Начало поиска 22.11 (чт)

§039 Начало исследования

11/22 (чт)

"Ну что, Миёши, готова?"

"Конечно! А у сэмпая точно есть еда? Не забыли?"

"Всё в порядке. Закупился вдоволь. Пошли?"

"Да!"

Хоть это и снаряжение новичка, но для меня впервые нормальное снаряжение. Какое-то напряженное чувство.

Мы с нескрываемым энтузиазмом спустились под землю в Ёёги. Чтобы не выделяться, я надел мини-щит от LBA и повесил на пояс томагавк от Browning.

Вливаясь в непривычный поток людей, мы направились к лестнице на 2-й этаж. Главная цель - Лунный Кратер на 14-м, но также важно замерить опыт с монстрами на каждом этаже.

Вместе с Миёши мы тщательно продумали малолюдные зоны и условия каждого этажа. Похоже, постоянно работают установленные в шлеме экшн-камера и дальномер. Дальномер, видимо, автоматически создаёт 3D-карту подземелья - оригинальную версию того, что предоставляет JDA в Данженвью. Раз уж мы всё равно идём в знакомые места, так заодно подробнее заснять, видимо.

Батареи Миёши закупила целую кучу. Как она сказала, информация бесценна. Хоть это и разумно, без хранилища и склада реализовать такое практически невозможно. Но нам с этим проблем не было.

"Вы новички?"

"А, да".

К нам обратился один из троих мужчин в пати. Судя по снаряжению, он принял нас за новичков. В мирах фэнтези или VRMMO на его месте заподозрили бы грабителей, но в Ёёги такие инциденты почти не случаются. Наверное, благодаря менталитету японцев, а также тому, что JDA полностью контролирует личные данные посетителей подземелий, анонимные преступления затруднены. В современной Японии нападение на новичков здесь почти нерентабельно - риски перевешивают возможную выгоду.

Мужчина, представившийся Ёсидой, рассказал нам о местах для новичков и прочем, пока мы шли к лестнице на 2-й этаж.

"И ещё, в вашем снаряжении лучше не спускаться ниже 5-го этажа".

Как он сказал, стремительные атаки монстров-кабанов, появляющихся с 5-го этажа, новички могут не выдержать. 5-й этаж разделяет любителей и профессионалов.

В Ёёги монстры до 4-го этажа не дропают "обычных предметов" - вещей, которые падают с высокой вероятностью. То есть прожить на доход от подземелий можно, только спустившись ниже 5-го этажа. Иными словами, это ограничение разделяет профи и любителей, предотвращая конфликты из-за разницы в подходах.

"Понял, спасибо большое".

Мы поблагодарили его у лестницы на 2-й этаж, где и распрощались. И впервые ступили на 2-й этаж.

"Знал об этом, но всё равно удивительное зрелище..."

Подземелью полагается иметь небо, так ведь? В голову приходит цитата какого-то старого художника. Хотя, в отличие от высказываний поэтов, у всех остальных пещер неба нет. А, если убрать содержимое, как вообще можно создать небо из пустоты.

Здесь, внутри подземелья, было небо, луга, холмы и лес, совсем не похожее на подземелье. Похоже, так продолжается до 9-го этажа.

Оглянувшись, я увидел, что выход из лестницы, по которой мы спустились, находится на половине крутого холма. Заглянув внутрь, не увидишь конца плавно изгибающейся лестницы наверх. Обычно она должна была бы проткнуть вершину холма, но над холмом винтовой лестницы в небо не было.

"И правда, удивительно".

Встряхнувшись, я посмотрел вперёд. На 2-м этаже водятся разные гуманоиды - гоблины, кобольты, огры и звери типа волков.

"Сначала 2-й этаж, гоблины и кобольты".

Проверив созданную карту, мы двинулись в малолюдную зону. На 2-м этаже это просто направление, противоположное пути к лестнице вниз. Из-за близости лестницы в нижние этажи, противоположная сторона менее посещаема. Естественно, чем дальше от лестницы, тем меньше народу.

Отойдя подальше от людей, я вернул все характеристики к исходным значениям и побежал, проверяя скорость.

"Ух ты! Вау!"

"Подождите, сэмпай! Куда вы?! Подождите меня!"

Тело было легким, как перышко, и двигалось с невероятной скоростью, но восприятие как будто замедлилось, и контролировать тело было легко.

"Потрясающе, какие характеристики!"

В исследованных зонах подземелья Ёёги ловушек обнаружено не было. Вообще, нигде в мировых подземельях ловушки пока не находили, по непонятной причине. Это одно из отличий от вымысла. Хотя на самом деле ловушки были бы загадочнее. Кто бы их там установил? В реальной жизни, если при осмотре дома за картиной была кнопка, нажав на которую в другой комнате открывается стена с оружием, то архитектор явно не в себе.

