

На данный момент Нарикин и компания будут отвечать за поиск и сбор информации в Святом Королевстве, в то время как я продолжу перестройку подземелья.

Во-первых, Деревня Суккубов, мне нужно сделать некоторые приготовления, чтобы ее можно было демонтировать в любое время, когда мне это понадобится, а на ее место будет помещено [Чревоугодие].

...ах да, кстати. [Чревоугодие] сейчас находится в главной комнате, любой житель моего подземелья может им воспользоваться. Основными пользователями являются Ичика и Эрека.

И дальше идет [Гнев], который я так и не доделал.

Эта идея пришла ко мне после того, как я понаблюдал за тем, как Ичика злится; суть в том, что любой почувствует гнев, если поймет, что его время было потрачено впустую.

Из этого и родилась следующая идея...

"Это ров? .. Нет, лабиринт? ... "Начать" и "Финиш"?"

Ичика склонила голову и провела пальцем по углублению в стене.

"Поверните песочные часы, чтобы начать ... ого! Что-то появилось, ох, я вижу... Я должна передвинуть это к финишу? Я права?"

Вот она наша Ичика, какой высокий уровень понимания. Как вы уже догадались, вам нужно передвигать железный прут, который только что вырос из стены, и провести его через ров в стене (это почти прямая дорожка) к цели. Тогда вы сможете решить эту загадку.

Однако она, похоже, не обратила внимания на то, что края рва были выкрашены в красный цвет, за исключением линии старта и финиша.

"О-о-ох, он движется вниз сам по себе; ...ой-ой! Ээ, неужели он должен был утонуть на середине пути?"

"Увы, ты провалилась, время для штрафа: один каменный голем. В атаку."

"Понятно, ты потерпишь неудачу, если попадешь на красную линию? И этот жалкий каменный голем. Вы собираетесь поставить эту ловушку в складской зоне?"

Железный прут, который движется вниз сам по себе, как бы воспроизводит условия свободного полета. И если он попадет за красную линию, это будет считаться неудачей. Вам нужно будет

вернуться и начать все сначала.

Каменный голем будет падать из дыры в потолке каждый раз, когда вы совершите ошибку или если у вас закончится время. Если вы не будете осторожны, член вашей команды может быть раздавлен им.

Это опасно, но поскольку это подземелье, такой уровень опасности неизбежен.

"Вот и все, что касается этой ловушки."

"Она довольно забавная. По крайней мере, я так думаю."

Итак, это будет ловушка [Гнева], необходимая для того, чтобы открыть дверь в сокровищницу в районе склада.

Если вы перевернете песочные часы, в стене вырастет прут, и если вы отнесете его к цели до истечения времени, дверь откроется и это позволит вам войти в нее. Если вы потерпите неудачу, на вас нападет каменный голем.

... должен ли я сделать так, чтобы нападения голема не происходило, если у вас просто не хватило времени? Или это слишком мягко?

"Итак, эта ловушка также известна как ... палка ира-зумы!" {П.А: раздражающая палка - также каламбур на удар Иназумы (Удар из Street Fighter)}

Это одна из игр, которые использовались в телешоу, где имелся приз за прохождение игры. Изначальная суть заключается в том, чтобы шарахнуть вас током, сопровождая это звуком взрыва когда вы терпите неудачу. Но поскольку готовить электрический ток и порох было хлопотно, я заменил это атакой голема. Ремонтопригодность также важна для механизма подземелья.

..... кроме того, название ловушки как бы отражает суть того, что это должно вас разозлить, так что....

"Кстати, я так же думал о том, чтобы после поворачивания песочных часов, рядом открывалась комната с гоблинами, которые бы напали на авантюристов, что думаешь?"

"Это бы взбесило меня; ты забрался так далеко, дойдя до этого склада только для того, чтобы драться с гоблинами?"

"Вот какой была бы твоя реакция? Тогда я так и сделаю."

Чем больше препятствий, тем веселее..

