

Глава 118. Лабиринт и доверие

Управление лабиринтом идёт гладко.

Сердца его гостей покорены гостеприимством с первых шагов.

Поэтому они как муравьи, привлечённые сахаром, будут много раз пытаться пройти Подземелье.

Награда за прохождение каждого десятого этажа их манит, конечно, но это лишь способ начального привлечения клиентов. Важнее вещи, которые можно добыть в самом лабиринте.

На этажах с 11 по 20 монстры начинают действовать сообща.

Становится невозможно зачистить Подземелье одной лишь грубой силой. И на каждом следующем этаже на пути приключенцев будет встречаться всё больше ловушек.

Тогда-то и начинается настоящее приключение.

Слух, что с босса 10-го этажа падает редкое снаряжение, распространяется среди искателей приключений с быстротой молнии.

Изначально редкие предметы были отличным оружием из Демонической Стали, которое выдерживалось по многу месяцев и лет до приобретения некоторой особенности: Демоническая Сталь эволюционирует.

Демоническая Сталь, которую производит Темпест, делается из руды, которая подверглась действию мощной ауры Вельдора; она содержит невероятно чистую магическую силу.

Вот чем отличается Демоническая Сталь и её сплавы. К оружию, сделанному из неё, владелец привыкает быстрее, чем к обычному. Оружие из этого высококачественного материала благодаря этому более мощное.

Даже пробное изделие работы Куробе имеет свойства редкого класса.

Однако всплыл один нюанс.

Даже хотя оружие относится к одному, редкому классу, качество его разнится.

Снаряжение редкого класса работы учеников Куробе сильно отличается от его собственных изделий.

Это отличие может увидеть только обладатель навыка «Оценка».

Я мог бы скопировать изделие Куробе, и копия принадлежала бы к тому же классу, что и оригинал.

Однако качество её было бы хуже, чем у оригинала.

Вероятно, это происходит потому, что мой навык кузнеца уступает навыку Куробе.

Ещё стоит сказать, что в оценке оружия есть свои уровни.

Любитель не увидит разницы, обычный торговец оружием тоже, но искатель приключений, чья жизнь зависит от его оружия, разницу сразу поймёт.

Возможно, и качество оружия растёт, когда оно используется.

А потом, даже если оружие только что сделано Куробе, оно уже могло сколько-то эволюционировать.

Если нужно оценить оружие, следует обратить внимание на его уровень.

То редкое снаряжение, которое падает с босса 10 этажа – величайшие шедевры, сделанные учениками Куробе.

Навыки учеников разнятся, но в качестве разница невелика. Я надеюсь, они отточат свои навыки, и в будущем будут создавать разное снаряжение.

Вопрос в другом.

Оружие, падающее с босса 10 этажа, обычным людям может казаться очень хорошим, но для нас его создание – лишь способ тренировать учеников Куробе: они соревнуются, создавая изделия.

По нашему кошельку это едва ли бьёт. Однако удивительно, что эти изделия были редкого класса.

Оно будет выпадать не каждый раз.

Вероятность получить снаряжение редкого класса из сундука, который охраняет босс, выставлена на 2%.

Учитывая, что босса можно побеждать раз в час, невозможно открывать сундук с сокровищами 24 раза в сутки. Скорее всего, один предмет редкого класса выпадет на второй день.

Думаю, такая вероятность отлично привлечёт азартных людей.

Кажется, что людям свойственно коллекционировать предметы из наборов, и если выпадет предмет, который у них уже есть, его продадут или обменяют.

В итоге у меня получается придумывать всё больше рациональных причин, чтобы люди заходили в лабиринт.

И насчёт гостиниц в лабиринте.

Рядом с лестницей на следующий этаж была создана дверь необычного вида с надписью «Гостиница».

Чтобы в неё войти, нужно заплатить одну серебряную монету. Столько же, сколько для входа в лабиринт.

И есть причина, по которой приключенцы не смогут этой гостиницей не воспользоваться.

Лабиринт меняется.

Сначала я хотел, чтобы лабиринт менялся каждые три дня, но Масаюки настоял, что сложность зачистки Подземелья и без того очень высока.

Так что теперь лабиринт будет меняться раз в неделю.

Этот парень удачлив, промчался по этажам, но и ему понадобилось три дня, чтобы зачистить десятый.

Некоторые приключенцы исследуют обширную карту без раздумий. Помощь духов, указывающих кратчайший путь, тоже имеет ограничения. Поэтому приходится разбивать лагерь внутри лабиринта.

Зачистив комнату с сундуками с сокровищами, в ней же они устраиваются на ночлег, но даже тогда требуется часовая.

Снаряжение, добытое в лабиринте, слишком хорошее, чтобы его выбрасывать. Но нужно запастись и едой, то есть количество переносимой добычи ограничено.

Если запасы еды кончатся, им придётся немедленно возвращаться.

