

Дарий положил деньги в карман, так как они были нужны ему для ежедневных расходов. Тот факт, что он почти всегда расплачивался серебром и почти не имел бронзовых монет, был серьезной проблемой, так как это была самая ходовая валюта в повседневной жизни.

Кроме того, в данный момент большинство из этих дропсов ему не пригодились. Они только загромождали его инвентарь своим количеством и заполняли многие драгоценные слоты, предназначенные для других вещей.

Если в будущем он изучит что-то вроде алхимии или чего-то подобного, он сможет легко вернуться и очистить первый этаж от тех же капель, потратив на это гораздо меньше времени, чем он провел здесь сегодня.

Уходя, Дарий размышлял о подземелье. Главной целью его прихода сюда было исследовать его и понять его назначение, так что не было ничего странного в том, что он так поступает.

Несмотря на то, что квест сильно отягощал его разум, он должен был сесть и тщательно обдумать, что делать дальше, чтобы не оказаться на пути, отличном от 56 успешных.

Дарий узнал, как устроены подземелья Фауста, после того как пошарил в этом. Теперь он также полностью понял, почему Гильдия Авантюристов была так жестока к новичкам, но благосклонна к авантюристам среднего уровня и выше.

Подземелья в Фаусте были инстансными!

Дариус узнал этот термин из игр в своей прошлой жизни. Инстансовые подземелья или сценарии, как понял Дариус, представляли собой воспроизведенные компьютером окружения, полностью похожие друг на друга, что позволяло нескольким игрокам проходить определенную сцену индивидуально или в группе.

Другими словами, вместо того, чтобы сотни игроков толпились в одной зоне, каждый получал свою собственную версию, которая была такой же, как и основная, но пользоваться ею могли только они. Когда игроки уходили, экземпляр уничтожался, чтобы вернуть столь необходимые вычислительные/процессорные ресурсы на главный сервер.

Дариус, конечно, понимал, почему такая функция была необходима для массовой многопользовательской онлайн-игры, но не для такого мира, как Фауст. Если предположить, что Фауст не был цифровым миром, то как это вообще работало?

Как формировались подземелья? Что послужило причиной их возникновения? Кто создал законы, управляющие подземельями? Кто обеспечивал "вычислительную мощность" для создаваемых в подземельях экземпляров? Сколько экземпляров подземелья могли создавать одновременно? Есть ли способ вернуться в уничтоженный экземпляр?

Как долго можно поддерживать активность одного экземпляра, если упорно оставаться в подземелье? Как генерировались ресурсы? Были ли они идеально скопированы с архетипа, то есть каждый заход давал одинаковое количество ресурсов - без влияния Высшей системы - или

в каждом экземпляре была небольшая разница?

А что насчет монстров? Были ли они в той же ситуации, что и ресурсы? Присутствовали ли одни и те же монстры во всех случаях, или же они перемешивались при каждом прохождении?

Самое главное, что выиграли от этого подземелья или те, кто за ними стоит? Как они получали энергию для генерации ресурсов и монстров? Где тогда находился главный инстанс/настоящее подземелье? Было ли оно вообще, и если да, то было ли оно вообще доступно?

Так много вопросов, так мало ответов...

Дарий понял, что после этого квеста ему придется пройти еще много подземелий. Ему было необходимо понять, как работает такая особенность этого мира, чтобы извлечь из нее максимальную прибыль.

Однако Дарий с жалостью смотрел на начинающих искателей приключений, все еще спешащих в подземелье. Они даже не подозревали, насколько жестоким было их положение в этом мире и как жестоко их эксплуатировали.

Дарий задавался вопросом: зачем набирать в подземелье столько слабаков вместо компетентных товарищей? Почему количество важнее качества? Искатели приключений должны быть избранными квалифицированными людьми, а не просто случайным парнем, который может нанести удар.

Однако ответ был найден: подземелья были инстансированы. Гильдия искателей приключений и даже Королевство Андранто нуждались не в сильных бойцах.

У них были такие бойцы от среднего уровня и выше. Им нужна была масса пушечного мяса, чтобы войти в подземелье, быстро собрать все, что можно, и выйти.

Поскольку подземелья инстансировались и предполагалось, что количество инстансов не ограничено, из них можно было добыть бесконечное количество ресурсов! Это повышало ценность каждого подземелья в геометрической прогрессии, но также возникала проблема, как максимизировать прибыль!

Конечно, такие умельцы, как Дариус, могли пройти первый этаж и добыть много ресурсов, но сколько здесь было людей с уровнем мастерства Дариуса? Независимо от количества, их было недостаточно, чтобы воспользоваться "бесконечными" возможностями подземелий!

Поэтому сбор всех способных людей и их бросок в подземелье стал основным методом. Если они погибнут, то - как предположил Дарий, основываясь на своих знаниях о подземельях из фэнтезийных игр - их тела и сущность, скорее всего, будут поглощены подземельем, чтобы дать ему энергию.

Если они выживали и добивались с какими-то ресурсами, то город или поселок конфисковывал

50% всего, что они захватили, в качестве платы, поощряя при этом собратьев продавать им и остальное.

Гильдия искателей приключений была... Дариус даже не знал, как это назвать. Он чувствовал, что ему, миллиардеру с Земли, еще многое предстоит узнать о бизнесе. Не об основах, а о том, как объединить свое мастерство с миром Фауста.

Для этого он продолжал узнавать больше о мире и его правилах. Это был единственный способ получить наибольшую прибыль, куда бы он ни пошел, хотя он понимал, что не может сосредоточиться только на этом, поскольку его целью было развлечь Вену.

В конце концов Дарий вернулся в трактир "Великий побег" с Ганнером на буксире. Им потребовалось всего несколько часов, чтобы очистить подземелье, но уже вечерело.

Когда подали ужин, Дариус решил сытно пообедать с Ганнером за столиком их номера. Дарий заметил, что на этот раз почти все столики в номере были заняты, то есть даже те товарищи, которые решили пропустить завтрак и обед, вернулись на ужин.

Это заинтриговало Дария и заставило его с нетерпением ждать начала трапезы.

<http://tl.rulate.ru/book/53037/2981451>