

Во-первых, «Эльфнуна», о которой они говорили. Они были правы, это было прозвище, которое я использовал.

Не долго думая, я придумал это, потому что мой персонаж в то время был эльфом.

И я действительно написал сводку статистических данных...

Это было примерно через 3 года после начала игры? Мне показалось, что после такой напряженной работы было бы неправильно держать организованную информацию при себе, поэтому я разместил ее на стене сообщества, чтобы было где ее сохранить. Как ни странно, по неудачной игре я вспомнил, что количество просмотров не превышало 100 за весь год.

Почему все смотрят на меня так, словно это известное имя?

Если подумать, та женщина, которая была раньше, тоже спрашивала, не его ли я поклонница.

Почему? Последний раз я пользовался этим сообществом, должно быть, 5 лет назад.

..Стал ли я знаменитым за это время?

Какой бы ни была причина, я пришел к выводу: я стал знаменитым. Причину можно было бы выяснить позже. На данный момент я собрал достаточно подсказок, чтобы разобраться в этом.

«Ах, произошло недоразумение».

Разобравшись в ситуации примерно за 3 секунды, я лучезарно улыбнулся и помахал рукой.

«Я его поклонник. Если вы внимательно прочтете мой ник, то поймете. Это не »Эльфнуна", а "Эльфнунна". Нанна."

Мне повезло, что из-за пользователя, который взял этот ник до меня, мне пришлось написать его по-другому. Ненужное внимание было не для меня.

«О, я понимаю...»

«Прозвища бывают разные».

Мужчины снова прочитали мой ник после моих слов.

«Это Эльфнунна! Только не Эльфнуна.»

«Что, это была пародия?»

«конечно. Хотя я надеялась, когда он сказал, что он кореец...»

Вскоре они дружно вздохнули, как будто были разочарованы. Возможно, из-за того, что они думали, что их обманули, некоторые люди смотрели на меня слегка недружелюбно.

«Ха-ха, это может случиться, если ты фанат!»

Лидер комнаты, Даркман, выступил вперед в качестве посредника и объяснил правила, которым необходимо следовать в комнате. Разве он не говорил, что ко всем следует относиться с уважением? Кроме исключения в случае разжигания гражданской розни, запоминать было особо нечего.

«Тогда я пойду своим путем, чтобы вы, ребята, могли говорить свободно», - сказал Даркман. «Не имеет значения, когда ты уйдешь».

Атмосфера приветствия вновь прибывшего была недолгой. Все вернулись на свои места и начали переговариваться между собой.

Пока я размышлял, куда мне идти, ко мне подошел белый мужчина. Это был игрок с ником «Pinkguу».

«Сколько времени прошло с тех пор, как ты пришел в этот мир?»

«О, для меня прошел уже 1 год».

На самом деле прошло 5 месяцев, но я подумала, что было бы странно говорить, что я приехала сюда слишком рано. Однако ответ был неожиданным.

«действительно? Полагаю, вы получили письмо довольно поздно?»

«извините?»

«Ну, только некоторые люди получают письма после того, как обретають известность. Большинство других понимают это в самом начале, когда это уже очевидно.»

«Я вижу...»

«Видя, что вы получили письмо с опозданием, я верю, что вы хороший актер. Я начинал как человек и получил письмо, когда перевозил багаж».

«А, я понимаю...»

«В любом случае, если прошел год, то останется всего около 70 дней... Вы, вероятно, многое знаете о том, что происходит в наши дни. Как дела?»

Я не знал, был ли какой-то инцидент, заслуживающий упоминания, поэтому спросил так, как будто ослышался.

«70... дней?»

Я ясно сказал, что прошел год. Почему прошло 70 дней?

Пинкгай продолжил с извиняющимся выражением лица.

«О, если вы здесь в первый раз, то, вероятно, этого не знаете. Течение времени в том мире и в этом различно.»

«Другой?»

«Да. 1 месяц на Земле равен примерно 5 месяцам здесь».

Проще говоря, это было соотношение времени 1:5. Как только я это услышал, я почувствовал себя как-то странно.

Прошел всего месяц?

Я был рад, что прошло меньше времени, но мне было интересно, нужен ли я кому-нибудь. Никто не стал бы меня искать, кроме компании. После этого, продолжая общаться с Pinkguy, я узнал разные вещи.

«Как вернуться назад? Хорошо. Существует много предположений... Но я слышал, что пока нет ничего определенного.»

