

Как и в случае с первой катастрофой, до следующей катастрофы оставалось всего пять дней.

Однако "катастрофа", которая должна была произойти через пять дней, сильно отличалась от двух предыдущих катастроф.

Во-первых, вместо того, чтобы быть пугающим кроваво-красным, эта катастрофа была окрашена в зеленый цвет, что, по-видимому, символизировало надежду.

Этот цвет хорошо сочетался с цветом игровой панели, и это не давало ему такого же неприятного ощущения давления, как предыдущие катастрофы.

Мысленно сосредоточившись, Су Мо попытался нажать на информационный интерфейс бедствия.

В следующий момент появилась панель информации о бедствии, и его приветствовало то, что он никогда не ожидал увидеть на игровой панели. Стоя на стенах замка, Су Мо расхохотался.

[Обратный отсчет до следующей катастрофы: 5 дней]

[Стихийное бедствие (благое бедствие): Сильный рост растений]

[Информация о бедствии: Бедствие длится три дня, и в течение этого периода все категории растений будут пользоваться бонусом. В зависимости от сорта семян может быть получен разный эффект роста. Они будут невосприимчивы к любому негативному воздействию окружающей среды.]

[Скорость: Нормальная: в 50 раз, Хорошая: в 200 раз, Отличная: в 400 раз, Редкая: в 1000 раз, Эпическая: в 5000 раз]

- Конечно же, игровой мир не ограничивается только пассивным выживанием в катастрофах, следующих одна за другой.

- По сравнению с эпохой Магу, некоторые перемены...уже появились!

Ужасающая снежная буря унесла не слишком много жизней, и из-за распределения по всему миру помощи, Су Мо полагал, что большинство людей, которые находились на грани между жизнью и смертью, смогут продержаться там до наступления следующей "катастрофы".

Что касается этой катастрофы...

Это было достойно названия "благое бедствие"!

Достать обычные семена было бы нетрудно. Возьмем в качестве примера пшеницу - культуру, которую предпочитали выращивать в северных провинциях.

От посадки до прорастания и сбора урожая потребуется всего от 90 до 110 дней.

В дополнение к иммунитету, который обеспечивала система, любые негативные воздействия, вызванные окружающей средой, такие как насекомые, холод и т.д., Можно было в значительной степени игнорировать во время процесса посадки. Даже если бы земля была недостаточно плодородной, урожай все равно был бы приятным.

- На этот раз речь должна идти о посадке пшеницы в качестве основного продукта питания. В конце концов, необходимое время невелико, а урожай высок.

Что касается основных продуктов питания, то приходится выбирать между рисом и пшеницей. Однако однажды он рассмотрел шестимесячный срок созревания риса...

Почти мгновенно Су Мо принял решение о том, какие культуры будут посеяны во время этой катастрофы.

Кроме того, глядя на скорость роста различных сортов семян во время катастрофы, в сердце Су Мо появилась смелая идея.

- Если тайное царство все же откроется до того, как разразится катастрофа, на этот раз человечество сможет накопить достаточно запасов на один или два года!

После того, как он убил фантома и принес столько последующих выгод сразу, он не мог не чувствовать себя счастливым.

Он выключил панель информации о бедствиях и посмотрел на звуковой сигнал, который все еще мигал в правом верхнем углу. Он подавил волнение в своем сердце и слегка постучал по нему, используя свой разум.

В одно мгновение снова посыпалось множество сообщений.

[Запись]: Было обнаружено, что уровень завершения катастрофы золотого уровня составляет 100%. Третья награда золотого уровня (индивидуальная) разыгрывается случайным образом...

[Запись]: Розыгрыш завершен. получено 1 000 000 очков бедствия. Распространение...

[Запись]: Сканирование, сканирование, сканирование...

[Запись]: Показатель завершения ликвидации последствий стихийных бедствий составил 100% и был завершен одним человеком. Награды автоматически повышаются...

[Запись]: Обновление завершено, один миллион очков бедствия заменен на легендарную карту "Кража дневного света".

