

Я игнорирую взгляды, которые собираются на мне, когда я вхожу в здание, и иду к администратору.

- Вы можете дать мне какую-нибудь информацию о подземелье?

- Эм... я вижу, что вы Бессмертный, но...

- Я здесь как Посторонний. Особых проблем быть не должно.

- Понятно. Это пещерное подземелье. Десять уровней. Обычно, чтобы пройти подземелье, нужно иметь ранг не ниже С, но для новеньких ограничений нет.

Специальности

Магическое железо и Литий.

Ловушки

Стрелы (яд, оглушение, паралич, сон, тьма, проклятие, кровотечение)

Газ (яд, паралич, сон, тишина, проклятие)

Скользящие полы, ловушки (слизь, копья), комнаты (магическая блокировка, дом монстра).

Сундук с сокровищами (мимик, яд, замешательство, взрыв, дом монстра).

Монстры

Диапазон уровней 40-49, босс 53

Водные, магические существа.

- Обычно мы говорим, что вам нужен свет и защита от аномалий, но...

- Как бессмертный я не нуждаюсь ни в том, ни в другом.

- Тогда вам следует.... остерегаться специфических для подземелья подводных камней, домов монстров, магических блокираторов и скользких полов.

- Что такое магический блокиратор?

- Это ловушки, которые мешают накапливать магию. В частности, она замедляет ваши заклинания, но она не такая сильная, так что вы должны быть в состоянии противостоять ей.

Ловушка, которая замедляет скорость заклинания.

Это только первая, так что это не должна быть очень сильная версия. Будет ли версия копья ямы.... мгновенной смертельной ловушкой?

[Ямы] и [дома монстров] - главные, за которыми нужно следить. Следующие два - магический блок и скользкий пол. Не говоря уже о копье, но слизь нанесет большой урон снаряжению. Это будет стоить вам много денег, а если ваше снаряжение повреждено, то вернуться живым будет сложнее.

Значит, копья - это все-таки мгновенная смерть. Я проигнорирую бормотание сзади меня о «Эротических слизнях... мечта мужчины». Это не сработает на моем оборудовании.

Подводные камни и подножки, очевидно, немного отличаются по цвету.

- О, точно. Это ваш первый раз. Самая большая разница между полем и подземельем в том, что здесь гораздо больше врагов. Пока вы не окажетесь возле лестницы, они будут следовать за вами повсюду, поэтому мы рекомендуем убивать их сразу. И будьте осторожны с шумом.

Поэтому, если у вас нет минимального количества огневой мощи, вы будете раздавлены. С другой стороны, если у вас есть огневая мощь, вы можете заработать деньги. Хорошо, что врагов так много. Подземелья - хорошее место для повышения уровня.

А шум? Звук тоже должен быть агро условием. Это довольно неприятно, не так ли?

- Враги - это големы, горгульи, черепахи и куклы. Имейте в виду, что некоторые из них используют магию или дальние атаки.

- Хмм... Упс, они используют свет или святое?

- Нет, только до вторичного из четырех основных атрибутов.

- Значит, проблем нет?

- Да, да.

Если они не будут использовать тьму, то мое поглощение не вступит в игру.

Пойдемте, посмотрим на это лично. После того, как мне объяснили дорогу в подземелье, я благодарю администратора и проверяю доску заявок. Квестов на подчинение нет, но доставка? Цена товара довольно высока. Что ж, я возьму его, когда у меня что-то будет, так что пока я пас.

Я покидаю Союз Искателей Приключений.

- Итак, что мы теперь будем делать?

- В подземелье!

- Думаю, я тоже хочу в подземелье.

- Ну, хорошо. Пойдем.

Двое из троих хотят пойти в подземелье. У меня нет причин возражать, так что это не проблема. Мы выезжаем из южных ворот и вызываем лошадей.

На восточной стороне высокий уровень - 45-49, поэтому мы пойдём в подземелье через юг.

После небольшого подъёма в гору мы видим безопасную зону с небольшим отверстием в скальной стене. Внутри стоят статуи господина Крила и госпожи Стеллуры.