Даже те игроки, которые пришли сюда гораздо раньше, не могли придумать, как вернуться. Основатель Ghostbusters был игроком с 20-летним стажем.

«Разве не удивительно, что они прошли эту игру 5 лет назад?»

«Это правда».

Чем больше новой информации я слышал, тем больше чувствовал себя побежденным, как будто моя гордость профессионала в этой игре рушилась. Несмотря ни на что, в конце концов, разве все здесь не были экспертами, достигшими Врат Бездны раньше меня?

Даже если на первый взгляд они выглядят глупыми, на самом деле все они удивительные люди.

«Итак, в каком режиме вы завершили игру?»

А? В каком режиме?

Когда я посмотрел на него так, словно не понимал, о чем он говорит, он добавил:

«Я уверен, что это была не оригинальная версия. Вы, наверное, играли в ремейк, верно? В каком режиме?»

Я все еще не понимаю, что вы имеете в виду... ремейк?

«Пиратская версия! Ты знаешь. Файл игры, который может регулировать опыт и частоту выпадения из игры, был опубликован на стене сообщества 5 лет назад.»

И... существует ли такая вещь?

Пинкгай заговорил, демонстрируя нескрываемую гордость.

«О, я не хвастаюсь, но я прошел его в 50-кратном режиме».

Как могло быть так много людей, которые прошли эту игру? Это был момент, когда на мой давний вопрос был дан ответ.

Dungeon&Stone - игра, в которой я смог попасть в комнату финального босса после 10 лет совершенствования своей жизни. Пока я играл в нее, я не мог не задаться вопросом, как могла существовать игра такой сложности.

Можете ли вы установить в 100 раз больше опыта и в 100 раз больше выпадающих элементов?

Что это была за афера? До этого момента я даже не знал, что максимальный уровень равен 30. Даже если вы поймали всех монстров, которые вышли из лабиринта, 11-й уровень был пределом.

Подождите минутку, если максимальный уровень равен 30, означает ли это, что я могу накормить своего персонажа 30 эссенциями?

Честно говоря, я даже представить себе такого не мог. Это означало, что вам не придется отказываться ни от одного из них, и вы сможете просто напичкать своего персонажа всеми из них. Я чувствовал себя идиотом, думая о том, какая комбинация была бы наилучшей, учитывая синергию каждой эссенции. Слушая это, казалось, что даже трещины, которые были основой роста персонажа, могут быть открыты в нужное время.

Если частота выпадения установлена равной 100 разам, то пронумерованные предметы будут просто падать с неба.

30 сущностей и суперличность, вооруженная всевозможными сокровищами. Если 5 из этих персонажей объединятся в команду? Старшего дракона, на поимку которого у меня ушли сотни попыток, или Повелителя Разрушения, или даже Левиафана можно было убить одним касанием пальца.

«Итак, какой режим вы использовали, чтобы пройти его?» - снова спросил Пинкгай.

«...50 раз. Прямо как ты.»

«А, я понимаю. Разве это не было трудно?»

Это чертовски сложно.

При таких условиях я был уверен, что смогу пройти его с одной попытки, независимо от того, произойдет ли коллапс Измерения или какое-то другое событие.

Но я бы проиграл, если бы сказал это вслух.

Как только я обрел известность и охотник за злыми духами начал искать меня, чрезмерное внимание стало ядом. Было глупо рисковать и подставлять себя.

Я решил не выделяться и изучать только то, что мне нужно.

«Какой режим использовал тот, кто создал это место?»

«О, он? Не удивляйтесь. Он прошел его в 15-кратном режиме. Это, должно быть, было возможно, поскольку он был первоначальным пользователем.»

«В 15 раз... явно».

Я подумал, что это, должно быть, звучит потрясающе, поэтому притворился удивленным.

Пинкгай сказал, что средний показатель для игроков составляет от 60 до 80 раз. После того, как я услышал это, до моих ушей донеслись разговоры тех, кто смеялся и болтал вдалеке.

«Ха-ха, что за нелепый мир! Я даже никогда не входил в Разломы. В игре это было все равно что щелкнуть пальцем».

«Э-э, да? Если даже войти в Разлом так трудно, как же мы доберемся до последнего этажа?»

«Я слышал, что в игре было много пасхальных яиц, так что мне пришлось осмотреться».

Игроки жаловались, сравнивая версию ремейка, в которую они играли, с реальностью. Это было понятно, потому что это была реальная версия с более высоким уровнем сложности, чем оригинал.

