

Прошло две недели.

Деминг довольно быстро привез первую партию ингредиентов для пилюль. До этого я изучал формации. Поднять уровень навыка это еще не все. Да, имея навык ранга S и поддержку обоих дантяней, я сейчас могу выгравировать формацию высшего уровня, но чего гравировать? Я не знаю схем. Пока я понимаю то, что некоторые простые действия можно поместить в круг формации. Более сложные действия образуются при накладывании слоев и обеспечением между слоями связи. На высшем уровне при S ранге можно задействовать десять слоев, хотя я не уверен, возможно это ограничения инструмента. По сути белый высококлассный кристалл это полностью рабочие и идеально связанные десять слоев.

С одной стороны мастера формации обманывают говоря, что белый кристалл - это результат очень редкого стечения счастливых обстоятельств. Под этими словами они прячут свою некомпетентность. Они стремятся сделать белый кристалл, но делая малейшую непоправимую ошибку в связях на последнем, самом сложном слое, десятый слой не работает и... как результат - вы не можете менять статистику, манипулировать характеристиками тела. Статистика - это же не просто цифры, это сложный слой, который обеспечивает магические изменения в теле и восприятии перенаправляя работу мозга.

Как бы это объяснить... Статистика - это общее количество условных баллов, который может выдержать связка организм плюс сознание. Что такое сила? Это прочность мышц, костей и сложные процессы по направлению вычислительных элементов мозга на прокачку крови, на нервные импульсы и т.д. Здесь задействованы довольно сложные механизмы. Предположим есть у вас 30 свободных единиц статистики, которые вы все отправляете в силу. Вся ваша вычислительная мощь организма направлена на эти вычисления, а на внимание и прочие моменты остается только базовое значение...

Ловкость - это немного другая реакция направленная не на очень сильное сжатие мышц на пределе, а на много коротких импульсов, что бы обеспечить максимальную скорость этого сжатия, плюс часть вычислительного процесса уходит на скорость реакции и на увеличенное внимание. Перераспределяя статистику между Силой и Ловкостью - кости не становятся более слабыми, а мышцы менее мощными, нет. Просто меняется работа сознания, работа многих органов снабженных своим микро-сознанием, по иному работает циркуляция крови в организме, мозговые импульсы и прочие взаимодействия органов.

Вот и получается, что прокачивая тот или иной атрибут, мы все равно прокачиваем и весь организм. Меридианы, мышцы, кости... Есть конечно миры, в которых маги - это тщедушные слабаки, но это только там, где концепция магии это взаимодействие чужой силы. В этом мире маг прокачавший только интеллект, не перейдет на следующий уровень без необходимой статистики. Ведь прокачивая огромный объем энергии через слабые меридианы, он просто лопнет как воздушный шарик. По сути, у мага мышцы просто работают на 5% от того, что могут выдать и все, так как вся остальная работа его очков статистики направлена на другие задачи. Если маг перекинет статистику с интеллекта в силу, то его организм будет работать в режиме силача и будет просто использовать мышцы процентов на 80, но организм не сможет поддерживать большой объем бассейна маны и концентрировать большое количество энергетических частиц для более мощного заклинания.

Таким образом любой малейший брак в кристалле приводит к тому, что какая то связь не работает и первым делом отключается именно десятый, самый сложный слой. Так вот, Котоне принесла еще не инициализированный белый кристалл, и я не удержался и... скопировал все слои и формации и научился сам делать эти кристаллы и что самое удивительное, с пятой попытки у меня получился белый, а сейчас из пяти, цветных получается два. Не все зависит от меня. Бывают моменты, когда сам кристалл не идеален, хоть и определяется, как кристалл высшего ранга, но внутри имеет микродефект, который попадает на линию формации. Я конечно, когда это понял, начал прорабатывать в уме и размещал формации так, чтобы обходить дефекты, но пока опыта не так много, чтобы сделать это без ошибок.

Таким образом у меня появился еще один источник нехилого дохода. Продав один белый кристалл, мы получаем ингредиентов на тридцать пилюль поднятия навыка.

Кстати, хранилище - пространственная формация на один кубометр. Сделав десять одинаковых слоев и идеально их связав - мы получаем 10 кубометров. Правда это оказалось сложнее белого кристалла. Десять одинаковых слоев переплетаются и... сложно с ними работать, но 8 и 9 кубов у меня получаются легко. Мы пока не продаем эти кристаллы, я хочу, чтобы у каждого в нашей вылазке было не менее пятидесяти кубометров хранения. Кто его знает, что мы там найдем. Мой внутренний еврей не позволяет мне упустить ценный лут.

