

Прошло несколько дней.

[Собираем группу.]

[Перетащите героев!]

“Дика (□) присоединился к “Команде 1”!”

Дика стал членом нашей основной группы.

“Пожалуйста, позаботьтесь обо мне!”

Дика кивнул мне с решительным выражением на лице.

После трагической гибели Зита и Хэнсона он некоторое время вел себя мрачно. Однако, похоже, ему удалось каким-то образом прийти в себя. Недавно он присоединился ко мне и Аарону на наших тренировках.

Небо ярко засияло.

Это означало, что мастер вошел в систему.

“Похоже, сегодня будет не просто еженедельное подземелье, да?”

Аарон нервно поправил копье.

Изель обратилась ко мне, Дженне, Аарону и Дике. Мы были основной боевой группой в зале ожидания.

По сравнению со мной, Дика был значительно слабее, но он превосходил остальных участников. Большинство из них все еще находились на 1-м этаже.

Когда мы отправились в Ежедневное подземелье, нас отправили вместе с подчиненными, чтобы эти люди могли понять намерения мастера.

[Откройся, Разрыв пространства и времени!]

Центральная дверь "плазы" распахнулась.

Лица наших собеседников напряглись. Даже у Дженны, которая обычно сохраняла самообладание, было напряженное выражение.

“Почему вы так нервничаете?”

“Пятый этаж был невероятно сложным. Я думал, что умру”.

Аарон вздохнул.

"Не волнуйся. На этот раз будет не так сложно."

"Правда?"

“...Да, безусловно."

“Кажется, в твоём ответе есть место для сомнений!”

Хотя на промежуточном этапе всегда есть небольшой шанс столкнуться с миссией повышенной сложности, я не мог быть полностью уверен. Таково было правило "Выбери меня".

Я сделал шаг вперед.

Вскоре трое других последовали моему примеру.

Мы не смогли набрать необходимое количество участников, но это не имело значения.

Я облегченно вздохнул.

[Поднимитесь на башню, спасите мир!]

[Главное подземелье: Текущий этаж – 5]

Левое зеркало в Разломе Измерения начало излучать свет.

Это означало, что мы входим в главное подземелье. На лицах членов моей группы снова появилось напряжение, особенно на лице Дика, который дрожал, крепко сжимая свой меч и щит.

Мы не сказали ему, как Зит и Хэнсон встретили свой конец.

Вскоре свет исчез, и мы оказались в незнакомом месте.

[Этаж 6.]

[Тип задания – Исследование]

[Цель – исследовать неизвестное место!]

“Поле - это лес”.

Исследование, да.

Появилась еще одна редкая миссия.

Я воспользовался моментом, чтобы оценить обстановку.

Врагов не было видно. Перед нами простиралось только обширное поле с колышущейся травой.

“Эм, хен. Я не вижу никаких врагов. Может ли это быть такая же ситуация, как на пятом этаже?..”

“Тссс”.

Аарон замолчал, как статуя, и кивнул в знак согласия.

“Не повышайте голоса. Все, опустите головы и пригнитесь”.

Они немедленно легли плашмя на землю, как солдаты.

“....”

“Я сказал, опустите головы, а не ложитесь на землю”.

Члены группы встали, слегка сбитые с толку.

“Здесь нет ничего серьезного, так что расслабьтесь. Пока мы выполняем условия, мы можем спокойно пройти через это.”

"Да."

“Подождите минутку. Я скоро вернусь”.

Спрятав их троих в поле, я тихо проскользнул к обочине дороги.

Продвигаясь вперед, я почувствовал впереди препятствие. Оно казалось непреодолимым.

'Это карта линейной формы.'

Если мы пойдем по тропинке, проходящей через центр поля, то, возможно, доберемся до места проведения мероприятия. Когда я вернулся, то велел группе двигаться в противоположном направлении.

“Мы куда-то пробираемся тайком?”