В общем, в зависимости от структуры локации, можно двигаться довольно быстро без особых проблем. Риск на кого-нибудь налететь на повороте и влюбиться незначительно возрастает. Хотя за мной в таком темпе Миёси явно не угнаться.

"Сэмпай, если будете двигаться на такой скорости, берите меня на руки".

Нет, без необходимости я вас не понесу. Давайте просто идти нормально.

Пройдя несколько минут, мы остановились, заметив впереди по прямому коридору нечто похожее на маленькую фигурку.

"Первый гоблин?"

"Да. Сначала проверим опыт".

"Понял".

Я активировал инвентарь и достал железный шарик. Ускорить предмет при извлечении я пока не мог, в отличие от Миёши. Может, из хранилища это невозможно, а из инвентаря можно? Ведь при извлечении из хранилища время не течёт, так что ускорить не получится. Хотя, возможно, это просто разница в таланте между мной и Миёши. Если так, то мне даже обидно.

В общем, я просто кинул 6-сантиметровый шарик по направлению к гоблину. В момент, когда шарик покинул пальцы, раздался хлопок, и гоблинообразная фигурка лишилась головы.

"А?"

"Ого!"

На мгновение я опешил, но это, должно быть, сила со всех характеристик по 100. В конце концов, выше, чем у мужчин, прошедших 31-й этаж. Вероятно.

Опыт с гоблина составил 0.03. Чуть больше, чем со слайма.

К следующему гоблину я применил водную магию под названием Уотерланс. Железных шариков конечно много, но в лесу тяжело найти после броска.

Магические орбы бывают с римскими цифрами и без. Цифровые - так называемые Номера, изначально дающие определённое заклинание, зато не позволяющие выучить другие. Без цифровые при опыте и тренировках позволяют освоить заклинания как Номеров, так и свои оригинальные, но сложнее в изучении.

Орб от слайма был без цифры. Опираясь на известные Номера, мы освоили похожие КреэйтУотер и Уотерланс. Изначально эта водяная магия тратила 1 MP на копьё. Эффект слабее железного шарика, но гоблина тоже уничтожала с одного удара.

"Отлично, просто и удобно".

В дальнейшем я активно использовал Уотерланс. В отличие от огня, вода не наносит урон лесу. В фэнтези от постоянного применения умения обычно растёт эффективность, а в игровых мирах - нет. Интересно, к чему ближе реальность.

Со всеми характеристиками на максимуме, текущий максимальный MP - 190. По Мейкингу, MP восстанавливаются за час на значение INT. Непонятно пока, это норма или сверхрегенерация. Миёши разберётся в деталях. Я просто записывал цифры.

Как и ожидалось, опыт со второго гоблина составил 0,015. Как и в отчётах, гоблины держались группами, да ещё в малолюдной зоне их реже прореживали. Через пару часов на нас вышло около 100 гоблинов. Попутно я уничтожил нескольких волков, тоже одним Уотерлансом. Как и ожидалось с INT 100. Опыт с первого волка - 0,03, как с гоблина. Значит, снижение опыта от количества убийств рассчитывается для каждого вида отдельно.

И тут, на 91-м гоблине, это произошло.

"А?"

"Что случилось?"

***

Навык DEXxHP+1 1/5,000,000 Навык Преждевременные роды 1/10,000,000

Навык Ускоренное созревание 1/800,000,000 Навык Форсированный рост 1/1,200,000,000 Навык Преждевременная смерть 1/2,000,000,000

***

Перед спуском в подземелье я специально установил последние две цифры убитых монстров ровно на 00. Кстати, волков было 9.

"Значит, не на 100-й особи вида, а на 100-м убитом монстре в целом срабатывает..."

Это очень важно. Уже одного того, что не нужно убивать 100 шаманов Лунного Кратера - отличная новость.

"Тогда, если хитро настроить, можно бесконечно фармить орбы с боссов!" - Миёси засияла глазами-йенами и закружилась, как в "Лебедином озере".

Возможно, но сначала надо босса победить.

В любом случае, эти орбы выглядят опасно. Особенно "Преждевременная смерть"! Что будет, если её использует пожилой человек?!

Я перечислил орбы Миёси.

"Форсированный рост и Преждевременная смерть - незарегистрированные умения".

Похоже, у неё собственная база данных навыков.

Гоблинов убивает большинство игроков. При 100 миллионах владельцев карт, если каждый убьёт по 12 - вероятность получить Форсированный рост вполне реальна...

"Многие убивают гоблинов только ради карты, а потом сразу переходят к другим монстрам. Ведь нет ценных материалов для продажи".

"Точно..."

И я не хочу вечно охотиться на гоблинов. Опыт почти как со слаймов, да и дропа вещей от них не слышал.

"Главное в гоблинах - не дроп, а сокровища в их логовах".

"Что, правда? Я и не знал".

Логова, конечно, часто попадались, но я никогда не искал там ничего.

"В отличие от дропа, их нужно специально искать. Называют Goblin's Treasure Box, GTB".