Еще, моя первая самостоятельная работа, это [Гардеробный кристалл]. Я нашел формацию, которая при активации позволяет мгновенно снять всю одежду. Точнее все веселее. Я изучил формацию, используемую на наруче с арбалетом. Там один слой, это пространственная формация на один кубометр. Сам арбалет помечен хитрым руническим маяком. И есть две формации позволяющие спрятать вещь помеченную маяком в кристалл или достать ее и разместить в строго определенном месте. Формация маяк не выполняет никакой особой роли и может быть нанесена на любую поверхность. И эта формация не гравится, она магическая и для долгой службы может разместиться на кусочке золота размером с рисовое зерно. Итак... берем кусочек золота, прикладываем его к пупку, наносим магическую формацию, еще один кусочек прикладываем к пояснице и оба кусочка вшиваем в место, где резинка на трусах. Одеваем трусы и снимаем их в кристалл. Я не знаю, как работает эта магия полностью, но одной только мыслью трусы исправно исчезают в кристалле и появляются вновь правильно одетые на мне. Для брюк понадобилось 4 кусочка. Два на пояс и по одному в каждую штанину. Но такие мелкие зернышки золота вшить в одежный шов не проблема. Магическая формация наносится за секунду. Дольше их вшивать, но сделав один раз... Плюс этого всего, что я могу переодеть любую вещь не трогая остальные. Мне не надо менять сразу весь гардероб, по сути, теперь я даже трусы я могу переодеть, не снимая штанов. Может это и баловство, но возможность быстро сменить доспех по ситуации может спасти жизнь. Например, мгновенно накинуть зачарованный от огня плащ с капюшоном. Биться в нем сложно, по сути это плащ-палатка. Но попав под удар мага огня... Ха, вот и проверим когда в команду приедет маг огня...

Итак, настало утро и сегодня должна состояться первая встреча всей нашей команды.

- Масао, ты не выглядишь сильно воодушевленный всеми этими откровениями, которые тебя посещали в последнее время, живешь, как будто проходишь игру, - сказала перед завтраком Сафа, накрывая на стол.

- Во сколько игр ты играла в свое время? Существуют игры, где ты играешь один и цель - пройти всю историю, а есть ММО РПГ где существует этап прокачки и этап освоение контента высокого уровня...

- Ну да, мне ли об этом не знать, что ты этим хочешь сказать? - перебила меня слишком активная девочка.

- Ну смотри. Мне Лися сказала, что всего у нас будет 7 основных корней духа, а дальше мы создаем еще два корня уже сами, они уникальные, сделанные нами. Таким образом я считаю, что пик так называемого "высшего уровня" на самом деле это учебка, потолок первого этапа, а дальше... вот дальше и начинается жизнь, свой путь. 99,9% людей предпочитают остановиться достигнув этого потолка и не хотят знать, что дальше. Есть люди, которые стремятся, а есть те, кто ломает границы. Настоящая жизнь и начнется там, на "капе" первого этапа. Тот самый, обещанный мне свой путь, который я сам захочу пройти, поэтому у меня нет особого интереса проходить этот путь начальной прокачки, - сказал я пододвигая к себе разогретый бенто.

- Ну да, если подумать... возьмем любую классическую ММО. Уровней 10-15 качаешься осваивая начальные навыки. Затем открывается первое подземелье на прохождение группой, затем ты можешь качаться дальше по заданиям, на гринде мобов или проходить подземелье столько раз, пока не откроется следующее и т.д. и все это готовят тебя к высшему уровню... Очень похоже на нашу текущую ситуацию. Только в этом случае я ощущаю себя читером имеющим преимущество перед... - начала Сафа тоже садясь за стол и беря в руки ложку.

- А вот в этом и заключается отличие от игры, в которой все ставятся в равные условия и дальше идет гонка либо времени, либо денег, ибо деньги - это время...

- Эй, есть подписочные игры без доната...

- Не смей меня. Нет таких игр. Всегда есть более занятые люди, которые нанимают других либо выбивать им вещи, качать репутацию, набивать рейтинги, либо покупают валюту, платят за паравозы и т.д. и т.п. там, где есть два человека, между ними возникает экономика. Всегда!

- И я сейчас для тебя?...

- Убыточный актив.

- Хам, - насупилась Сафа наконец начиная ковырять ложкой пышущий паром завтрак.

- Фух, наконец-то поем, - выдохнул я и сделал первый укус.