Спросила Дженна, срывая с головы упавший лист.

Мы двинулись дальше, тщательно прячась в густой листве травянистого леса.

Дженна, обладавшая острым зрением, взяла инициативу в свои руки, а я последовал за ней по пятам.

“Это кажется знакомым”.

“Обычно мне не нравятся подобные ситуации”.

Бормоча что-то себе под нос, Дженна умело пробиралась сквозь густой подлесок.

Вскоре наше внимание привлекло появление врагов.

Три гоблина беззаботно стояли на тропинке, образуя свободный строй.

“Кер, Кьярак!”

“Кира, Кирароро!”

Гоблины оживленно переговаривались между собой.

“Что они говорят?”

Эти гоблины были не похожи ни на кого из тех, с кем мы сталкивались раньше.

Их костлявые руки теперь могли похвастаться крепкими мышцами, а телосложение стало более внушительным. Их убогая одежда, которая когда-то едва прикрывала их, претерпела изменения. Они были одеты в грубые кожаные доспехи и держали в руках мечи и щиты.

[Гоблин 8 x 3 уровня]

“Мы уничтожим их, хен?”

Аарон крепче сжал свое копье.

“Подожди”.

Я еще раз осмотрел внешность гоблинов.

На кожаных поясах у них висели маленькие свистульки из рога.

Указав на дерево, росшее рядом с густой травой, я дал указание:

“Дженна, ты видишь это дерево?”

“Да, я вижу”.

“Заберись на вершину и посмотри, что там”.

Дженна быстро взобралась на дерево.

Через некоторое время Дженна вернулась с ценной информацией.

“Я думаю, там логово гоблинов. Внутри барьера есть строение, и оно, кажется, кишит гоблинами”.

“Сколько их там?”

“Трудно сказать. Может быть, около сотни?”

Я оценил ситуацию.

Похоже, это была схема, похожая на ловушку.

Неопытные герои сталкивались с гоблинами, следуя по тропе, и немедленно вступали в бой. Это было повторяющейся темой в предыдущих этапах.

“Дженна, целься в крайнего гоблина справа, когда я подам сигнал”.

“Понял”.

“Аарон, когда я заманю их, воткни свое копье в голову вон тому”.

”Понял”.

“Что касается тебя...”

Дика с надеждой посмотрел на меня.

“Если случится что-то непредвиденное, поможешь.”

”Да...”

Больше поручать было нечего.

Кроме того, исследование вряд ли принесет значительные очки опыта.

Я распластался на земле, подбирая маленький камешек, который катился среди высокой травы.

Фрагмент кода для выполнения дополнительного вычисления.

Камешек попал в спину неподвижного гоблина.

"Хм?"

Пораженный гоблин с озадаченным выражением лица повернулся в сторону травы.

Тук-тук.

Я легонько постучал по земле рукоятью меча.

Гоблин, услышав звук, подошел ближе. Когда до моего носа донесся знакомый запах гоблина.

“Сейчас!”

Стрела Дженны пронзила лоб крайнего справа гоблина.

Копье Аарона пронзило лицо гоблина, высунувшегося из листвы.

Оставшийся гоблин издал испуганный вопль и потянулся к рогу.

Выскочив из высокой травы, я бросился вперед и нанес сильный удар по лицу гоблина своим щитом. Несмотря на выбитый зуб, гоблин отчаянно цеплялся за свисток, пытаясь подуть в него.

“Пфф!..”

Я быстро отбросил свисток в сторону и вонзил свой меч в левую часть его груди. Гоблин рухнул, даже не успев закричать.

Когда я вытащил меч, к его лезвию прилипла липкая кровь.

“В-все кончено?”

Дика поднялся из травы.

На его лице отразилась смесь удивления и облегчения.

“Пока”.

Ответил я и вытер кровь с лезвия.

