Глава 28: Подземелье ранга F (Часть 3)

Расправившись с 23 зомби, которых я впервые встретил у ворот комплекса, я осторожно двинулся вглубь подземелья. Не сразу я наткнулся на новых зомби, бродящих по улицам. Они шли без всякой цели и направления, просто шарахаясь в разные стороны, но оставаясь на одном и том же месте.

Я не хотел рисковать травмами, независимо от того, насколько низкоуровневыми были зомби, в лобовом столкновении. Хотя я был уверен, что мое геймерское тело предотвратит любые реальные травмы, я был слегка обеспокоен возможной вирусной инфекцией от укусов зомби.

Поэтому я держал дистанцию примерно на среднем расстоянии, а основным способом атаки была кусари-гама. Я переключался между использованием тяжелого веса для дробления черепов и взмахами серпа для отсечения голов, просто чтобы удобнее было использовать оба конца оружия.

Однажды зомби, который был вне поля зрения, почти подкрался ко мне, когда я расправлялся с несколькими неживыми, которые сокращали расстояние. Если бы не улучшенное периферийное зрение, которое даровал мне Шаринган, существо могло бы откусить от меня большой кусок, прежде чем я заметил бы его.

Но я успел поймать его прежде, чем оно добралось до меня, и рассек зомби серпом от паха до шеи - меня обдало крупными брызгами почерневшей и запёкшейся крови, но как только труп превратился в чёрный дым, кровь на мне тоже исчезла.

Вот почему, несмотря на то, что я прошел через десятки зомби, на мне и моем оружии не было ни пятнышка крови или внутренностей.

После этого случая я решил не ходить по земле. Вместо этого я перемещался по крышам и другим точкам обзора, чтобы лучше видеть с высоты. Периодически я наносил удары шипами по зомби, бредущим по земле.

Я старался не использовать кунаи или сюрикены, так как не хотел тратить время и рисковать, чтобы достать их после окончания боя. Но через некоторое время я понял, что мне все равно придется спускаться, чтобы подобрать выпавшую добычу, поэтому я начал активно использовать свое метательное оружие. Это была хорошая возможность попрактиковаться в сюрикен-дзюцу на движущихся мишенях.

Я набирал сотни, а вскоре и тысячи очков EXP, убивая зомби. Если бы у меня был доступ к [Природному подземелью Учиха], когда я был на более низком уровне, мне бы не пришлось так сильно полагаться на ежедневные квесты для накопления EXP.

С момента входа в подземелье прошло всего полчаса, о чем я мог судить по таймеру, отсчитывающему время в углу периферийного зрения; но уже сейчас я получил более 2000 EXP за убийство зомби и около 15 000 рё... всего за 30 минут работы. Это было до смешного эффективно. Хотя мои мечты об открытии магазина одежды секонд-хенд могли и не сбыться, так как одежда не единственный предмет, который бросали зомби.

Я предполагал, что зомби будут бросать вещи, которые были на них на момент смерти; логично, верно? Неа. Они бросали случайные предметы, такие как вилка, туалетная бумага, конфеты. Иногда я подбирал и более ценные предметы, например, кольцо или серьги. Но они не были сделаны из драгоценных металлов, в них не было вставлено ни одного драгоценного камня, так что они все равно ничего не стоили.

Если бы это был стандарт предметов, выпадающих с эффектом двойного лута от системы, я могу только представить, что выпадало бы без него. Использованные пачки салфеток? Обрывки ткани?

Но деньги были хорошие, так что я не мог жаловаться.

Очистка улиц клана Учиха от зомби была утомительной, но полезной работой. Мои первоначальные колебания по поводу убийства неживых граждан через некоторое время почти исчезли. Да, это было неприятно, но я знал, что это то, что должно быть сделано, несмотря ни на что. К тому же, как оказалось, оттачивать свои навыки на реальных врагах и убивать их с их помощью было куда более полезно, чем делать это на статичных мишенях.

Уже сейчас мой навык [Дьявол Мириад Оружий] повысился на один уровень, что увеличило бонус к физическому урону до 20%, а также один раз повысился навык [Шаринган].

Когда я только получил навык [Дьявол Мириад Оружий], я не знал, как мне его развивать. Мог ли я получить EXP навыка только при частом использовании различного оружия? Оказалось, что для повышения уровня достаточно использовать оружие, используя знания, заложенные в навыке. Это могло означать, что в будущем, если я изучу какое-нибудь другое искусство владения мечом, это не повысит мой уровень владения [Дьявол Мириад Оружий].

Также возможно, что двойной бафф EXP распространялся и на рост EXP навыков, так что, скорее всего, именно сочетание этих двух факторов позволило моим навыкам повыситься так быстро.

Пока я шел по главной улице Учиха, уничтожая всех встречных зомби, я мысленно задавался вопросом об "условиях очистки" - для того, чтобы очистить подземелье, мне нужно уничтожить босса подземелья. Но сначала мне нужно найти его до истечения времени, а во-вторых, нужно определить, будут ли зомби бесконечно появляться, пока босс не будет убит, или есть только ограниченное количество зомби, которые будут появляться и оставаться мертвыми, если их убить.

Первое означало, что мне было бы выгоднее всего повременить с убийством босса-монстра, так как я мог воспользоваться бесконечным спауном и накопить EXP таким образом. Второй вариант означал, что я должен тщательно проследить за тем, чтобы убить всех зомби, прежде чем идти на босса, так как, пропустив несколько, я потеряю драгоценные EXP. Однако в любом случае, прежде чем принимать какие-либо решения, я должен был сначала найти босса.

Помня об этом, я продолжил свой путь к центру комплекса, периодически уничтожая зомби и спускаясь вниз, чтобы собрать добычу и забрать брошенное оружие. В то же время я мысленно составлял карту окрестностей. Знакомство с планировкой местности будет полезно в будущих походах по подземельям.

Прошло совсем немного времени, и я достиг места, которое, как я мог предположить, было "городской площадью" клана Учиха. Пока я шел сюда, я попробовал войти в дома в подземелье, любопытствуя, смогу ли я это сделать. К сожалению, оказалось, что дома и другие строения были лишь декорациями. Дверную ручку нельзя было повернуть, окна были затемнены и не поддавались никаким повреждениям. Даже стук по оконному стеклу не давал звука удара по стеклу, а скорее звучал так, будто я стучу по бетону.

Я мог только предположить, что здания в подземелье служили лишь декорациями, а я мог исследовать только открытые улицы. Это была странная "игровая" особенность, которая казалась неуместной среди тягучей и реалистичной обстановки этого мира.

Площадь мини-города была переполнена бродячими зомби - больше, чем в любом другом месте, с которым я сталкивался. Беглый подсчет показал, что их здесь чуть больше 50. Я усмехнулся. До следующего уровня мне оставалось всего несколько сотен EXP, а нежити подо мной - больше тысячи.

Со своего места на крыше соседнего дома, выходящего на площадь, я использовал [Наблюдение] на зомби внизу. Некоторые из них были слишком далеко, но тех, что были, я определил как 5 - 7 уровня. Было даже несколько 8-ых и 9-ых, а также один здоровый зомби 10-го уровня.

Я должен подходить к ним с умом. Их было слишком много, чтобы я мог с разбегу наброситься на них, но они также были слишком далеко друг от друга, чтобы я мог сжечь их техникой "Великий огненный шар" за один раз. Я немного подумал, прежде чем меня осенила идея.

http://tl.rulate.ru/book/56242/1701027