Я также планирую внести небольшие изменения в лабиринт, когда определенное количество людей сможет его пройти; я, вероятно, сделаю верхнюю стенку лабиринта вращающейся, а в нижнюю часть добавлю поршень, который будет смещать пол лабиринта вверх.

"Итак, если ты все пройдешь, то сможешь войти в комнату с сундуком."

"Угум."

"Она разделена на три маленькие комнаты, в которых в общей сложности имеются три сундука с сокровищами. Я установлю маленькие окошки, чтобы можно было увидеть, что внутри."

"Значит, ты сможешь получить три сокровища!?"

"Можно будет получить только одно из них за одно прохождение."

"Ух ты, вот вам и вселение ложных ожиданий и встреча с суровой реальностью. Это действительно специальность моего хозяина."

Моя специальность, да? Для меня это большая честь.

"Итак, содержимое сундуков будет случайным, начиная от магических мечей и заканчивая мусором. На всякий случай я увеличил запас магических мечей."

"Даже я буду в ярости, если получу мусор за свои усилия."

"И если кто-то другой уже получит магический меч, то новый появится через пол дня, так что вы можете ничего не получить, если пройдете комнату сразу после того, как предыдущий человек прошел ее."

"О, ну что ж, это определенно заставит людей злиться и беситься!"

Пусть это и была грубая идея, но похоже, с этим, [Гнев] будет завершен.

*

Время от времени я отправляюсь на прогулку в деревню Голлен, и на ее карте есть место, идеально подходящее для принятия солнечных ванн, которое также редко посещают люди. Я направился туда, чтобы вздремнуть.

Широкий задний двор - идеальное место для сна. Я уже некоторое время присматриваюсь к этому месту, и сейчас я использовал [Создание Голема], чтобы выровнять место, которое, как я думал, будет идеально подходит для сна в тени дерева. Когда я использовал [Очистку], чтобы убрать опавшие листья и пыль от земли, я как раз нашел подходящее место, чтобы разместить свою кровать.

Давайте постелем ее и поспим.

"Еще один мирный день в деревне Голлен."

"... это точно, ага?"

"Вооооооо!"

Я подпрыгнул от неожиданности и увидел призрака - Дольче.

"Не пугай меня так!"

"Ну, вам не стоит винить меня, в конце концов это Кема-сан тот, кто осмеливается спать на улице... Вы уже забыли об убийце, не так ли?"

"..... Нет, это не правда. Я просто пытался выдать себя за приманку."

"Да, да, я верю вам, жаль, что вы не предупредили меня наперед. В конце концов, Хаку-сама поручила мне охранять вас ... Хааа..."

Дольче вздыхает. Эм, прости?

"Но в последнее время здесь не было убийц, не так ли?"

"Я только сегодня видел, как ваша собачка охотилась за одним. У вас хороший сторожевой пес."

Серьезно? Хорошая работа, Мясо. Мне нужно будет вознаградить ее позже.

"Вы расследуете дело связанное с Псом Хаоса и Святым Королевством, верно? Мы тоже работаем над этим, постарайтесь узнать что-то."

"Э-э, пока мы планируем найти некое [Правильно управляемое подземелье]."

“Ах [правильно управляемое подземелье]? Разве это не подземелье, почитаемое Святым Королевством? Это, конечно, нечто любопытное. Да, кстати, я пришла, чтобы дать вам информацию о том, кто стоит за всеми убийцами.”

И я получил эту информацию от Дольче-сан.

Я поделюсь ею с Нарикиним и остальными во время сегодняшнего ежедневного отчета.

“Что же, тогда воспользуйтесь моими услугами и спокойно вздремните. Я буду внимательно следить за окрестности. Я даже использую на вас сонный паралич, в качестве услуги.”

“ ... я действительно смогу так поспать?”

Кстати, она действительно использовала на мне сонный паралич. Это был ценный опыт

<http://tl.rulate.ru/book/21/1303239>