Голода им бояться не приходится, потому что можно воспользоваться функцией немедленного возвращения «Оживляющего браслета». То есть можно брать с собой меньше еды, освободив место под добычу.

Поэтому естественно, что им захочется посетить гостиницу.

Если приключенцы смогут найти лестницу на следующий этаж до того, как кончится еда, помногу запастись её не нужно.

Учитывая, что за каждый вход берётся одна серебряная монета, мы решили не жадничать.

Однако серебряная монета – только за вход, а цены внутри выше.

Одно блюдо стоит втрое больше. Можно попросить комнату без еды – она похожа на капсульный отель, где все спят вместе, это обойдётся в три серебряных.

Номера отдельные для мужчин и женщин, конечно.

Даже хотя цена очень высока, всё равно найдутся желающие. Большая обставленная ванна стоит 5 монет, но количество её посетителей было довольно велико.

Внутри лабиринта они всё время сражаются и покрываются кровью и потом. Должно быть, им нравится возможность почистить снаряжение, она действительно популярна.

Хотя качество услуг уступало гостиничному городу, но прибыль, получаемая изнутри лабиринта, была потрясающе высокой.

Вначале я хотел, чтобы гостиницей заведовали энты, но потом решил, что буду там обучать новый персонал.

Люди, не имеющие навыков повара, или начинающие официанты могут там тренироваться.

Прибыль превышала мои ожидания, и я решил, что это возможно.

Ещё народ могли привлекать туалеты (благодаря возможности облегчиться).

В лабиринте не было ничего, похожего на туалет. Им постоянно угрожала смерть, так что когда припрёт, им приходилось ходить под себя.

Прибираться было не нужно. Монстры охотно убрали за приключенцами.

Слизь, рождённая в лабиринте, поедает всё: от экскрементов до трупов монстров.

Даже если слизь победят приключенцы, она немедленно возродится. Она размножается так быстро, что лабиринт сохраняет необычную чистоту.

Но всё же бывают ситуации, когда без туалета не обойтись.

Если в таком незащищённом положении на них нападёт монстр, они наверняка заплачут. Даже если скажут «тайм-аут!», монстр не слушает.

Осторожность нужна, чтобы сходить не только по-большому, но и по-маленькому. В худшем случае они просто описаются и махнут на это рукой, но мне так не нравится.

Может, им захочется вернуться, но если в городе увидят, что они обмочились, стыда не оберёшься.

Подождать, пока высохнет, а потом уже возвращаться? Тоже не то.

То есть без дозорного не обойтись.

Можно было бы сходить в туалет в комнате, если она есть, но проблему это не решает.

Потом, для мужчин это, может, и нормально, но для женщин это вопрос жизни и смерти.

Смешанные отряды из мужчин и женщин не так уж редки, поэтому, учитывая ситуацию с туалетами, гостиницу наверняка будут посещать чаще.

Кстати, есть такое заклинание, называется «Контроль физического состояния».

Оно может до некоторой степени уменьшать потребность в испражнении, так что можно будет перетерпеть. Конечно, у него есть ограничение: оно действует только 3 дня.

Для искателя приключений эту магию можно назвать незаменимой. Кроме, разве что, храбрецов, которые не прочь обмочиться посреди боя.

Заклинание имеет ограниченное применение, то есть гостиницей они всё же будут пользоваться.

Под эти размышления управление шло гладко, по плану.

Иммиграционный контроль на границе Темпеста стал строже.

Теперь только некоторые торговцы и приключенцы с подтверждённой личностью и квалификацией могут въехать в страну.

Конечно, мы опасаемся шпионов, но есть и другая причина.

Рейтинг.

Гостиница в Темпесте стала ориентироваться на высший класс. Есть и много обычных, но всех искателей приключений принять трудно.

Если впускать некультурных людей в основном с неизвестным прошлым, будет трудно обращаться с ними как следует.

Поэтому потребовалось чёткое разделение, чтобы широкую публику, желающую пожить в гостиничном городе, селить отдельно.

Потом, бои в городе запрещены, но трудно запретить идиоту что-нибудь сколдовать.

Ещё в городе расположены важные исследовательские учреждения. Без сортировки не обойтись.

Я хотел, чтобы в город приезжали посмотреть достопримечательности, поэтому решил, что каждому, зачистившему 10 этажей, будет разрешено остаться в городе.

Конечно, если такой приключенец устроит неприятности, разрешение будет отменено.

Был и ещё один плюс: еда прославилась своим высоким качеством, так что и это, может быть, усилило приток желающих.

И есть ещё возможность купить оружие из Страны Монстров, Темпеста.

Торговцы, прибывавшие в страну по делам, разносили слухи о высококлассном снаряжении (оружии и броне), которое здесь продаётся. Они привлекали приключенцев.

Конечно, слух этот пустил я сам.

Мьормайлс-кун хорошо поработал.

Оружие, создаваемое учениками Куробе, распределялось между торговцами. Конечно, оно высокого качества и имеет хорошую репутацию.

