VRMMO

Глава 4: Исследование и Проверка

Перевод: kedaxx

– Ну раз мы сюда пришли, давай будем сражаться с монстрами, которые обитают в этом месте!

Когда Юмир произнесла такую глупость, я вздохнул и хотел было предложить вернуться обратно в лес.

…Что она такое говорит?

– Нет нет, ты же только что видела, что из себя представлял этот РК парень, не так ли? Несмотря на то, что на нашей стороне было численное преимущество, но мы не смогли справиться с оппонентом 5 уровня. Мы все еще находимся на 3 уровне, помнишь?

– По-твоему мы ничего не сможем сделать, даже если он монстр только один?!

– ……В отличии от этого РК парня, скорей всего они не смогут восстанавливать свой ХП, поэтому я не думаю, что мы не сможем победить их. Если речь идет об эффективности……нет, давай лучше попробуем. Я попытаюсь оказать тебе надлежащую поддержку.

– Фу-фу-фу, вообще то у меня есть секретное оружие!

– Хмм?

Юмир открыла свое меню и начала им управлять.

После того, как она завершила свою манипуляцию, деревянная палка, находившаяся у нее за спиной, исчезла и вместо нее появилось что-то похожее на меч.

– Постой, когда ты успела достать—

– Он достался мне после сражения с Пчелой Убийцей! Это – лут! Ну как? Вот теперь-то я точно похожа на рыцаря!

– Ты права. Тебе еще не хватает лошади, брони и тогда ты точно будешь настоящим рыцарем из какой-то страны.

– Верно-верно!? Тогда давай пошли! Вперед!

– Она даже не слушала, что я ей говорил….

После этого, я хотел, чтобы она показала мне информацию о мече, так, на всякий случай, но Юмир не стала меня слушать, когда я посоветовал ей переключиться обратно на снаряжение новичка…

Для протокола, меч, которым она вооружилась назывался Грубый Палаш, и его Сила Атаки была такая же, как и у Деревянной Палки. Кроме того, его Показатель Износа равнялся всего лишь……3 очкам.

Тем временем мы вернулись в то место, откуда все это началось.

Сначала мне показалось, что мы смогли бы победить монстров, но как выяснилось позже, я сильно ошибался. Меч оказался с дефектом, и после того, как он сломался, мы были полностью разгромлены.

После скоропалительного поражения Юмир, я оживил ее при помощи Святой Воды, и на какое-то время мы снова решили вернуться в Лес Дондери.

Итак, наконец то мы добрались до назначенного места. Судя по тому, как долго нам пришлось идти, я только сейчас понял, какую дистанцию мы преодолели, чтобы убежать от погони.

– Угу, ты прав. И что же мы будем делать сейчас? Ты, кажется, хотел что-то проверить?

– Во-первых, я хотел узнать каким образом происходит распределение опыта в группе. А потом……наш уровень вот-вот скоро повыситься, правильно? И еще я хочу узнать, насколько наш опыт зависит от наших уровней.

– Хмммм…….? Вообще то я не совсем поняла, так что лучше дай мне свои инструкции!

Юмир последовала моим командам и вытащила меч.

Давай начнем экспериментировать с Пчелой Убийцей, к которой мы давно уже привыкли.

Скорей всего это самый слабый монстр в игре……но в начале мы сражались с ней голыми руками и поэтому потерпели поражение.

Мне об этом очень стыдно вспоминать. Давай не будем об этом никому рассказывать, хорошо?

В этом лесу обитали монстры двух типов, второй тип выглядит в виде гусеницы и так и назывался – Гусеница.

Хотя они двигались очень медленно, но они были намного сильнее и обладали более высоким ХП, нежели Пчелы Убийцы.

Но если хорошенько подумать, то фактически они были одинаково сильны.

После этого мы разгруппировались и снова сгруппировались несколько раз и таким образом нам удалось выяснить какое количество опыта мы получали перед повышением уровня, и как оказалось……

– Как и ожидалось, похоже на то, что с нашими уровнями лучше всего охотиться на этой территории. Даже если мы убьем большое количество мелких монстров, то полученный опыт будет все равно ничтожным……и потом, так как бонус опыта очень маленький и распределяется равномерно, то смею предположить, что на уничтожение монстров как по одному или в группе потребуется одинаковое количество времени. А это значит, что будет намного эффективней, если мы будем охотиться по отдельности. Но, поскольку это довольно далеко от реальности, то в конце концов лучше все-таки охотиться группой. Подведем итог……

– Если честно, то я ничего не поняла!

