

Как то часто бывало в случае онлайн-игр, лично я верил, что самым важным аспектом в эффективном поднятии уровня было «необходимое время». Сколько времени уходит на один бой, сколько времени нужно идти до следующего монстра, сколько времени персонаж восстанавливался после боя. Все нужно было включать в свой расчет, и брать в соответствии с этим самый эффективный курс. Конечно, и в зависимости от дропа, можно было менять и охотничьи угодья.

Однако, в случае спидрана все немного меняется. Так как путь, который необходимо пройти, уже заранее известен, то надо было составить идеальный план, как по нему пройти.

В реальности, метод спидрана и так применялся, например, на фабриках. Так как известно было, каким должен получиться готовый продукт, оставалось только придумать, как увеличить эффективность производства.

Ну, и неопределенностей в этом тоже хватало, так что нужно позаботиться и о мерах безопасности.

Моей нынешней целью было пройти сороковой этаж за неделю, и вступить в три комитета.

Я считал это своей главной задачей, и потому вложил в подготовку немало денег, и прошел все особые тренировки, которые только смог придумать, все чтобы зачистить это место. И ко всему прочему, именно для этого подземелья я пожертвовал все те трупы.

Первое из того, что мне нужно сделать по пути к сороковому этажу – это собрать магических элементов. Энты начинали встречаться с двадцать первого этажа, и я серьезно был настроен на охоту! Так я думал, но вдобавок к ним тут были ядовитые лягушки. Так что, я мог начать охотиться только на двадцать четвертом этаже, где лягушек уже не было.

К этому месту я и хотел пойти, однако, энты на двадцать четвертом этаже тоже переставали появляться. Из монстров там встречались импы, так что наверняка разработчик понимал, что так и произойдет. Если ты мог сносить их магией света, или сбивать из лука как Нанами, то с импов тоже можно было неплохо получать, однако если они взлетали вверх, то мне оставалось лишь тратить боевой магический камень, и от этого у меня ныло на сердце. Я мог также заманивать их в коридоры, и сражаться там, но это занимало бы слишком много времени.

«Значит, по сути, мне остается только убегать...»

Еще на этом этаже были гоблины нового типа, более развитый вид под названием «Хобгоблины». Они носили с собой оружие, типа дубин, мечей, луков и посохов. В зависимости от оружия менялся их стиль атаки, но все равно справиться с ними было легко. Как и в игре, они были трэш-мобами.

Однако, пусть побеждать их было легко, опыта они, к сожалению, давали куда меньше энтов. Но за таких слабаков, это и естественно.

Хобгоблин, который встретился мне сейчас, был с луком. Однако, сила его была далеко не той, что у Нанами. Seriously, меня как будто пытался побить ребенок. Не считая страха перед стрелой, летевшей в меня будто пуля, ничего больше в нем не было.

Если бы они вышли толпой, то стали бы противниками куда сложнее энтов, но обыкновенно они не собирались в группы, да и если их будет много, им самим может быть неудобно сражаться (из-за случайных ударов по своим, например).

У меня было в запасе достаточно предметов для восстановления, но я планировал использовать их только с тридцатого этажа, и не хотел тратить сейчас.

Вырубив гоблина, я побежал дальше. Если я встречу двух хобгоблинов, то буду драться, но если их будет трое и больше, или среди них будет имп, то я убегу.

Если повезет, я буду продвигаться так до самого двадцать седьмого этажа.

—————

«Хо, я только сейчас думал об этом, но вот я уже на двадцать седьмом этаже.»

Я несея сюда быстрее, чем на все этажи до этого, и поэтому оказался здесь в мгновение ока. Но это и естественно.

Как-никак, этот этаж был одним из важнейших мест, которое может решить мою судьбу. Этот этаж бы тем, где снова менялся состав монстров, и тем, где я мог заработать больше опыта, чем на всех предыдущих этажах.

А также, можно было сказать, что на этом этаже атмосфера подземелья немного менялась, эта была его особая черта. Можно было даже сказать, что так как менялась атмосфера, то в соответствии менялись и монстры.

«Но с этого времени, придется думать о внезапных атаках.»

Я вздохнул, глядя на водный канал в стороне.

