

Глава 12. Земля злых духов, часть 1

Трупы на четвертом этаже не гниют, а значит не разлагаются.

Дороги вымощены каменной плиткой. Они усеяны тусклым светом не прекращающих гореть факелов.

Тем не менее, здесь холодно.

Здесь не место живым существам, это другой мир.

«Мед Лайт»

Поскольку призраков трудно увидеть, я решил добавить света.

Такая роскошь для меня теперь позволительна, максимальный объем маны у меня растёт.

И ранг в магии тоже повышается.

«Это что, люди?»

Люди стоят, опираясь на каменные стены.

Мне стало интересно, живы ли они, но как для живых у них слишком сморщенная кожа.

Я рад, что усилил освещение, потому что, когда я внимательно осмотрел, неприкрытые одеждой участки тела оказались все в ранах, я осторожно отошел.

Это мёртвый труп.

Я не знаю, как он умер, наверняка от одной из ран.

Не то, чтобы это была мумия ... скорее всего просто высушенный труп.

Поскольку температура здесь низкая, гниения не наблюдается.

Из ран не выливается кровь, наверняка благодаря этому тело хорошо сохранилось.

«..... Когда он умер?»

Если бактерий мало, и нет гниения, труп становится таким.

Я думал, что появятся зомби или скелеты, но к этим штукам я испытываю большее отвращение.

«Эй, шевелись. Вставай».

Я ткнул его кончиком меча, но он не двигался.

Это даже жутко.

Я не хочу его видеть.

Я поднял факел, один из тех, кто развешен в проходах, и коснулся им трупа.

«О, хорошо горит».

Огонь покрыл весь труп.

Из-за жира и воска в теле, он горит как свеча.

Монстр ... может и нет.

У него раны по всему телу, возможно он был искателем приключений.

Монстры на четвертом этаже Гено-Реал - это зомби, скелеты или призраки.

Таких штук быть не должно.

По крайней мере, в игре не было ничего подобного.

На самом деле, если бы здесь умер такой человек как я

«Бесполезно думать о вещах, которые я не понимаю».

В Гено-Реал, конечно, есть различные региональные настройки и дополнения.

Например, особые НПС или События.

Каждая версия отличается: версия NA, версия EU, версия EA. Есть также различия в версии на японском. Базовую систему еще и постоянно обновляли, так что это может быть не та версия, о которой я знаю, здесь могут быть «дополнительные элементы».

«Ну ~, как бы то ни было».

В любом случае, мне нужно сделать только одно.

«Вперёд».

Только это.

Но, прежде чем бросить вызов боссу, я решил пройтись по дороге.

В следующей комнате полно таких знакомых зомби и куча скелетов, я почувствовал облегчение.

Выманивал по одному, разрезал тазобедренную кость скелетов, и быстро отрезал конечности зомби, чтобы они перестали двигаться.

Превращать трупы в мясо - весело.

Духовный меч «Онсатсумару», он специализируется на убийстве нежити.

Каждый раз, когда я взмахиваю бледно-белым клинком, похожим на змею, он обездвиживает гнилое мясо и кости, которые движутся против законов природы.

Жалкое зрелище -двигающиеся трупы.

А я - поминальная служба.

Некоторые зомби созданы не из людей.

Зомби Орки, Зомби Кобольды, Зомби Тролли и даже Зомби Слизь.

Когда проходишь верхние этажи, каждый убитый превращается в мертвого духа.

В этой иерархии даже падальщики, которые едят трупы, становятся зомби. Вершина системы переработки трупов.

Ну, всё хорошо, что хорошо кончается.

4-й этаж зона нежити, она отделяет слабых организмов в верхних этажах от более сильных организмов в нижних.

Призраки – словно местные землевладельцы, они не выходят из подвала.

«Вторжения» не происходят на четвертом этаже. Новички, которые не могут справиться с призраками, не будут атакованы и, поэтому, не умрут.

Но каждый аспект игры должен быть сбалансирован, если в этой локации есть приятные моменты, то должны быть и неприятные.

