

- Перенос в подземелье!

Когда я активировал [Перенос в подземелье], я смог перейти с первого слоя на второй слой, как и ожидалось.

- Да, это успех!

Давайте продолжим в этом состоянии.

Если раньше я переходил только на 10 метров, то на этот раз я иду сразу на 50 метров-другими словами, перехожу в 5-й слой.

Хотя нет никаких изменений в потреблении МР и времени активации, я мог бы уменьшить вероятность встречи с другими авантюристами и монстрами, сделав это.

После этого я продолжил перемещение и, наконец, добрался до самого нижнего слоя подземелья, 15-го слоя. Общее расстояние для перехода на 15-й слой составляет примерно 10 метров X 15 слоев, что составляет 150 метров.

Для общего времени активации время активации, необходимое для передачи, составляло 3 секунды на 1 метр. Следовательно, 450 секунд потребовалось, умножив 3 секунды на 150 метров.

Даже после включения времени, необходимого для различных вещей, это заняло всего 600

секунд-что означает, что потребовалось всего 10 минут, чтобы достичь самого глубокого слоя подземелья.

Раньше мне требовался час, чтобы полностью захватить подземелье. А теперь можно сократить время захвата до 1/6 с помощью [Переноса в подземелье]. С этим моя эффективность прокачки будет значительно улучшена!

- Йош, давай сделаем это!

С этим ожиданием я продолжил захват подземелья. Но я понял, что была большая проблема с захватом подземелья с помощью этого метода во время моего второго вызова.

- Количество моей маны в подавляющем большинстве недостаточно... !

Да, проблема в МР. Сейчас мой МП - 470. Я думал, что этого будет достаточно с таким количеством МР, но, похоже, это мое недоразумение.

МР, необходимый для активации [Переноса в подземелье], составляет два МР на метр. Другими словами, 300 МР будет использоваться для одного захвата подземелья.

- Очевидно, что с таким количеством МР этого будет недостаточно в середине моего второго вызова. Тем не менее, это большое подспорье, так как оно может сократить мое время захвата более чем на час, но... Для следующего вызова необходимо, чтобы у меня осталось хотя бы несколько МР. Итак, мне интересно, есть ли другой способ?

Первое, что приходит мне в голову, - это таблетка для восстановления МР. Однако, поскольку это пилюля, которая восстанавливает МР, которая, можно сказать, является спасательным кругом авантюриста, цена волшебной пилюли восстановления была относительно дорогой.

Даже низкоуровневая таблетка восстановления МР, которая восстанавливает только 100МР, имеет цену, превышающую 10.000 иен.

Чтобы однажды захватить подземелье с помощью этого метода, требовалось три таблетки. И я мог бы заработать 10.000 иен, захватив однажды подземелье Юмеи. Если бы это было так, то за каждую поимку было бы потеряно 20 000 иен. Это огромный дефицит.

Это неплохой курс если бы я мог покупать уровни за деньги но... Расходы на проживание для меня и Ханы покрывались деньгами, которые оставили наши родители, и деньгами, которые я заработал как авантюрист. Вот почему я насколько это возможно хотел бы избегать тратить деньги.

- Черт...Неужели нет другого выбора, кроме как сдаться?

Я топнул ногами в отчаянии, заставляя тяжелый удар вернуться от твердой земли подземелья. Даже если это всего в одном шаге отсюда...

Если бы я мог улучшить эффективность даже немного больше, я был бы в состоянии качаться быстрее.

- Нет, подожди минутку.

Внезапно я нашел решение. Если все пойдет хорошо, то на этот раз, безусловно, можно будет очень быстро повысить свой уровень.

Затем я решил немедленно попробовать эту идею.

<http://tl.rulate.ru/book/46286/1121573>