Перемена, которая происходит на этом этаже – это появление среди джунглевых руин каналов и прудов. Из-за этого, здесь встречались и монстры водного типа.

Когда я прошел чуть дальше, из большого пруда вылез монстр.

У него были поразительно огромные клешни. Спина его была закрыта гигантским панцирем, и

он был с двумя усиками. Да уж, он был чересчур большим. Наверное, высотой с младшеклассника, или ученика средней школы? Но в ширину он был как шесть или семь человек, и эти клешни его просто чудовищные. Прямо сказать, они были настолько ненормально большими, что разрушали всю пропорцию.

«Но у кариядо и должен быть такой ужасный баланс.»

Кариядо был монстром, за основу дизайна которого был взят ядокари, рак-отшельник, с добавлением этих гигантских клешней. Его название это просто игра слов с ядокари, и джентльмены моментально уловили эту связь, даже официально его называли раком-отшельником. Подобной игры слов и каламбуров в Магиеро было немало.

Да, и я считал, что кариядо были для меня лучшими противниками. Они были не слишком быстры, и хорошо защищены от режущих атак, но плохо от дробящих.

Кроме того, как сказала Мизумори-семпай, «Ему легко можно перерезать сочленения, а у руки Такиото вполне хватит сил и чтобы разрезать его панцирь, так же?», и если она так говорит, то я должен быть на это способен. И кстати, когда в игре против них мне с острым оружием выпадал крит, то урон тоже проходил, правильно? Может, это потому, что я попадал в сочленения? Впрочем, мое лучшее оружие все равно накидка, и я могу просто бить ей. Мне совсем не нужно их резать.

Однако, тут стоит отметить пару моментов.

Кариядо с клацающим звуком направился ко мне. Двигался он чуть быстрее, чем я ожидал.

Кариядо замахнулся на меня своей клешней. Ты разве не собираешься меня ей перекусить? С этой мыслью, я парировал атаку третьей рукой.

То, с чем нужно быть осторожным в бою с кариядо, это его громадные клешни. Они были недостаточно остры, чтобы резать, но если рак поймает тебя этой чудовищной клешней, то наверняка переломает кости.

Я пнул в сторону клешню, используя на ноге усиление тела. Кариядо сильно наклонился в сторону, и я не колеблясь продолжил ударом в морду.

Хрусть - кариядо перевернулся со звуком чего-то сломавшегося. Однако, в магические элементы он не превратился, и я попытался провести следующую атаку, но она не прошла. Нет, лучше сказать, я просто не смог ударить.

«Буль-буль-буль» - кариядо весь изошел пузырями. Его морда была целиком в пузырях, как будто кариядо отрастил себе бороду.

Так как этот монстр не ядовит, не думаю, что если они попадут на меня, то как-то навредят, просто...

«Даже подходить к нему не хочется...»

Может, из-за их малого размера, или же просто большого количества, но выглядели они мерзко.

Но даже так, я должен с ним сражаться. Тем более, что я планировал провести на двадцать седьмом этаже весь день, а на прохождение с двадцать первого по тридцатый оставить себе всего несколько часов.

Я собирался остаться здесь и подольше поохотиться, и думая про его отталкивающий вид, я и так терял драгоценное время.

«Фух, ладно.»

Я отключил мысли, и врезал ему в морду. После этого из его рта полилось еще больше пузырьков. У него начались конвульсии, его ноги подкосились, и панцирь ударился о землю. Затем, он медленно превратился в магические элементы.

Рак-отшельник скорее навел мысли о море, может ли он вообще жить в одной пресной воде? Думая о таких бесполезных вещах, я потянулся за магическим камнем, но мне пришлось моментально выпрямиться и пнуть в сторону камень, чтобы тот не мешал в бою.

- Ха, как будто мотылек на пламя.

Пришел сюда как раз нужный мне монстр, на которого я и собирался охотиться на этом этаже весь день.

У этого монстра была фигура как у ребенка, и в руках у него был огромный молот. У него было бесполое тело, и очень милая внешность. Однако, шел он, таща за собой молот больше собственного роста, так что вид его был однозначно странным.

Это был монстр из разряда фей, называемый Звонарем.