Какой бы ни был призрак, его невозможно коснуться руками, только магия и специальное оружие может с ними справиться.

Есть некоторые неприятные монстры, такие, как призраки, которые могут выпрыгивать из стен, на других этажах они могли бы стать серьёзной проблемой.

Только 4-й этаж - земля мёртвых духов, это совесть Гено-Реал.

Ну, нельзя всё продумать, когда дело касается новичков.

Интересно, если монстр становится зомби, когда его убивает зомби, не превратится ли весь Гено-Реал в зомби - сурвайвал?

«Ну...»

Я свернул у комнаты босса в маленькую комнату позади неё.

Если вонзить кончик меча в пол, раскрывается яма.

Перед своеобразным отверстием нужно вонзить штырь и повесить на него канат.

Используя канат, можно выбраться, не получив повреждений при падении.

Существует 2 вида таких ловушек: в одном случае игрок получает урон и его возвращает на верхний уровень, а в другом он проваливается на нижний уровень.

В таком случае я бы оказался на пятом этаже.

Эта ловушка не связана с самим по себе пятым этажом.

В комнате под ней есть дверь с железной решеткой.

А за ней круглая дверь.

В этом месте в игре пройти дальше нельзя.

Интересно, с ней что-то сделали или забросили на этапе разработки?

В Гено-Реал нет ничего бессмысленного, так что об этом особо не стоит беспокоиться, но я знаю, что делать дальше.

От угла прильнуть к стене и пройти боком.

Другими словами, двигаться по диагонали.

Затем каким-то образом тело проходит на другую сторону решетки.

Интересно, это баг?

Я так не думаю, потому что это своего рода скрытая дверь.

Затем, когда открываешь круглую дверь, раскрывается огромная-огромная комната.

Я за такое долгое время впервые увидел солнечный свет.

«Ослепительно»

Так что, несмотря на то, что это пятый этаж подземелья, сюда падает солнечный свет.

Взглянув вверх, можно увидеть, что под куполом установлен отражатель.

Собирать дневной свет и передавать его сюда таким вот способом. Изобретательно.

Из-за солнечного света здесь растут растения, есть деревянный ком, а в пруду с рыбой есть проход к подземной водяной жиле.

Хотя и маленькое, есть поле. Здесь можно вести удобную, самодостаточную жизнь.

Я называю это место «Запретный Сад».

Но ни одной подсказки, почему разработчик Гено-Реал создал скрытую комнату, похожую на виллу.

«Может быть, это зона отдыха».

В комнате перед этой есть и другие скрытые двери.

Один из проходов проходит вокруг пятого этажа и на нём можно проверить циркуляцию воды в подземелье: «Я думаю, что это своего рода помещение для технического обслуживания».

Гениальный гейм дизайнер, разработавший «Гено-Реал», как раз в середине лабиринта, он сделал здесь зону отдыха.

Пройдя половину пути и остановившись здесь, мне стало интересно, может он успел сделать что-то еще.

Это даже немного весело.

Если подумать, возможно это помещение было подготовлено для персонала, обслуживающего

лабиринт.

Хотя Гено-Реал должна была стать ММО, возможно, это место создавалось еще на стадии концепта.

Говорят, что система обслуживания, окружающая лабиринт, это пустая трата ресурсов реальности Гено-Реал, но с самого начала ее существование не афишировали, да и сделать ее ММО планировали с самого начала.

Такие размышления ни к чему не приведут.

Какой далеко идущий план.

В 1989 году Благородный Рыцарь занялся дизайном и ждал, пока игровая индустрия дойдёт до современного уровня

Я может и ошибаюсь, но интуиция подсказывает, что что-то пошло не так.

Здесь легендарный, гениальный гейм-дизайнер рисовал концепт.

«Ааа-га, как я и думал».

Я вошел в деревянный дом.

Здесь только простая кровать, письменный стол и стул, книжные полки, шкаф, посуда, но нет никакого ощущения жизни вообще.

Когда я увидел трупы в коридоре с факелами, я подумал, что кто-то может приходить сюда, но так ли это?

