

— Ммм...

Подняв пульсирующую и ноющую от похмелья голову, я осмотрел комнату.

Прошлой ночью я слегка увлёкся. Плохо, что я пил алкоголь, к которому не привык, хоть и под предлогом празднования моего перерождения в другом мире. Это больше не игра, это реальность, так что, естественно, у меня похмелье.

Времени сейчас... судя по солнечному свету, проникающему через окно, полагаю, около 10 часов?

— О, точно.

Внезапно у меня возникла идея, и я взял зелье с противоядием, которое хранил в инвентаре.

Это маленькая склянка размером с большой палец. Я выпил её за глоток.

— О, о-о!

Чувствую себя бодрым! Значит, алкоголь считается ядом, хм...

Наверное, мне нужно выяснить, чем этот мир отличается от онлайн-игры. Ведь я почти ничего об этом не знаю.

Вы, наверное, задаётесь вопросом, зачем мне делать что-то столь скучное, ну, потому что с сегодняшнего дня я планирую стать номером один в этом мире.

— Я подумаю о своих планах на будущее пока завтракаю.

После долгих лет одиночества я заработал привычку говорить с самим собой.

Я спускался на первый этаж.

— О, здравствуйте, мистер Секонд. Вы здесь пообедать?

Уже полдень?

— Да. Рис Карри, пожалуйста.

— Подождите.

После того, как ужасно дружелюбная официантка приняла мой заказ, я сел за столик и погрузился в свои мысли.

На данный момент моей основной задачей будет приобретение «Основных навыков».

В Mobius это ряд навыков, которые также называются обязательными. Без них, вас скорее назовут новичком, а не авантюристом.

Поэтому, для начала, нужно «заработать опыт».

Игра Mobius основана на системе получения опыта. Опыт нужен, чтобы выучить навыки, также, накопление опыта повышает статистику. Статистика увеличивается вместе с получаемым опытом, а необходимый для изучения навыка опыт примерно равен тому, который необходим для повышения уровня. Скорость, с которой вы изучаете навыки и повышаете их, зависит от типа роста вашего персонажа, определяемого во время создания. Способ заработать опыт очень прост - либо побеждать монстров, либо успешно выполнять квесты.

Навыки включают в себя широкий спектр приемов ближнего боя, дальнего боя, магических навыков и ремесла. Каждый навык имеет ранг с 16-го по 1-й, более того, они делятся на классы, с первого по девятый. Также, существует особый ранг именуемый “Титульным”, но думаю, что сейчас бесполезно говорить об этом. Конечно, для повышения ранга навыков необходимо много опыта.

— О, раз уж мы заговорили.

Я открыл окно статуса, пока ел карри.

А-а-а, как и ожидалось. Тип роста Сенконда такой же, как и у Севена, “Универсальный”.

Для универсалов, рост статистики от накопления опыта средний во всем, поэтому некоторые говорят, что он не идеален для сильнейших в мире. Это хорошо, так как я стремлюсь к высшему рангу в мире, могу сказать, что универсал может прокачать до максимума всю статистику, в подавляющем большинстве случаев это лучше, чем специализированный тип, у которого хорошо прокачиваются только некоторые характеристики. Сложность в том, что вначале будет мучительно больно.

...

... В таком случае.

У меня нет выбора, кроме как использовать этот метод.

Сказав: «Спасибо за еду», я вернул пустую тарелку и вышел из таверны.

Я направлялся в самый большой магазин зелий в столице.

— Можно мне «Зелье Противоядия□Очищения□Сильного Восстановления++», пожалуйста.

— Ха... ХА!?

Работник магазина был ошеломлен, на его лице было написано: «Моя вас не понимать».

— Извините, я знаю, что это грубо, но они очень дорогие...

— Сколько у вас есть?

— Эм... прямо сейчас, 630.

— Хорошо, тогда я возьму их все.

— У-уже несу...

Продавец кивнул, обернулся и с удивленным видом пошел в заднюю часть магазина. Вероятно, пошел на склад.

Это зелья удвоенной силы с эффектами противоядия, очищения и исцеления, каждое из которых стоит 120 000 CL.

$120\ 000\ \text{CL} \times 630\ \text{шт.} = 75\ 600\ 000\ \text{CL}$

Не так уж и дорого.

Обескураживает скорее то, что у него их всего 630 штук, но, тут уж ничего не поделаешь.

— С-спасибо за ожидание.

Я проверил предметы и поблагодарил продавца, который весь вспотел, таская зелья.

Всё в порядке.

Я заплатил круглую сумму наличными, упаковал зелья в свой инвентарь и вышел из магазина.

Хорошо.

Хотите знать, что я буду делать с этими высококачественными зельями?

В Mobius это называлось «стратегия Ди-Кью», это был почти читерный способ легко заработать большое количество опыта на ранних стадиях игры.

Стратегия Ди-Кью представляла из себя способ получения опыта, путем обращения к уловке, существовавшей в старой 8-битной игре под названием "Dinosaur Quest". Она состояла в том, что для победы нужно было бросать предмет, который наносил фиксированное количество урона врагу с высоким уклоном.

Я понятия не имею, что за извращенец придумал это, но смесь зелий противоядия, очищения и восстановления наносят фиксированный урон по нежити.