– ……Если мы будем охотиться на монстров примерно нашего уровня, то это будет быстрее и более эффективно.

– О, ну это легко понять!

– Поэтому, очень сильные игроки-одиночки должно быть намного быстрее уничтожают монстров, чем когда они находятся в составе какой-нибудь группы. И в конечном итоге они сами получают все причитающиеся им очки опыта.

– Так бы и сказал в самом начале! Я скажу так, даже если у тебя есть свободное время, играть по одному – запрещено!

– О-оо…….

Мне кажется, что найти самое подходящее место для охоты в РПГ – самая главная вещь.

Все время стремиться к эффективности должно быть неинтересно, но, поскольку Юмир

сказала, что сегодня был первый день игры … думаю на данный момент нам следует сосредоточиться на эффективности.

Итак, давай посмотрим, что мы имеем.

Когда дело доходит до основ в игре под названием TB1, статистика очень проста. Игра включает в себя шесть основных показателей.

Шесть Основных Показателей в Игре:

ХП[nb1]

МП

Атака

Защита

Магическая Атака

Магическая Сопротивляемость

Если вы будете двигать своим телом так, как это невозможно сделать в реальности, то по возвращению вашего сознания обратно в ваше тело, наблюдался сильный негативный эффект, поэтому во избежание этого, были наложены ограничения. Таким образом, сколько бы вы ни повышали свой уровень, ваши физические способности будут оставаться прежними.

Именно поэтому в игре такой показатель как Скорость как такового реального значения не имел. Урон, который вы причиняли возрастал соответственно с повышением уровня, полученный же вами урон тоже уменьшался. Таким образом можно было представить как увеличивалась ваша сила.

Поэтому с моими не очень развитыми рефлексами самым правильным решением было выбор арьергарда.

Затем, если вам удавалось повысить свои атакующие способности не имея на себе снаряжения, то существующая система игры влияла на вес оборудования и делала его легче.

В этом случае у игроков могло сложиться впечатление, что они становились сильнее, даже если их физическая сила в реальной жизни не увеличивалась, способ, позволяющий не влиять на ваше реальное тело.

Подводя итог, можно сказать, что при повышении уровня ваша сила возрастала, и вы могли пользоваться более тяжелым оружием.

Когда речь заходила о защитном снаряжении то происходило то же самое, в зависимости от ваших основных защитных показателей, оно тоже начинало казаться легче.

Именно благодаря этому, если вы будете обладать профессией с высокой базовой атакой и защитой, то вы могли получить возможность использовать более тяжелое снаряжение, вместо того, которое у вас имелодь на данный момент.

Вся эта информация содержалась в тьюториале, и Юмир просто по своей беспечности не удосужилась ее прочитать.

На самом деле то, что деревянная палка становилась легче было настоящей правдой, поэтому думаю, что вся эта информация была достоверной.

И тем не менее, хотя деревянная палка становилась легче, все еще была вероятность того, что это была всего лишь иллюзия.

Итак, как же нам быть с нашим нынешним снаряжением?

Скорей всего мы должны были принять во внимание тот факт, что сегодня был первый день игры.

……Мне бы очень хотелось иметь что-то типа индикатора, в таком случае давайте попробуем одолжить знания у геймера.

– Хэй Юмир. Существует ли в этой игре такие вещи как ремесло? Типа кузнечного дела или же изготовление предметов?

– Конечно!

– Ах. В таком случае, оружие и доспехи, которые они продают в NPC магазинах……

– Как правило их производительность хуже, чем у игроков! Хотя этого и следовало ожидать!

Как я и думал, так было.

В таком случае, я должен делать это постепенно … эта девушка в конце концов плохо справляется с работой.

Если это так, то материалы и деньги абсолютно необходимы в качестве начальных инвестиций. Поэтому мы должны продавать все то, что мы не будем использовать, и быть осторожными при покупке вещей.

Хм … хорошо, это решено.

– Давай пользоваться Снаряжением Новичка прямо до 10 уровня.