Если подумать... Я вспомнил свою первую онлайн игру FFXIV. Первый раз было так интересно изучать мир, прокачка не казалась монотонной, смена локаций, смена городов, более сложные монстры и довольно однотипные квесты. Но... прокачав трех персонажей ты уже воспринимаешь это как рутину. Вторая игра - начального интереса было меньше, в третью уже стремишься на кап уровней, чтобы начать покорять конечный контент, ходить в рейды или участвовать в групповых ПвП замесах. Происходит психологическое выгорание. Вот и сейчас. Я пришел в этот мир, прошел начальную локацию, испытал запланированное сюжетом эмоциональное потрясение, перешел во вторую локацию и нашел ресурс позволяющий мне прокачиваться здесь больше никуда не дергаясь. Ну во всяком случае пока. Вопрос. Зачем мне лезть изучать мир сейчас? Искать приключений на свою пятую точку? Дураки учатся на своих ошибках, я уже просмотрел кучу попаданческих тайтлов, прочитал не меньшую кучку книг на эту тему, поиграл в десяток игр... Зачем мне искать приключения на свою пятую точку на среднем уровне, когда я здесь могу взять высший и пойти изучать мир с высоко поднятой головой и если захочу - поиграю в слабака, а захочу... кого-то типа местного лорда пну под зад коленом и все дела. Не, пинать его не выгодно, ведь вся его рутина на меня ляжет. Проще прийти к нему в кабинет открыв дверь пинком ноги и сказать: "Слышь, чувак. Теперь я тут папа, а ты мой писарь. Делаешь то, что делал все это время, плюс то, что я сказал. Понял?"

В общем любая прокачка - это ресурсы. Пока здесь есть ресурс обеспечивающий мой рост, мне выгодно его доить, а попутешествовать я всегда успею.

Забыл сказать. Еще из моих новостей, я достиг девятого тира в среднем уровне. Думаете мое мастерство формаций просто так? Работая с десятислойными массивами очень нехило прокачивается интеллект, а значит растет статистика! Деминг дал мне служебную табличку всех якорей аукционного дома предназначенную для их курьеров. Конечно все якоря идут в здания аукционного дома по двум континентам. Конечно карта тоже прилагается.

Телепорт корня [Хаос] занятная штука. Есть якорь, ты можешь поставить его сам, а можешь получить каким либо способом, например как я, через табличку. Обычно якорь ставят в специальной комнате, где ничего нет. Но все равно. К якорю можно подключиться и... вы видели Wifi Web камеру с крутящимся объективом на 360 градусов. Так вот в принципе все тоже самое. Смотрим карту, приближаем нужный город, видим якоря - фокусируемся на якорю, можем слышать и видеть все, что в зоне действия якоря, который равен зоне вашего восприятия. Отмечаем свободное место и можем туда телепортироваться. Этот метод позволяет гарантированно не застрять во внезапно построенной стене или не угодить в зону боевых действий или в пожар телепортируясь в слепую. Для случаев, когда надо резко смыться, мы с Сафой поставили якоря в укромном месте нашей пещеры где реально ничего нет и там ничего не может внезапно появиться. У каждого свой якорь. Мы договорились, что она ни при каких обстоятельствах не заходит на территорию моего якоря, я на ее. Конечно при нормальных обстоятельствах я проверяю место телепорта, но если надо срочно сбежать - есть 99,9% того, что здесь свободно.

Ранги навыка [Телепорт] увеличивают вес и снижают затраты маны на расстояние. Имея хранилище, вес - это не так полезно, но... при переносе живого груза - решает. Только на ранге В маг может рассчитывать на перенос человека массой несколько больше его. Конечно с моим детским телом на В ранге я только Сафу и смог бы перенести, но я сразу прокачал S ранг. Это

десятикратный перевес, плюс с моим объемом маны я реально могу прыгнуть на другой континент и вернуться, но главное... На S ранге заклинание может быть заблокировано только контр заклинанием высшего уровня S ранга! Пока не очень понимаю, что это означает, но думаю теперь тех, кто может помешать мне сбежать очень не много, а когда будет у меня [Абсолютная неуязвимость]...

- Сафа, заканчивай с делами и собирайся, нам пора на встречу, - сказал я одевая свой самый презентабельный деловой наряд. Теперь имея гардероб, своё боевое снаряжение я ношу в кристалле, а одеваюсь в дорогую деловую одежду и плащ. Хотя мне и не надо ходить по городу, и я сразу телепортируюсь с Сафой в аукционный дом, даже выйдя моя внешность покажет людям, что я сын очень влиятельного человека и в городе все предпочитают таким людям оказывать почтение и не приставать с лишними вопросами. Очень удобно.

<http://tl.rulate.ru/book/95730/3410639>