Эти две статуи, похоже, являются входом в подземелье.

- Принцесса, что нам делать со слугами?

- У Лича есть бонус к призыву?

- Верно.

- Тогда пусть ты сделаешь троих, а я двоих? Я сделаю одного рабочим.

- Хорошо.

Я - лидер группы, а Ске-сан вызывает слуг. Это кажется самым сильным вариантом, если не учитывать возможности и опыт навыков.

Я вызываю рабочего и №1 в виде скелета.

- Мы слышали, что скоро будет много врагов, поэтому я вызову одного из них в качестве брони. Трёх танков должно хватить.

- ... Меня ведь посчитали, не так ли?

- Хахахаха. Я переключусь на огневую мощь, если ты не против.

- Хорошо. Пошли.

После призыва и проверки снаряжения я подхожу к статуе.

[Хотите ли вы войти в пещерное подземелье?]

[Группа «Посвяти свою человечность», возглавляемая Анастасией, достигла подземелья. Подземелье будет добавлено в раздел помощи.]

[Вы выполнили определенные требования и получили Титул: Первооткрыватель подземелий.]

Первооткрыватель подземелий

Титул в честь первого игрока, прибывшего в подземелье.

- Ну, это просто. Пойдем.

- Да.

Он все еще ждет подтверждения, входить ли в подземелье, поэтому я нажимаю [Да], и поле зрения меняется. Мы перенеслись внутрь.

- Да, я бы сказала, что это пещера.

- Это пещера...

- Это пещера...

Это просто дыра. Туннель из почвы и скальных поверхностей. Он размером примерно с... двухполосную дорогу. Там достаточно места для сражения одной группы.

Здесь не абсолютно темно, но довольно темно. Если у вас нет ночного зрения, вам понадобится фонарь. Один или другой. Факелы для атмосферы.

Мини-карта не работает. Это, вероятно, то же самое, что и в подземелье, добавленном для второй группы.

В начальном состоянии вы не видите ничего, кроме рамки пользовательского интерфейса. То, что находится в поле вашего зрения, но не рассмотрено должным образом, слегка помечено. Затем, как только вы видите что-то вблизи, цвет становится нормальным...

Поскольку мы только что вошли, цвет проявляется только вокруг меня, после чего он становится тусклым.

- Похоже, это безопасная зона. Пойдем.

- Я думаю, это для того, чтобы предотвратить драки сразу после переноса.

- Это ужасно, когда тебя бьют сразу после перехода...

Это происходит постоянно, но когда это происходит в виртуальной реальности, это невыносимо.

О, я забыла.

- Вот, вы двое можете взять это.

- Хм? Еда? О, мы можем это съесть!

- О, правда.

Альф-сан будет есть блюдо с баффом силы, а я и Ске-сан - блюдо с баффом интеллекта.

- Уууу! Вкусно.

- Теперь мы тоже можем есть?

- Мой [Повар] и [Алхимия] на 30-м уровне. Я прочитала книгу и это дало мне дополнительный навык.

- Хм... Это довольно сложно.

Нет необходимости есть в последнюю минуту, но я совсем забыла об этом. Мы не могли поесть вместе до этого момента.

- В любом случае, принцесса, твои глаза все время закрыты, ты можешь видеть?

- Да, могу. Я начала применять на практике редкий навык, который я развила, когда получила Серебряный ключ. К этому нужно привыкнуть.

- Чувствуешь?

- Хм... Скорее, я бы назвала это умом? Это навык пространственного восприятия.

- О, я немного понимаю.

- Направляюсь прямо.

- Но атрибут - темная сторона. Это редкий навык, так что это секрет.

- О.

Теперь, когда мы поели, давайте повернемся спиной к двум статуям в конце дороги и пойдем дальше.

Атака на стену, похоже, ничего не даст, поэтому нет необходимости беспокоиться о том, что вас похоронят заживо. Вы можете стрелять взрывами, не беспокоясь об этом. Управление здесь очень реалистично в некоторых странных аспектах, так что я бы забеспокоилась, если бы не проверила его.