Все три гоблина превратились в безжизненные тела. Никому из них не удалось протрубить в свисток. Я толкнул ногой разбитый свисток, лежавший на земле, и заговорил.

“Если мы позволим этому свистку зазвучать, из крепости хлынет подкрепление, что создаст большие проблемы”.

Поспешное вторжение, не зная, что это миссия по уничтожению, может привести к попаданию в ловушку.

Появилось сообщение о завершении миссии.

[Этап пройден!]

[Награда - 5,000G]

[СЦИ - Хан(□)]

Постепенно нас окутал сияющий свет.

“Хм, уже конец?” Дженна удивленно моргнула.

Мы медленно растворялись в лучах света.

”Это еще не конец”.

Я побежал по тропинке.

Прежде чем вернуться в зал ожидания, нам нужно было кое-что узнать.

Причина, по которой эта миссия называлась "Исследование".

“Для сбора информации”.

Потому что мы получили бы подсказку о следующем этапе.

С момента появления "исследования" стало ясно, что это будет не одиночная миссия.

Несмотря на рандомизацию, это не означало, что все было непредсказуемо.

Основываясь на предыдущих миссиях и сеттинге, мы могли косвенно предвидеть поле боя и задачу, которая будет поставлена перед нами.

Для новичков исследование казалось легко выполнимой задачей, но для опытных игроков это имело другое значение.

Я бежал на полной скорости, тщательно осматривая окрестности.

Постепенно мой силуэт стал расплываться. Я должен был уловить как можно больше намеков в этом светящемся царстве.

Сколько бы я ни бежал, впереди не было никаких препятствий.

Сквозь просветы между деревьями, которые время от времени вырастали по обе стороны дороги, мое внимание привлекла особая сцена.

Это был ветхий частокол высотой около 5 метров, в промежутках между которым жались друг к другу ветхие хижины. Десятки гоблинов бродили возле хижин.

“Это крепость гоблинов”.

Это была та самая деревня, которую видела Дженна.

Я не обратил на это внимания и продолжил бежать. Вскоре показалась вторая крепость гоблинов.

“Это крупное поселение гоблинов?”

В этой деревне гоблинов сопровождали волки.

Когда гоблин ехал на одном из этих волков, он становился гоблинским всадником. В серии "Гоблины" они зарекомендовали себя как весьма грозные существа благодаря своей отличительной мобильности.

“Ки!”

В этот момент мои глаза встретились с гоблином.

Гоблин решительно бросился ко мне, но наткнулся на невидимую преграду и рухнул на землю.

Я тоже не смог добраться туда, и гоблин не смог добраться до этого места.

В данный момент эта крепость была не более чем неприступным фоном, но в следующей миссии все будет по-другому.

Я продолжил бежать по тропинке.

Вскоре густой лес сменился открытой равниной.

Передо мной расстился пейзаж, открывающий прекрасный обзор. Весь лес, казалось, превратился в крепость гоблинов.

Это больше походило на передовую оперативную базу, чем на типичную крепость. Гоблины были в полной боевой готовности, изготавливали оружие, надевали доспехи и приручали волков.

Десятки гоблинов жались к краям карты, их присутствие было отчетливо видно.

Они издавали странные, угрожающие крики, но я не обращал на них внимания. Я увидел достаточно.

Прошло всего мгновение, прежде чем мое тело полностью исчезло из виду.

Я увеличил скорость, продвигаясь еще дальше.

Я мчался на полной скорости и вскоре увидел вдалеке город.

А затем я вернулся обратно сквозь разрыв пространства и времени.

“Почему ты так спешил?”

“Просто хотел быстренько осмотреться на улице”.

Я собрал достаточно информации.

Теперь пришло время использовать то, чему я только что стал свидетелем, в качестве основы для того, чтобы предугадать тематику предстоящих связанных квестов и разработать соответствующую стратегию.

Это то, что они называют оценкой “прогнозируемого уровня доступа”.