«Уф...»

Глубокое уныние закралось в душу.

Думая, что это были старшеклассники, которые выиграли эту игру до меня, я утешал себя решимостью учиться у них, а не принижать их. Но это было, ну, забавно.

«Эльфунна?»

«О, мне очень жаль. Я отвлекся...»

После этого я еще некоторое время продолжал общаться с Pinkguу. Во время беседы я узнал вещи, которые, согласно здравому смыслу, должен знать любой нормальный игрок, и многое другое о том, как работает это сообщество. Однако одна проблема также была решена.

Переделывать... Итак, игра снова начала набирать популярность по мере распространения взломанной версии, и мой ник тоже стал известным.

Во многих отношениях разговор с Pinkguу был полезным. Это было даже забавно.

«Ух ты, если бы я мог съесть хотя бы одну коробку пиццы прямо сейчас, я бы умер счастливым... У тебя есть что-нибудь, что ты хотел бы съесть?»

«Кола и говяжий суп».

«Говяжий суп? Что это за еда такая?»

«Это самая эффективная еда, которую я когда-либо ел».

Сколько времени прошло с тех пор, как у меня был такой разговор? Поговорив с несколькими другими людьми, я покинул [Комнату новичков]. В конце Пинкгай спросил, может ли он добавить меня в друзья, но я вежливо отказался. Очевидно, он был хорошим парнем, но я не хотел с ним дружить. Он обращался со мной слишком вежливо, как будто я была представительницей противоположного пола.

В любом случае, я думаю, что знаю все, что мне нужно знать.

Даже когда я вернулся в компьютерный зал, я читал обсуждения на стене и рекламу и вбивал в свою голову случайную информацию. Теперь пришло время выполнить мою цель здесь.

Я должен начать изучать коллапс измерений. Набирая текст на клавиатуре, я проверил таймер в правом нижнем углу. То, что первоначально составляло 12 часов, теперь сокращено до 7. Даже если бы я не вышел из системы вручную, мне пришлось бы поторопиться, потому что по истечении времени пространство закроется.[Транзакции].

Управляя мышкой, я открыл страницу сделок. Можно было приобрести информацию или товары за призрачные очки или GP (Ghost Points).

Другими словами, можно было получить товар или приобрести редкие предметы для GP.

Как и ожидалось, лучше было бы к нему не прикасаться.

Я решил по возможности не использовать эту функцию, потому что в случае с товарами это нужно было делать в реальной жизни. Какой бы сложной ни была система посредников, даже если бы она казалась вполне безопасной, в конце концов, контакт со мной как с варваром был бы неизбежен.

[Ваш лечащий врач: 0].

Поэтому я также отказался от возможности пополнять GP реальными деньгами. Конечно, мне нужны были врачи общей практики, чтобы купить информацию о сбое измерений, но это не было большой проблемой. Здесь я мог бы быть самодостаточным.

Щелчок-щелчок

Управляя мышью, я добавил фильтр [Информация] к товарам на бирже и изменил категорию на [Запрос на покупку]. Затем последовало бесчисленное множество вопросов.

[20 GP] — Есть ли какой-нибудь простой способ подняться на 2-й этаж?

[100-500 GP] — Я развиваю навык рукопашного боя, но я хочу знать сильный метод совершенствования с самого начала.

За простые вопросы в качестве платы предлагалось небольшое количество GP.

[7000 GP] — Я хотел бы узнать о специальных мероприятиях для каждой ступени 4-го этажа Небесной башни.

[2800 GP] — Я хотел бы точно знать, как оценивается пассивное умение [Повелитель драконов].

В случае углубленных вопросов вознаграждение было большим, поэтому я отсортировал их в порядке убывания цен. Это было самое эффективное.

[70 000 GP] — Покупка четкой стратегии против лорда 1-го этажа. Троллей игнорируют.

[69 000 GP] — Только те, кто знает больше об Острове Черепов на 6-м этаже, напишите мне.

Властелин 1-го этажа?

[Вы просили о разговоре с Тацитронином.]

[Транзакция завершена].

[Ваш средний балл: 70 000].

Остров черепов, скрытый элемент фигуры на 6-м этаже?

[Вы запросили разговор с Bro_78.]

[Транзакция завершена].

[Ваш средний балл: 139 000].

Не было ничего, чего бы я не знал об этой игре.

<http://tl.rulate.ru/book/96866/3301596>