После того, как я это сказал, выражение лица Юмир изменилось так, как будто бы ей вынесли смертный приговор.

Настолько?! Неужели она так сильно ненавидит снаряжение новичка?!

– Почему?! Я ненавижу эту тупую деревянную палку!

Она все еще обеспокоена своим внешним видом, хах.....

Хотя Юмир еще не поняла, насколько прекрасным было снаряжение новичка! Я был намерен ей это показать прямо сейчас!

Я замахнулся своим кулаком для большего эффекта.

– Что ты за идиотка! Ведь снаряжение новичка – бесплатно! Если что-то может изнашиваться, то это значит, что тебе придется идти в магазин и чинить эту вещь, из чего следует, что это повлечет за собой определенные расходы, верно! Отсутствие износа означает, что затраты на его обслуживание равны нулю! Что касается сражения, то эти ветка и палка – более чем достаточны! Так как сегодня первый день игры, давай наберемся терпения, до тех пор, пока не достигнем 10 уровня, не используя материалы, полученные после сражения и подбирая все что, попадется на пути!

Бесплатно, даром, 0 йен, распродажи, скидки, предоставляемые услуги.....какие приятные слова.

Постой, кажется, половину из них имеет совсем другой значение.

Юмир сделала шаг назад, глядя на мой устрашающий вид.

– Гунух.....эти чертовы экономисты.....

Тем не менее, сможем ли мы действительно избегать опасностей и с нами ничего не случится до 10 уровня?

– Только подумай о том, как наши статистические данные увеличиваются в соответствии с увеличением статистических данных врагов. Я считаю, что это разработано, чтобы быть выполнимым. Даже если взять того самого гоблина, с которым ты сражалась на равнине. Создавалось такое ощущение, что его можно было победить, разве не так? Если бы только твой меч не сломался.

– Мм.....ладно, думаю, что я все-таки смогла нанести ему урон. Поскольку этот меч обладал такими же атакующими способностями, как и эта деревянная палка.....

Как разработчики тщательно показали, до 10 уровня здесь находилась зона, которая обычно называлась Зона Новичков.

Я был просто уверен, что разница в силе противника была в лучшем случае умеренная.

Думаю, что снаряжения новичка будет вполне достаточно для того, чтобы их уничтожить.

Если все было действительно так, то совершенно отпадала необходимость в таких неполных комплектах, которые носил парень из РК2.

– Я сказал, что нам лучше покинуть равнины, потому что одержание победы над монстром в том месте потребовало бы гораздо больше времени. Так, а теперь давай-ка посмотрим.....на данный момент мы достигли 5 уровня, хах. Думаю, что после этого наши дела начнут продвигаться быстрее.

– Ты хочешь сказать, что скорость уничтожения монстров – все-таки имеет значение, хах.....поэтому, ты имеешь ввиду, что сражаться с гоблинами при наших нынешних уровнях будет намного эффективнее?

– Абсолютно правильно. Что касается снаряжения, то самое лучшее что можно будет сделать – это достать и обменять на снаряжение, изготовленное другими игроками.....но в реальности это практически невозможно.

– Да, скорей всего это будет невозможно. Даже если можно было бы научиться, то, как правило на получение такого навыка требует времени. А самым главным является то, что мы не знаем ни одного мастера в игре.

– Кроме того, не забыла ли ты кое-что? Среди нашего инвентаря.....

– Ах! Предметы опыта!

– Да, конечно. Взвесив все за и против, думаю, что продолжать игру с комплектом снаряжения новичка будет самым оптимальным вариантом. Что ты думаешь на этот счет?

Когда она услышала мои слова, Юмир просто кивала и кивала в знак согласия.

Только не надо смотреть на меня такими влюбленными глазами, думать о таких вещах – в этом нет ничего особенного.

Я смущаюсь, поэтому пожалуйста прекрати это.

Сделав соответствующие выводы и после того, как мы достигли 5 уровня, мы направились в сторону Хома Плейнс.

По дороге туда Юмир открыла свое Меню, как вдруг что-то привело ее в беспокойство.

– Хинд, как у тебя со временем?

– Хммм? Который час?

– Три часа дня.

– Ну, думаю, что до 5 часов вечера у меня есть время. Но потом мне нужно приготовить ужин и ждать возвращения Райса.

