

## Глава 116. Оценочная конференция

Последние несколько дней были полны дел, в основном связанных с лабиринтом. После моего дебюта в качестве владыки демонов был проведён и прошёл гладко турнир бойцов.

И то, и другое можно считать крупным успехом.

В частности, стал очень популярен способ использования орба дальней связи – хрустального шара – для записи и передачи изображений на большой экран.

Мы очень ясно видели турнирные схватки: увеличенные изображения проецировались на большие экраны.

Кроме того, иностранные главы, вероятно, получили культурный шок от возможности наблюдать внутреннее пространство лабиринта с безопасного расстояния.

Например, Король Гномов:

«Эй, эй... вы так открыто показывается ужасные вещи... У этого очень много возможных применений, даже не знаю, к добру или к худу.

Я хочу поговорить с вами, прежде чем вы расскажете об этом широкой публике».

Я получил добрый совет.

Для нас этот способ ценен удобством и служил для развлечения, однако страны, окружающие Великий Лес Джура, воспринимают его иначе.

Очень легко придумать ему применение в военных целях.

Возможность командовать армией из безопасного места даёт большое преимущество.

Кроме того, можно будет увидеть расположение вражеского войска сразу после атаки отряда смертников.

Образец технологии, который мы охотно показали – инновационный продукт, суперхайтек.

Технология была разработана при помощи моей аналитической способности посредством слияния магии и науки. Её можно было легко производить массово.

Однако расстояние передачи и количество передаваемой информации зависят от пользователя, потому что для работы устройство потребляет его магическую энергию.

Это неудобство было отчасти решено введением системы интеграции магической силы, но я пока сохраняю это в тайне.

«Как бы то ни было, кажется, что в вашем случае нечто, пригодное для войны, можно применить для развлечения».

Сказали мне с изумлением.

Однако это оказалось отличной рекламой.

Императрица Магической Династии Сариона быстро предложила сотрудничество.

«И, если пожелаете, финансовую поддержку».

«Ах, пожалуй, к этому мы ещё вернёмся. Однако если бы нам удалось получить несколько экспертов по маготехнике, это было бы настоящим спасением».

«Угу, я поняла. Мы займёмся этим немедленно после возвращения».

После этих слов она удалилась с Герцогом Элалуде.

Императрица Сариона походила на абсолютно радостного ребёнка, получившего новую игрушку. Разница между ней и подавленным герцогом впечатляла.

Верю, что после начального соглашения по технологиям для начала полноценных наших совместных исследований потребуется только время.

Король Гномов подготовил команду учёных по технологиям, пообещал прислать их в страну монстров Темпест и тоже уехал.

И то хорошо.

Затем возникла проблема.

Сначала с кланом длинноносых.

После соревнования мне нанесли личный визит и поприветствовали со словами:

«Я была очень груба в тот день, я сожалею!

Я скромно прошу вашего прощения!!»

Все пришли извиниться.

Ну и хорошо.

Я не думал, что их действия представляют большую проблему, и не думал о них.

Но проблема была.

«Поэтому в качестве извинения...

Я прошу дозволения служить под началом Бенимару и стать его невестой!»

А? Что она сказала?!

Момидзи, внучка старейшины длинноносых, выдала изрядную бомбу.

Если подумать, характер у неё довольно безрассудный и прямолинейный.

Я взглянул на Бенимару, которого новость тут же поразила будто громом, и он запаниковал. Взгляд его умолял: «Ни за что, ни за что!».

Тогда я подумал,

Может, и так неплохо? Между этими двумя что-то есть, если я вмешаюсь, только всё усложню.

Как говорится, «мудрец беды не ищет».

В моём стиле избегать проблемных ситуаций.

«Ну, в таком случае... следует спросить его мнения.

Посторонним не следует вмешиваться, не так ли?»

Я подчеркнул слово «посторонним» и решил переложить переговоры на Бенимару.

Подчинённые выразили одобрение моим словам.

Видимо, никто из нас не хотел вмешиваться.

Ну, удачи, Бенимару! Думаю, сойдёт за награду победителю турнира, так что флиртуй, сколько душе угодно!

Подбодрив его мысленно, я отложил решение проблемы.