Выставляется и уникальное снаряжение, и пробные изделия, но их мы через торговцев не распространяем. Решили, что будем продавать его конечному потребителю.

Если кто-то пройдёт десять этажей, можно считать, что этот человек сильнее уровня В.

Если он победил Огра-лорда уровня В+, то сможет, наверное, использовать мощное оружие.

Ну или у него просто много денег для приключенца уровня В. Эллен и её отряд были небогаты, но они скорее исключение.

Не позволять въезжать в страну беднякам значит предотвращать лишние неприятности.

Можно сказать, что лабиринт сортирует искателей приключений по их силе и характеру.

А ещё Юуки мог подослать шпиона, ещё и поэтому я не могу принимать всех.

С виду ни на ком не было жучков.

Возможно, это зависит от степени контроля над человеком.

На Хинате был жучок. Это доказывало, что ей прочно управляют.

На Масаюки жучка не было. Однако он всё же находился под Управлением Мыслями.

Однако если на ком-то нет жучка, то беспокоиться мне не следует: своей Силой Владыки Демонов я смогу легко снять с него контроль.

Сейчас я пока буду ограничивать въезд в страну, и мне следует собирать информацию, чтобы меня не застали врасплох.

Так прошёл месяц.

Мьормайлс с радостным лицом докладывает мне:

«Дела идут хорошо, Римуру-сама. Благодаря улучшениям прибыль увеличилась.

Даже если вычесть стоимость добычи в подземелье, прибыль всё покрывает.

Впрочем, соотношение вложений и прибыли примерно 10:11.

Этого хватает, чтобы оплачивать труд граждан. Кажется, что национальная прибыль в будущем вырастет.

Если число клиентов увеличится, дело пойдёт лучше.

Даже гостиничный городок вырос из-за притока торговцев и ремесленников, обрабатывающих фрагменты монстров.

Они не просто там селятся, а интересуются, можно ли им открыть мастерские».

Вот так.

Хм-хм. Как я сразу и ожидал.

Как я уже объяснял, дело не только в том, чтобы производить товары и задорого их продавать и получать прибыль.

Дело ещё и в том, что люди, прибывающие и уезжающие из страны, не имеют работы.

Моя задача как короля – дать работу всем гражданам. Иными словами, дать им смысл жизни.

Лабиринт мы создали шулки ради как центр привлечения людей, а он оказался успешным.

Деньги, которые приобретают приключенцы, штурмующие лабиринт, они потратят на товары и услуги в нашей стране.

Товары и услуги – не только гостиницы или еда, но и оружие, броня, наконец, расходные вещи.

Качество снаряжения, которое производит наша страна, станет широко известно.

Пойдут слухи, отпадёт нужда в рекламе, и клиенты станут приходить сами.

В итоге о Темпесте узнают многие искатели приключений, он станет им необходим.

Мало кто будет критиковать качество оружия.

Всё-таки испытать его можно совсем неподалёку.

Так мы потихоньку завоюем доверие к нашей стране.

Доверие важнее прибыли.

Если мы не уходим в красную зону убытка и пишем итог чёрными чернилами, то я могу сказать, что управление лабиринтом идёт успешно.

Потому что главная цель его создания – притягивать клиентов и получить признание нашей страны другими.

Так что если лабиринт ещё и приносит прибыль, это можно считать крупным успехом.

Узнав о моих идеях, Мьормайлс кивнул.

«Думаю, это не проблема. Число клиентов стабильно растёт.

Хорошо известно, что эта страна населена монстрами и управляется владыкой демонов.

Как и предсказывал Римуру-сама, думаю, нам начинают доверять».

Мощно подытожил Мьормайлс.

Нам, вот как? Хотя он и человек, кажется, он полностью принял нашу точку зрения.

Это приятно.

Доверие не приобретается мгновенно.

Говорят, что доверие «трудно добыть, легко потерять». Пожалуй, так и есть.

Людей можно привлечь, нажимая на их жадность, но их доверие завоевать не так легко.

Если другие думают, что в моей стране они смогут удовлетворить свою жадность, то можно сказать, что я приобрёл их доверие.

Дальше нужно усердно работать.

Отношения, основанные лишь на жажде приобретения, скучны, но отлично позволяют распознать истинную сущность человека.

Я кивнул Мьормайлсу, довольный текущим успехом.

Что касается гостиничного городка...

В нём расположена мастерская, где ученики Куробе чинят снаряжение.

Ремесленники слышали новости от приключенцев, поселившихся в округе, и вроде бы хотят открыть свою мастерскую.

Такие просьбы стали возникать часто.

Думаю, что со временем гостиничный городок разовьётся до города-спутника.

Пожалуй, это здорово, это будет интересно.

Я дал Мьормайлсу разрешение на устройство мастерской.

В итоге, как я и ожидал, городок, построенный на дне шахты, станет городом-спутником, окружающим лабиринт.

<http://tl.rulate.ru/book/96820/3956>