– Хммм? Я вполне понимаю, что надо приготовить ужин, но почему тебе надо ждать возвращения Райса? У нее же, наверное, есть свои ключи от дома, правда?

Райс – это моя маленькая сестра.

На данный момент дома ее не было, потому что она была в школе, но.....

– Но по какой-то причине, когда бы я ни был дома, она хотела, чтобы я открывал ей дверь и встречал ее. Именно поэтому она специально оставляет свои ключи в гостиной. С самого раннего детства она очень часто оставалась одна, но кажется я превратился в какого-то сторожевого пса, ждущего возвращения своего хозяина.

– Тц, ох уж эта брокон.....

– Хммм? Только что ты произнесла броко-

– Нет нет! Тебе просто послышалось!

– Я-я понял. Кажется, у вас с ней не лады.....

У Мию очень прямолинейный характер, поэтому она была лишена тенденции испытывать неприязнь по отношению к другим людям, но.....

Кажется, она была не в состоянии ужиться с Райс, потому что после того, как они встречались, обстановка накалялась до такой степени, что просто становилось опасно.

Хотя они не дрались, но зато наносили друг другу такие словесные оскорбления, что мне было трудно что-либо добавить.

Я молюсь, что придет тот день, когда они согласятся признать свои различия.....о, или лучше всего я поменяю тему разговора.

Как никак мы играем в игру, надо получать удовольствие.

– В общем так, мы по любому собираемся сделать перерыв в 5 часов вечера, поэтому раз уж мы все равно здесь, то давай постараемся достичь 10 уровня до того, как уйдем на перерыв.

– О, да я смотрю у тебя отличная мотивация, Хинд!

– Да. В этой игре есть много нюансов, поэтому мне очень интересно. Да кстати, ты заметила? Если ты ударишь Пчелу Убийцу по туловищу в том месте, где оно тоньше всего, то она получает больше урона.

– Так значит у них есть слабые точки? А я и не заметила….

В силу того, что это была ВР игра, здесь не было системы прицеливания.

Поскольку прицеливание было свободным, то каждый игрок должен был выбрать ту часть, которую он собирался атаковать.

Наличие слабых точек расширяло стратегическую сторону игры, и с полной уверенностью могу сказать, что мне действительно нравилась эта система.

– Кажется, что их брюшную полость называют скапус. Поскольку муравьи и пчелы произошли от одного вида, то их структуры были похожи.

– Что это с тобой? Ты что, эксперт по насекомым?!

– Мне нравились книжки с картинками насекомых, когда я был маленьким и эту информацию я запомнил еще с того времени. Хотя сейчас я не смогу вспомнить всю информацию … подожди, это не то, что я хотел сказать. Давай вернемся к предыдущей теме! Так вот, как только мы прибудем на равнину, мы должны найти слабую точку гоблинов. Таким образом мы сможем наслаждаться игрой и повышать свои уровни.

Когда я сделал предложение, основанное на информации, которую мы подтвердили раньше, глаза Юмир расширились от удивления.

Опять! Было то, что я подумал, но на этот раз ее реакция была более эмоциональной.

Уголки губ Юмир вдруг вздернулись вверх.

– Ахахахаха! Хинд! Хинд!

– Ч-что такое? Прекрати колотить меня по спине! Мне же больно, больно!

Неожиданно она разразилась смехом, я подумал, что она сошла с ума.

На лице Юмир, которая колотила меня по спине, была счастливая улыбка, но я не знал на самом деле, о чем она действительно думала.

– Сейчас я получаю самое большое удовольствие из всех игр, в которые я когда-либо играла! Это так здорово, Хинд!

– Я-я понял и рад за тебя.....?

– Угу! Это самое лучшее!

После этого Юмир находилась в прекрасном настроении все оставшееся время.

Затем, возможно в силу того, что даже ее физическое состояние было в идеальной форме, она уничтожила всех монстров, попавшихся нам навстречу один за другим, пока мы продвигались в сторону равнин.

И тогда я заметил, что мы достигли 10 уровня в течении всего лишь 1 часа.

Примечания переводчика:

1.ТВ – от английского 'Trailblazer'/'Первопроходец' или сокращенно ТВ.

2. РК – Убийца Игроков, от англ. Player Killing/Killer

[nb1]

http://tl.rulate.ru/book/22224/466654