Вопрос с племенем длинноносых был передан Бенимару, я решил вовсе его не касаться.

Безответственно? Не понимаю, о чём вы.

Одна проблема отложена, перейдём к другой.

Из-за которой у меня в последнее время болит голова, и эта проблема...

Зачистка подземелья прошла не так гладко, как планировалось.

На первом уровне не было ловушек, чтобы помочь прочувствовать атмосферу подземелья.

То есть я думал, что его можно будет зачистить за день.

Однако прошло все три, и этого до сих пор никто не сделал.

Были даже отряды, которые убивали монстры уровня С.

Точнее, немало таких.

Ослеплённые жадностью, эти дураки устремлялись к сундуку с сокровищами, даже не замечая монстров, притаившихся в углу комнаты.

Они не знают основ. Короче, их чувство опасности никуда не годится!

Кроме того, бродячие монстры были в основном уровня F, мелочь. Было много и уровня E, встречался уровень D, но ни к чему хорошему это не приводило.

Находились дураки, решившие зачистить первый этаж в одиночку, и их тут же убивало трое монстров уровня E.

Были ещё те, кто наткнулся на монстров уровня D и быстро погибал.

Они были такого низкого уровня, что я слов не находил.

Однако проблема ещё не так серьёзна, чтобы внушить панику.

В этот раз претендентами стали вышибала и наёмник: гордецы, непривычные к исследованиям.

Я ждал, но и через три дня никто его не зачистил.

Были даже такие, кто сдавался посреди.

Но это нормально.

Точки сохранения находятся на каждом десятом этаже. Если не запастись пайком как следует, скоро проголодаешься.

Они потерялись и не могли решить, нужно ли им идти к выходу.

Им советовали вначале запастись едой и снаряжением, но они не послушали.

Если бы я устраивал действительно убийственное подземелье, даже через сто лет его бы никто не зачистил.

Думаю, нужно всё хорошенько обдумать.

Вот почему у меня болела голова в последнее время.

Не исключено, что дела ухудшатся.

Нет, дело не в количестве завоевателей подземелья.

Продаются магические камни, небольшая прибыль идёт, и вообще не так уж мало людей заходят в подземелье один за другим.

Когда влиятельные феодалы вернулись в свои страны, они должны были предложить людям завоевать подземелье, и наверняка должны отозваться и хорошо подготовленные.

Конечно, их меньшинство, а подготовленных плохо – большинство.

Поэтому – оценочная встреча.

Участвую я, Вельдор, Рамирис и Масаюки в качестве наблюдателя.

«Ладно, судя по нынешнему положению, дела плохи.

Наше развлечение – ещё не всё. Я думаю, что мы должны дать некоторые инструкции, чтобы появились успешные завоеватели».

Пока что они не достигали даже 10 этажа.

Ну правда, какой идиот попытается зачистить лабиринт в одиночку?!

Они бы и не заметили, что им не хватает внимательности, если бы мы не обратили на это

внимание.

«Первый уровень был задуман с целью дать вжиться в подземелье. Может, нужно превратить его в “спортивную арену”, где не появляются монстры? Тут можно будет узнать про ловушки, потренироваться сражаться с монстрами...

А ещё тут можно тренировать новобранцев из Страны Монстров. Что думаете?»

«По-моему, они слишком слабые.

Я хочу, чтобы они прошли тренировку, чтобы набрались сил».

«Я тоже!

Если бы здесь была Милим, они бы все просто разлетелись от её ярости!»

То есть создатели подземелья были заняты раскидыванием претендентов, а не обсуждением трудности подземелья.

«Тогда нужны уроки по основам зачистки подземелья. Как tutorial».

После невинной ремарки Масаюки мы переглянулись.

«Чучориал? Что это?»

«Название вкусное, это еда?»

Я думал, что Вельдор знал это слово, но раз не знал даже он, то Рамирис тем более.

Масаюки и я рассказали, что такое tutorial, обучение.

Они согласились.

«Здорово. Я поняла! Сейчас же это устроим!»

Рамирис кивнула.

Но...

«О, подождите, пожалуйста. Я ещё кое-что заметил.

Что если у каждой точки сохранения расставить гостиницы и место, где подают еду?