Каждый из нас носит оружие, и мы можем видеть врага перед собой.

- Это...Стальная черепаха?

- Это то же самое, что сказано в информации. Я возьму на себя инициативу.

- Да, да.

Я пойду немного впереди господина Альфа. Черепаха - это, по сути, магическая атака. Это похоже на мой стиль боя. Даже когда она подходит близко, то использует свою защитную силу, чтобы продолжать стрелять магией. Разница лишь в том, что черепаха защищается, а я парирую.

Однако, если у нее нет отражения или поглощения, она для меня просто утка. Я отражаю всю магию, которая летит в меня, а также стреляю магией.

Похоже, что сопротивление увеличивается по уровням: сопротивление, неуязвимость, отражение и поглощение. Похоже, что у физических атак есть только сопротивление, неуязвимость и отражение. Считается, что отражение и поглощение - это самые высокие уровни.

Черепаша, вероятно, в лучшем случае устойчива, так что проблем не возникнет. Если она неуязвима, то нет смысла возвращать магию, но если она устойчива, то мы вернем ее, потому что она не нулевая.

Черепаша замечает нас и медленно поворачивается к нам. Конечно, мы идем прямо на нее.

Как только мы оказываемся в зоне досягаемости, вокруг черепахи появляется копьё земли, и я отражаю его, когда оно летит, а мы с господином Ске произносим заклинания. Тем временем Альф-сан приближается и атакует сбоку.

Это только один из них, так что это легкая победа.

- Хмм... Она крепкая. Сталь.

- Это подземелье будет слишком сложным для ближнего боя?

- Думаю, лучше взять с собой тупое оружие...

- Анти-магия довольно проста, когда ты можешь просто послать принцессу.

- Думаю, да.

Дроп делим как обычно.

Когда мы проходим немного дальше, на дороге появляется развилка, но я также вижу врага. Это голем в человеческий рост, если немного похудеть. И он красного цвета.

- Элементальный голем. Что... Человек-голем?

- Это человек-голем, не так ли? Он относительно человекоподобен для голема.

- Человекоподобный?

Обычного размера он был бы слишком большим, что мешало бы в пещере. Он элементарен и красного цвета, так что, вероятно, это огонь. Это не дух, так что, судя по внешнему виду... правильнее будет сказать, что это голем из огненного металла.

Он весь из красного металла, с узором, похожим на огонь.

- Не смотри на меня.

- Он идет.

Голем посмотрел на меня, а затем помчался так быстро, как только мог.

Альф-сан занимает свое место и получает удар плечом в голову. Металл сталкивается с металлом, издавая громкий звук.

Поскольку у №1 есть магическое красное железо, оно не подходит для этого. Должна ли я подготовить все атрибуты? ...Думаю, лучше спокойно взять [Магию гранта].

Пока что он не может ударить по элементарной слабости, но это все равно атака.

- Этот парень сражается голыми руками, значит, он относится к типу [Боевые искусства]. Он атакует быстро.

- Разве он не использует магию?

- Он не похож на того, кто использует магию. Так что, скорее всего, нет.

- Ские-сан, у нас подкрепление в виде волков.

- Мм, я приму на себя удар.

Я вижу, как волк Стального Голема бежит к нам на 3D карте в моем мозгу. Вероятно, его привлек звук.

Броня, вызванная господином Ске, возьмет на себя инициативу, и мы ударим сначала по голему, которого держит господин Альф.

- Кажется, рядом с этим врагом постоянно наносится урон.

- Этот тип... не имеет значения!

Нужно ли мне по-прежнему использовать глаза?

Когда я открываю глаза, я вижу, что элементарная часть узора начала извергать огонь, а окружающее пространство размыто из-за высокой температуры. Это повреждение окружающей среды от жары или состояние ожога?

Для тех из нас, у кого автоматическое исцеление, это не проблема, но другим игрокам, возможно, придется нелегко.