В ящике у дома обнаружили разнообразные магические предметы.

Амулет-хранитель, гигантский браслет, защитный кулон, кулон здоровья, кольцо маны, кольцо сопротивления, кольцо тревоги

Один из предметов жужжит.

«И здесь тоже самое

Магические аксессуары с положительными эффектами, но работает только один.

Я задался вопросом, можно ли их накопить, я перепробовал много колец, но кажется, работало только первое.

«Ну, я и не ожидал, что будет просто».

Конечно, это сделано для баланса.

«Браслет ветра» на некоторое время увеличивает скорость.

Здесь есть и другие важные вещи.

«Бесконечный Рюкзак»

Пространство в нем магически искажено, и в теории, в нём можно хранить бесконечное

количество предметов.

Конечно, это только в теории.

Хотя на нём есть эффект снижения гравитации, чем больше предметов в нём будешь таскать, тем тяжелее он будет становиться.

Удобно, можно смело запаковать в него кучу хлама, а затем бросить во врага, чтобы он убился.

Хотя это редкий предмет, доступный на средних уровнях, я смогу в нём таскать сундуки с ловушками, пока не получу навык «обезвреживание ловушек».

Кроме того, «Кристалл дальнего взгляда», своеобразный видеофон, он бесполезен, но забавен.

Рядом с домом есть и другие инструменты, такие как топор для рубки дров, верёвочная лестница, мотыга, совок и удочка.

Есть ткацкий станок.

Можно не только использовать его для украшения одежды, но еще и при наличии ткани, можно сделать что-нибудь полезное.

Если осмотреться, здесь есть все условия для применения почти бесполезных навыков Гено-Реал. Таких как Кулинарное искусство, Шитье, Рубка дров, столярные навыки и т.д.

Это своеобразная награда тем игрокам, которые решат вложиться в них и найдут эту комнату.

Точно, нужно будет дать «Кольцо тревоги» и всё остальное Секи.

Новичку пригодится предмет, который вибрирует, чтобы предупредить об опасности, когда приближается сильный монстр или если рядом есть ловушка.

Хотя это не имеет особого значения, оно увеличит шансы выжить.

Погодите, Кумико вынесет мне мозг, если я сделаю подарок только Секи.

Не повредит взять еще несколько безделушек.

«Ну, как-то так ...»

Возможно, гениальный гейм-дизайнер, Благородный Рыцарь, хотел сидеть здесь на деревянном кресле и приветствовать игроков: «Нечасто сюда люди приходят».

Я откинул эту иллюзию, может быть так, что никто из создателей не находится в этом мире.

«Ну, это моё единственное убежище, здесь так хорошо».

Об этой скрытой комнате никто не знает, потому что её нет на зарубежных сайтах.

Возможно я с разработчиком единственные, кто о ней знают.

Это настоящий подарок для игрока.

Я сорвал на поле помидоры, помыл их и откусив, почувствовал свежий, сочный вкус.

Я как-то не замечал раньше.

Хотя считается, что у помидора терпкий, неприятный вкус, на самом деле это не так, он освежает.

Эти помидоры вызвали бы в реальном мире аграрную революцию, они вырастают уже через 3 дня после посадки.

Есть причины, по которой их вкус показался мне не таким, какой я помнил.

Из-за того, что я давно не ел красных продуктов, мне не хватает витаминов, поэтому мой язык стал чувствительным, в овощах, наверное, довольно много сладости.

«Если подумать, как долго я уже в этом лабиринте?»

Из-за того сколько времени я провел под землей, моё чувство времени сбилось.

Осмотрев себя, я подумал, что стоит принять ванну.

В этой комнате есть бочка с водой, в которой можно помыться.

Ну, наверное, разогреть воду нужно прямо сейчас.

Под самой бочкой есть деревянная решетка, поэтому, если быть осторожным, то не обожжешься.

Даже если случайно сгореть, это хороший мир, всё можно вылечить зельями.

<http://tl.rulate.ru/book/16304/484752>