[Запись]: Награды за стихийные бедствия золотого уровня были распределены...

[Запись]: Было обнаружено, что игрок "Су Мо" выиграл расовую войну и убил всех кобольдов. Награда определяется в настоящее время...

[Запись]: Поздравляем игрока "Су Мо" с уничтожением основного убежища расы "Небесных Кобольдов", набрав 2500 очков бедствия.

[Запись]: Поздравляем игрока "Су Мо" с убийством Верховного Жреца Небесного Пса Босуэлла и обретением божественности Небесного Кобольда * 3 (псевдо).

[Запись]: Поздравляем игрока "Су Мо" с убийством бога клана Небесных Кобольдов, Серого Кизе, и обретением божественности Небесного Кобольдов * 1 (истинное).

- Нет, верни мне мой миллион очков! Мне не нужны карты, мне нужны очки!

Девять сообщений посыпались, как дождь.

Увидев, что игра заменила 1 миллион очков бедствия без его разрешения, Су Мо выразил справедливый протест!

Однако, услышала ли это игровая панель или намеренно проигнорировала, навсегда останется неизвестным. Вспыхнул индикатор, и все сообщения исчезли.

В то же время выпала иллюзорная карта, излучающая "красочный свет", которого Су Мо никогда раньше не видел!

- Это карта "Кража дневного света"? Даже если это легендарная карта, она, вероятно, не стоит одного миллиона очков... Черт возьми!

Прежде чем взглянуть на атрибуты карты, Су Мо все еще бормотал, думая о потере миллиона очков, которые улетучились.

В следующую секунду, когда появились атрибуты карты...

Рот Су Мо расширился, превратившись в потрясенную букву "О"!

- - -

[Кража дневного света (легендарное)]

[Описание: Карта сделана из роскошного и необычного дерева Кровавого Дракона и несёт в себе жизненные навыки легендарного вора первого поколения "Бай Чжан Тана". После долгих периодов подпитки и накопления "божественной силы" легендарная карта теперь обладает невероятной силой. Рекомендуется использовать с осторожностью.]

[Особые способности]:

[Кража дня: После использования автоматически генерируется "новая" личность с параметрами пола, лица, голоса, формы тела, размера и т.д... и многие другие основные разрешения на изменение атрибутов. Создает совершенно новую игровую панель, совершенно новую игровую идентичность и может быть разработана для привязки второго "основного убежища" со следующими предварительными условиями и условиями:

1. Убежища не ограничиваются фиксируемыми объектами.
2. Маршрут обновления убежища будет изменен в определенной степени в соответствии с привязкой.
3. Возможность продолжать привязывать новые дополнительные убежища к основному убежищу.]

[Смена света: После получения новой личности у вас есть право менять личность один раз в 7 естественных дней. Вы можете переключаться между ними по своему желанию. Возможности могут копиться, а максимальное накопленное количество раз - 3.]

[Комментарий: Грабить дома, убивать и устраивают пожары. Бродить по рекам и озерам и... притворяться свиньей, чтобы съесть тигра!]

- Мать его!!!

- Это слишком круто!!!

В тот момент, когда он увидел перед собой преувеличенные атрибуты карты, он мгновенно забыл о потере миллиона очков бедствия. Это действительно было гораздо ценнее, чем очки в сердце Су Мо!

Было ли это создание новой игровой личности или возможность смены, это не было его главным фокусом при просмотре этой карты.

Прочитав все описания, в функции "Кража дня" Су Мо обнаружил атрибут уровня ошибки:

Привязка второго основного убежища!

Более того, эта привязка была не такой, как раньше, которая могла связывать только подземные или наземные убежища.

Если бы Су Мо захотел, пока он использовал эту карту, Земной Тигр мог бы стать его вторым основным убежищем с новым маршрутом обновления, отличным от Подземного Убежища!

Ценность такого рода карты, изменяющей баланс, нельзя измерить просто очками!

- Ах да, была ещё одна карта, которая выпала из фантома!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/59877/2045082>