Или пусть они все будут соединены пространственной дверью, тогда потребуется всего одна такая зона. Да?

Тогда люди, которые не подготовились заранее, смогут ей воспользоваться, даже если это

будет дорого».

Что это было?

Этот парень... гений?!

Рамирис поглядела на него, усиленно кивнула и вернулась к нам.

«Масаюки-кун, мы попробуем принять твою идею.

Если ты придумал что-нибудь ещё, не стесняйся высказать».

Я подбодрил его, а Масаюки задумался, вспоминая игру, в которую когда-то играл.

«Да...

Ещё, может, сделать одноразовые точки сохранения?

Одна точка сохранения на 10 этажей – это слишком трудно, наверное.

Я думаю, что было бы лучше всего их вообще убрать до 30 этажа, чтобы до тех пор не приходилось ими пользоваться...

Или хотя бы до 20. Давайте немножко подсластим им опыт зачистки подземелья?»

Хм.

Я понял.

«М, я тоже так думал!

Масаюки дело говорит!»

Вельдор тут же поддержал предложение Масаюки.

Ну, и я не возражал.

«Хорошо, тогда на каждом этаже я сделаю по тайной комнате и соединю их с обеденным залом на 95 этаже.

Заодно и город на этом этаже будет пользу приносить.

Дальше, нужно устроить, чтобы в добыче с монстров был предмет для создания точки сохранения в любом месте. Это возможно, Рамирис?»

«Конечно! На этажах есть свободное место.

Предмет называется Орб Записи, сделаем его редкой добычей с мелких монстров!»

Здорово, отлично.

На первом этаже будут обсуждать пережитые события и делать объявления.

Слушать их или нет – каждый решит сам. На этом этаже установлено, что никто на нём не сможет погибнуть.

Приключенцы просто возродятся на том же месте. Как на детской площадке.

На втором этаже можно проводить виртуальные бои с любыми монстрами.

Это позволит до какой-то степени сымитировать реальные встречи с ними, и поможет завоёвывать подземелье.

Но, конечно, с уникальными монстрами и боссами так потренироваться не получится.

Это было бы слишком легко.

То есть на 2 этаже каждый должен ощутить, что может обустроить пространство по вкусу.

Игра всерьёз начнётся на 3 этаже.

Правда, там не будет ловушек, а бродящие по нему демоны слабые, всего уровня F.

Монстров уровня E я поместил только в одной части этажа, где поставил сундук с зельями.

Дорогие товары будут появляться на 5 этаже и ниже.

Таким же образом я подумал об изменениях и поправил уровень сложности.

Даже в разработке игр после закрытого тестирования останется некоторая доля необоснованности.

Тестирование проводится на самом деле, в порядке эксперимента.

Зачистку проводят 6 членов Ёмигаэри под командованием Шион.

Мы смогли зачистить все этажи вплоть до 40-го без проблем.

Правда, мы не устроили отдых на 30-м.

Однако даже с ловушками и мелкими монстрами зачистка шла без особых проблем.

Благодаря этому мы заметили, что сделали ошибку при оценке трудности лабиринта.

Нужно тщательнее выбирать тестирущиков.

Это может стать проблемой в будущем.

Вот так мы провели оценочную встречу и переделали подземелье.

Мьормайлс разослал предложения зачистить подземелье по отделениям Ассоциации Свободы в каждом государстве, предлагая за это награду.

Он хорошо делает свою работу.

Быкоголовый Годзуру стоит на страже на 30-м этаже, а к рукам и ногам его привешен груз.

Они с конеголовым, получившим имя Медзуру, дежурят там посменно.

50-й этаж тоже охраняется Медзуру или Годзуру, но уже без оков.

Надеюсь, они как товарищи-защитники поладят.

На 95-м этаже будет город эльфов и энтов (запланирован), и с помощью Герудо и Милдо он оказался прекрасным и фантастическим.

Даже хотя он находится под землёй, там есть солнце и небо, а ночью даже видны звёзды.

Внешний вид лабиринта меняется каждый день, и он приобретает свежий вид.

Наконец, в Страну Монстров Темпест прибыли искатели приключений, формирующие команды по зачистке подземелья.

<http://tl.rulate.ru/book/96820/3846>