Звонарь может и выглядел как ребенок, но его сила совсем не совпадала с внешним видом. Кроме того, беспокоиться мне нужно было совсем не о гигантском молоте.

- Так ты, появился, наконец?!

Я направил третью руку на магический круг, что появился перед звонарем. Затем, в придачу к обычному усилению на накидку, я добавил и водное усиление.

В это же время, из магического круга в меня полетел огненный шар.

Самым проблемным в этом фееподобном монстре была огненная атака, которую тот проводил с огненным магическим камнем. Я тут же сократил дистанцию, отбив атаку накидкой. Однако, будто ожидая моего рывка, тот замахнулся на меня молотом. Я защитился от него четвертой рукой, и попытался прикончить его мечом, но удар не попал.

Звонарь использовал инерцию от удара молотом, чтобы разорвать дистанцию.

Я едва не выкрикнул «Что?!».

Он был очень ловким. Если я залил бы это видео в сеть, то оно наверняка нашло бы популярность в категории Сётакон (П.п. Как лоликон, но с мальчиками).

Когда он оторвался от меня, то сразу же снова активировал магический камень. В то же время, он приготовил молот к удару, и двинулся на меня.

Но к несчастью...

Я уже попросил семпая, Люди и Кларис-сан помочь мне в тренировках против двусторонних атак. Я знал, что в подземельях я не раз встречу сразу множество врагов, и поэтому как можно больше тренировался, чтобы с этим справиться. Похоже, мой выбор оказался верным.

Я парировал атаку третьей рукой, а четвертой рукой заблокировал молот. Однако, на этот раз четвертая рука была немного другой. В то мгновение, когда четвертая рука коснулась молота, раздался хлопок, будто молот влетел в ткань, и теперь он был обернут четвертой рукой. Да, мне потребовалось немало времени, чтобы освоить такую деликатную технику укреплений.

«Теперь, усилить ее, а затем укрепить.»

Звонарь никак не мог вытащить молот, застрявший в укрепленной накидке, и оставил свой живот без защиты.

Я рассек звонаря молниеносным выпадом. Вскоре, он превратился в магические элементы, магический камень, и красный самоцвет. Его увидеть я никак не ожидал.

«А-а? Э, это что, шутка такая? Как? Я же убил всего одного?!»

Я невольно перепроверил дважды. Я скорее был в замешательстве, чем радовался.

Дело было не только в опыте, который давали с звонарей. На самом деле, охотиться на них было сложно, и для гринда можно было найти места получше, но я решил охотиться здесь именно из-за выпадавшего с них предмета.

К несчастью, шанс на его выпадение был крайне мал; даже дроп с тех поганных гача-рулеток из мобильных игр был лучше. Но в них можно было получить вещь, если вкинуть достаточно денег.

Однако, здесь это не работало.

И надо сказать, если бы я мог его купить, то купил бы. Но даже для моих карманных денег (годовая зарплата среднего продавца) это было бы многовато. Тогда мне пришлось бы экономить на другом, и я не смог бы купить многие другие вещи. Но раз мне уже он выпал, может быть, у меня получится сократить время прохождения на день. Хотя, если бы я попросил, наверняка семья мне его бы купила.

И еще, с звонаря выпал дополнительный магический камень.

Когда я стримил свой спидран, кто-то сказал, что у меня «хреновая удача», но я выбил нужный дроп с первой попытки. Что за счастье!

Я подобрал его, и внимательно осмотрел его форму. Ага, как будто прикидывая в магазине ценность товара. Уверен, выглядело почти так же.

Это был «боевой магический камень огня, средний».

Вообще-то, это странно. Почему со звонаря, который обычно использовал низкоуровневый магический камень, выпал средний? Хотя, низкоуровневые с них тоже падают. Ему стоило сразу взять камень среднего уровня, и не сдерживаться. Пусть его противник выглядел слабым, ему не стоило меня недооценивать. Ну, уже не важно.

- Ну и раз я уже получил камень...

Произнеся эти слова, я подобрал магический камень с карядо в свою сумку. Я не мог сдержать улыбки.

- Найду еще четырех!

Времени на охоту (в идеале) осталось двенадцать часов. Поохочусь сколько душе угодно!

.....Ад только начинается.

<http://tl.rulate.ru/book/28225/1206186>