

Наверное, это просто мое личное мнение, но я считаю, если ты хочешь что-то обрести, то тебе придется что-то и потерять. Это не обязательно должен быть равноценный обмен. Вполне возможно, ты заплатишь куда больше чем то, что получишь в итоге.

Однако, если цена мне кажется небольшой, я готов заплатить ее в любое время.

Вот почему я пожертвовал хорошим мнением о себе учителя и слинял с урока, направившись в подземелье для новичков. Так как сейчас шли занятия, никого из студентов тут не было. Хулиганов, которые по обыкновению прогуливали утренние занятия, тоже не было.

Я достал свою ID-карту и зарядил ее магической силой, чтобы надписи на карте проявились, после чего показал ее мужчине за стойкой регистрации.

Он взгляделся в ID-карту с таким лицом, будто желал что-то сказать.

Делал он такое лицо потому, что перед ним стоял вопрос, стоит ли отпускать первогодку в подземелье одного, даже если пока его безопасность подтвердилась. Или же он думал, зачем мне снова в него заходить, если я уже зачистил десятый этаж.

Может быть, и то, и другое...

Он посмотрел на меня с таким лицом, будто у него в горле застряла кость, но все же промолчал и дал мне пройти.

Перед тем, как войти в магический круг, я достал смартфон, открыл на нем таймер, и в тот момент, когда ступил в круг, нажал старт.

Самое важное в спидране – это терять просто так как можно меньше времени. А одна из самых времязатратных задач в зачистке подземелья это бои с трэш-мобами.

Конечно, если хочешь нафармить опыта, можно на них поохотиться, но обычно игроки просто игнорируют этих трэш-мобов и сражаются с монстрами там, где можно более эффективно набирать опыт.

В данном случае, мне нет необходимости попутно зарабатывать опыт (качать уровень), так что я побежал к следующему этажу, игнорируя всех врагов.

- Гё-гё!!

Гёблины кричали на меня, глядя как я проношусь мимо них. Я не обращал на них внимания, и продолжал пробегать этажи. Предметы я, тем не менее, собирал.

В игре можно было пройти все подземелье без отдыха, но здесь такое невозможно

Я не мог пробежать столько километров без всякой передышки. Мое дыхание собьется, ноги превратятся в бревна, и из-за потери концентрации я могу попасть в западню.

Тогда, где лучше будет передохнуть? Может, в том месте, где мы втроем устраивали перекус?

Нет, чтобы туда добраться, мне придется делать круг. Тогда...

«И все же, это будет комната босса.»

На пятом этаже обитает гоблинский босс, который владеет мечом и щитом (гоблин-рыцарь). Подбегая к нему, я выровнял дыхание, и моментально победил его с помощью третьей и четвертой руки. После недолгого времени он превратился в магические частицы (очки опыта), и оставил вместо себя дроп. Опыт меня не особо волновал, но если я не смогу найти место для отдыха, то остается только это. Если бы я мог проехаться здесь верхом на чем-нибудь и заодно отдохнуть, это была бы иная история, но подобного тут просто не существует.

Начиная с шестого этажа, сложность монстров возрастает еще на порядок. Причина тому летающие монстры. Семпай и Люди больше подходят для боев с ними, чем я. Их атаки не пробивают мою защиту, так что проиграть я не могу, но терять время с ними тоже не хотелось, и я решил пробежать мимо.

Таким вот образом я пронесся по шестому, седьмому, восьмому и девятому этажу, и наконец, достиг десятого. Но место, куда я прибыл, было не тем, где мы с Люди сражались с хобгоблином.

Я достал смартфон и нажал стоп.

- Значит, за полтора часа. Похоже, я смогу зачистить здесь все за два часа, и даже не торопиться.

Скрытый этаж можно открыть, если зачистить подземелье раньше определенного времени, и похоже, мне это удалось.

Так что теперь, вместо комнаты босса, передо мной лежал лабиринт. Чтобы дойти до скрытого этажа, я должен был его пройти.