«Зелье Противоядия□Очищения□Сильного Восстановления++», которое я сегодня приобрел, наносит фиксированный урон по нежити в размере 1,200.

Такого количества урона достаточно, чтобы сбить HP до нуля средним монстром, «гадюкам-зомби», которые, среди нежити, дают сравнительно хороший объем опыта.

Проще говоря, бросив эту вещь в гадюку-зомби, даже новичок сможет убить её.

Это удивительно простой, быстрый и эффективный способ получения опыта, но им пользовались только некоторые лентяи, и то на дополнительных персонажах.

Причина – это дорого.

Чтобы получить опыт, необходимый для навыков и характеристик того, что можно назвать персонажем среднего уровня, используя стратегию Ди-Кью, понадобится не менее 10 000 зелий. В общей сложности это 1,2 млрд. СЛ. Единственными, кто мог подготовить такую большую сумму денег, были те, у кого уже есть один прокаченный персонаж.

Кроме того, количество опыта, получаемого за победу над монстрами, варьируется в зависимости от количества опыта, накопленного персонажем. Другими словами, ценность опыта, полученного от слабого монстра, становится все меньше и меньше с ростом вашего накопленного опыта. Это означает, что если вы станете сильнее, чем гадюка-зомби, увеличив свой накопленный опыт до такой степени, что она будет для вас ребёнком, тогда стратегия Ди-Кью станет бессмысленной.

Таким образом, стратегия Ди-Кью довольно эффективна (если вы не заботитесь о деньгах), как способ заработать опыт в начале игры, но она не сможет поднять вас выше среднего уровня.

Но, в конце концов, это всего лишь уловка, чтобы стать сильнее за короткий срок.

— И не подумал бы что придет день, когда я буду заниматься подобным...

Передо мной была большая пещера позади шахты, которая находилась в двух часах езды от столицы. По игровой легенде, это знаменитое охотничье угодье, но в поле зрения не было ни одной души.

Возможно, стратегию Ди-Кью еще не обнаружили в этом мире. Или это зелье слишком дорогое, чтобы его можно было так использовать? Или, может быть, количество начинающих слишком мало? Это загадка, но факт в том, что это место теперь полностью моё. Повезло, повезло.

Пройдя некоторое время, я кое-что заметил. Внутри пещеры было странно темно по сравнению с тем, что было в игре. Вынув из инвентаря фонарь, который купил в магазине, я пошёл дальше, держа его в левой руке. Поскольку фонарь был дорогой, глубь пещеры стала намного ярче.

— ... Ого.

Это она. Наконец то нашел. Извивающаяся гадюка-зомби. Отвратительный монстр, похожий на змею, длиной более 1 метра. Отвратительный запах гнили, даже их слизь, которой они терлись друг о друга, издавала ужасный звук, не говоря уже о внешности. Они очень негативно влияли на мои пять чувств.

Я хотел покончить быстро, поэтому подкрадывался к своей цели и бросал зелья, по одному за

раз.

С забавным звуком «шух-шух», гадюки-зомби испарялись одна за другой, мгновенно умирая.

Ах... как же хорошо.

Зачистив это место, я перешел на следующую охотничью поляну. Когда я вернулся на первое место охоты, враги возродились, поэтому я повторно зачистил их.

Затем, без перерывов, я старательно продолжал бросать зелья, пока, наконец, не выбросил все 630 штук.

Количество опыта, которое я заработал... ну, это определённо того стоило. Такими темпами, мне кажется, что я скоро смогу получить все необходимые навыки и немного их повысить.

— Дерьмо, солнце уже садится?

Когда я вышел из пещеры, солнце было почти не видно.

Темнее, чем я ожидал. Более того, я не могу найти лошадь, которую недавно купил. Мне стало не по себе, потому что она была довольно дорогой.

— Фр-р-р.

... Или так я думал. Поскольку черный конь хорошо сочетался с окружающей средой, я не смог его разглядеть.

О, хороший мальчик, Севен Тей, было бы тяжело найти тебя с твоей-то чёрной гривой, если бы ты не откликнулся.

— Ох, да, точно.

Я вдруг вспомнил, что получил прилично опыта, поэтому решил приобрести навык верховой езды. Условия по его приобретения уже выполнены, так как я ехал верхом более пяти минут. Кроме того, я сразу поднял его с 16 по 9 класс.

Ускорение, точность и равновесие в прыжке увеличены до 9-го класса. Поскольку количество требуемого опыта невелико, то на ранних стадиях игры большинство людей со здравым смыслом останавливаются на 9-м классе.

— Ладно, давай возвращаться домой, Севен Тей.

Я двинулся в обратный путь, оседлав Севен Тея. Начиная с бета-версии игры, я много раз проезжал дорогу от шахт до столицы, поэтому мог двигаться даже с закрытыми глазами.

Вскоре я увидел уличные фонари.

Столица, наконец-то. Быстро поью и поем, а затем, после принятия ванны, погружусь в заслуженный сон!

— Стой! Кто ты, черт возьми!

... О, боже. У меня плохое предчувствие...

<http://tl.rulate.ru/book/28618/1567691>