"Совсем не знал. Надо было раньше сказать".

"Говорят, при том времени, что уходит на поиски, там обычно ничего особенного, максимум зелье 1 ранга. Проще быстрее продвигаться дальше, решила я".

"Всё равно поиск клада звучит заманчиво".

"Да, верно".

Для свидания тоже неплохо.

"Кстати, охота на гоблинов вряд ли хороша для свидания с обычной девушкой. Ей это не понравится".

"Откуда ты знаешь!?"

"Когда сэмпай думает о девушках, у него раздуваются ноздри".

"Правда что ли!?"

"Кто знает?" - уклончиво ответила Миёси.

Надеюсь, это не правда.

DEXxHP+1 - так называемый бесполезный навык, но судя по разговору с Миёси, в будущем может стать важным. И шанс дропа 1 к 5 000 000. В мире выпало уже немало таких орбов.

"Преждевременные роды - умение быстрее рожать детей. Из-за названия сначала испытывали на свиньях".

У любых существ, даже монстров, при убийстве может выпасть карта. Но дикие скорее всего её

потеряют. Без имени карта не отображает ни имени, ни ранга. Интересно, что будет с домашними животными.

Как я понял, получившие карту животные могут использовать орбы. Как - непонятно, свиньям, видимо, давали съесть. Эффекты видны по результату, а на карте фиксируется использование. У животных тоже можно проверить по карте.

Свинья с Преждевременными родами родила здоровых поросят через 12 дней после оплодотворения. То есть этот навык сокращает срок почти в 10 раз! Правда, самка после этого ослабевает. Предполагают, что за то же время она тратит энергии в 10 раз больше. Сейчас такие опыты используют для изучения передачи навыков по наследству.

"А про Ускоренное созревание известно только два случая. Похоже, оно резко ускоряет рост в подземелье, но..."

"Судя по названию, быстро дойдёшь до потолка, да?"

Вундеркинд в 10 лет, талант в 15, а после 20 уже простой смертный.

"Одни неудобные орбы, как я погляжу".

В итоге безопасно использовать можно только xHP+1.

"Пока стоит держать ради редкости. А вот Преждевременная смерть... Похоже на оружие убийцы".

Преждевременная смерть - шанс 1 к 2 000 000 000 - по всему сокращает продолжительность жизни. В 10 раз, судя по Преждевременным родам? Но тогда одни минусы, да и для убийства слишком долго. Видимо, есть какие-то компенсирующие бонусы, типа гениальности? Методов проверки пока нет. Я, конечно, использовать не рискну.

"Пожалуй, оставлю Форсированный рост".

И я получил "Форсированный рост".

◇◇◇◇◇◇◇◇

Гоблины всё не кончались, а MP восстанавливались на 100 в час, так что мы продолжили фарм ещё часа два. Миёси, видимо набрав достаточно данных, тоже методично поражала Уотерлансами. Ускоренные шары убивали с одного удара, но их жалко тратить.

"По сравнению с шарами, это как-то не так удовлетворительно..."

Что-то я становлюсь немного опасным типом.

В нужный момент, на 100-м монстре, я убил подготовленного кобольта.

***

Навык AGIxHP+1 1/20 000 000 Навык AGI+1 1/50 000 000 Навык Обнаружение жизни 1/1 200 000 000 Навык Алхимия трансмутации 1/16 000 000 000

***

"Кроме Алхимии трансмутации, все известные".

Обнаружение жизни - редкость, в основном дропается высшими видами волков.

"Раз кобольт - алхимия не так удивительна... Хотя что за "трансмутация"?"

"Похоже, потребует какую-то плату... Очень басенно".

Шанс 1 к 160 000 000 000 редкость, конечно, но...

"Похоже, все орбы от кобольтов и гоблинов - сплошные ловушки".

"Проказы любящих пошутить фейри?"

Слишком опасно даже для продажи, не говоря об испытаниях. Когда достанем оценку, вернёмся.

Мы благоразумно получили Обнаружение жизни.

"Ну, орбы прояснились, двигаемся дальше?"

"Да, волки встречаются и ниже, а на 2-4 этажах Ёёги просто понемногу усиливаются враги и меняется частота, но виды те же. До 5-го проберёмся".

"Хорошо, поехали".

"Подождите, сэмпай, пока никого нет, давайте перекусим! Я проголодалась!"

"Ладно, доставать?"

"Хи-хи-хи! Дебют мобильной базы Дори-тян!"

Миёси вытащила фургон в просторном месте. Мы забрались внутрь, достали бенто и готовые блюда из Депато, и устроили перекус.

(Депато (□□□□) - это распространенная в Японии сеть магазинов, продающих готовую еду.

Основные особенности:

Название расшифровывается как "подземный этаж универмага"

Располагаются обычно на подземных этажах крупных торговых центров

Продают уже приготовленную еду - бенто, суши, салаты, десерты, напитки и т.д.)

http://tl.rulate.ru/book/37393/3599720