Это весьма проблемное место, настолько, что джентльменам приходилось делать записи при прохождении этажа. Однако, когда информация об этом разошлась и появился гайд для спидрана, то лабиринт, постоянно меняющий свою структуру, превратился для джентльменов в очередную прямую дорожку.

У этого особого десятого этажа было восемь шаблонов. Все они были безжалостны, так как имели бесчисленные ответвления, а в некоторых шаблонах были и бесконечные петли. Мне и самому нелегко приходилось, пока не появилось полной информации об этом этаже. Спасало лишь то, что монстры на нем не появлялись.

На одиннадцатый этаж, куда я стремился, попасть можно было только через лабиринт, за два часа игрового времени. Для появления самого лабиринта, кстати, тоже был временной лимит. К нему нужно было попасть не более чем за час и сорок минут.

Конечно, когда я вошел в это подземелье, таймер остановился. Если прийти сюда позже, то тебя просто отправит в комнату босса-хобгоблина.

Я следил за дыханием, продолжая бежать по прямому пути.

Первое ответвление, которое мне попало, было распутием в форме Т. Я без колебаний повернул на восток. В этот раз мне встретился перекресток. Я направился на север, и пришел к другому перекрестку. Отлично, это шаблон «D». В таком случае, отсюда правильный путь должен быть восток-север-запад-юг-юг-восток и север.

В конце пути передо мной был магический круг перемещения.

- Ха, джек-пот.

Я посмотрел на время, и зашел в магический круг.

С другой стороны круга был деревянный голем. Он был выше меня, ростом примерно в три метра. Его тело было сделано из бревен, собранных вместе так, чтобы образовать человеческую фигуру. Что-то подобное получится, если ребенок сделает из деревяшек человечка. А благодаря бурым листьям на его голове, кажется, что у голема есть волосы, отчего он больше напоминает человека.

Итак, и что мне с ним сделать?

Разумеется, для победы я воспользуюсь предметом.

Я достал два огненных магических камня, и использовал их на големе. Один я получил в тот раз, когда проходил подземелье с Люди, а другой из этого захода, так что не буду экономить.

Два магических камня вспыхнули и образовали два магических круга. В деревянного голема полетели два огненных шара, и когда они в него ударили, все его тело объял огонь.

Всего есть три типа деревянных големов. Сухой голем с бурыми листьями, деревянный голем с

зелеными листьями, и лысый деревянный голем. В этот раз мне попался бурый голем. Он был крайне восприимчив к урону огнем, и его можно было легко побить простой магией огня.

Конечно, я такую магию использовать не могу, и не могу полагаться на главного героя, чтобы тот спидранил вместе со мной. Однако, так как у меня есть магический камень, который можно использовать на скрытом боссе, не использовать его причин нет.

Я ударил в горящего голема третьей рукой, зачарованной элементом земли. Деревянный голем рухнул на землю с одного удара. Пока огонь не погас, я продолжал избивать его третьей и четвертой руками.

В общем и целом, победа над ним заняла у меня меньше минуты.

Я забрал выпавший магический камень, и двинулся дальше. Там стояла статуя крылатой женщины. Когда я встал перед статуей, в моей голове раздался голос.

- Вы не щадили сил, и достигли этого места. В награду, я дарю вам навык...

От моего тела стал исходить свет.

...Это навык ускорения мысли. Прощайте, надеюсь, ваш путь будет долгим...

Когда голос затих, у меня под ногами возник магический круг. Не успев оглянуться, я уже стоял у входа в подземелье.

- Отлично!!

Я сжал кулак и поднял его вверх. Я получил один из навыков, на которые нацелился. Теперь я на шаг ближе к своей цели.

Я достал смартфон из сумки, и посмотрел на время. Я вошел в подземелье примерно в восемь часов, а сейчас было девять сорок. Значит, для зачистки подземелья мне понадобилось около ста минут. Неплохой счет.

«Ну а теперь.»

Раз я уже прошел одиннадцатый этаж...

«Сделаем это снова!»

<http://tl.rulate.ru/book/28225/1105773>