В случае с этими неожиданными особыми подземельями у нас не было другого выбора, кроме как отправить отряд на разведку. Однако в основных подземельях часто можно было найти подсказки.

Этот поток связанных заданий, который начинался с исследования, был известен как “поток”.

Анализ потока также был навыком мастера.

“Как неприятно”.

Я не был уверен, что то, что я увидел, было эффективно передано кому-либо.

Даже если бы он понял, на данный момент, когда не хватало ресурсов и героев, мало что можно было бы сделать.

Я думал, что поток начнется позже, но он начался раньше, чем ожидалось.

Когда я вышел на площадь, Хлоя в панике бросилась ко мне.

На ее лице застыло необъяснимое беспокойство.

"Хан, случилось ужасное!"

"Что?"

Хлоя редко покидала общежитие, так как часто была занята приготовлением еды на компанию из десяти и более человек.

Ее большие карие глаза были полны беспокойства.

"Что случилось, Хлоя?"

"Н-ну... появились какие-то странные люди..."

"Ну и что? Ты впервые сталкиваешься с незнакомцами?"

Кажется, пока мы были на задании, кого-то призвали.

Помимо 10 последовательных призывов, которые мы делали раньше, Нект иногда приводил с собой одного или двух героев с 1 звездой.

Однако сейчас неподходящее время для призыва героев, когда миссия еще продолжается.

Я озабоченно нахмурил брови.

Отвлекаться во время прохождения основного подземелья было, мягко говоря, плохой привычкой.

"Они кажутся какими-то другими. Они вооружены, и я чувствую, что они не в себе", - поделилась своими опасениями Хлоя.

"Изель!"

[В чем дело?]

"Покажи мне системные журналы, пока меня не было."

[Хорошо, подожди!]

Довольно скоро появилось системное сообщение.

На нем отображались прошедшие события.

Он приказал деревообрабатывающему цеху обработать ветки и отправил группу из трех человек на второй этаж. И затем...

Я внимательно изучаю журналы, не торопясь.

[Если вам что-то нужно прямо сейчас, сделайте покупку!]

[Мобиус поддерживает выбор Мастера!]

[Вы выбрали 'Пакет для новичков'!]

[Комплект поставки: 2500 драгоценных камней, 50 000 золотых, Низкосортная руда, пиломатериалы, Кожа по 10 штук]

[Все это всего за 50 000 вон!]

[Соответствующая сумма будет добавлена к вашему счету в следующем месяце. Вы уверены, что хотите продолжить оплату?]

[Да (выбрано) / Нет]

Это была вторая покупка Некта.

5000 драгоценных камней, полученных из предыдущего пакета, уже были использованы для строительства объекта.

[Оплата произведена!]

[Товары доставлены на ваш почтовый ящик. Пожалуйста, проверьте их!]

"Вот и они".

[Призыв героев!]

[Призывайте героев, используя золото или драгоценные камни. Испытайте бесконечное количество героев в игре.]

[Мастер, запускаю расширенный призыв! Вы выбрали 5 последовательных расширенных призывов. На это потребуется в общей сложности 2500 драгоценных камней. Хотите продолжить вызов?]

[Да (выделено) / Нет]

[Мастер, запускаю расширенный призыв. Мне не терпится увидеть, какие герои появятся на свет!]

[Щелчок, свист, свист.]

[Глухой удар!]

[Редкий!]

[Мастер "Нект" приобрел героя "Авант (□□□)"!]

[Редкий!]

[Мастер "Нект" приобрел героя "Закен (□□□)"!]

[Редкий!]

[Мастер "Нект" приобрел героя "Вейф (□□□)"!]

[Редкий!]

[Мастер "Нект" приобрел героя "Вейгин (□□□)"!]

[Редкий!]

[Мастер "Нект" приобрел героя "Эдис (□□□)"!]

<http://tl.rulate.ru/book/84668/3791655>