

Если содержание подземелья для новичков такое же, как в игре, то на ранних этажах погибнуть для нас невозможно. Если мы соберем все необходимые предметы, забрать скрытого босса на одиннадцатом этаже тоже не должно стать проблемой. Используя стратегию RTA (Real Time Attack – кратчайшее прохождение (спидран) в реальном времени), для наибольшей эффективности игрок только берет предметы с сундуков сокровищ (игнорируя все драки с монстрами), и бежит на десятый этаж, чтобы побить босса.

Сложность этого подземелья настолько низкая, что босса можно избить одной ногой, даже с низкими уровнями.

Единственным препятствием этого подземелья можно считать то, что когда ты впервые заходишь в него, ты должен будешь победить Демона, призванного культистом злого бога. Вот только этот призванный Демон очень слаб, просто НЕМЫСЛИМО СЛАБ. Он настолько слабый, что после победы над ним одна из героинь непринужденно произносит «Ну что, вы хоть устали, ребята? Давайте уже домой», ну или нечто подобное. Но если продолжить проходить подземелье, то босса на десятом этаже одолеть вполне легко.

Даже напротив, для меня, человека, который уже проходил игру RTA-спидраном, не доходить до последнего этажа это большая потеря времени. Так что, последний этаж я обязательно пройду.

Ну, и так как я не главный герой, Демона я все равно не встречу. Просто сходим на десятый этаж, побьем босса и вернемся.

- Э-эм, на этом этаже будут только гёблины?

Гёблины это монстры, у которых тело гоблина и голова рыбы. Это трэш-мобы, которых супер просто победить.

- Да, так я слышала.

Ответила Люди, не сводя глаз с окружения. Гёблины стреляют водой изо рта. Впрочем, мощь их выстрелов на уровне водяного пистолета, они могут разве что намочить одежду. За десять попаданий тебе наносится всего один урон, это слабейшая атака в игре. Однако, гёблины незаменимы для сбора Эро-иллюстраций. А если в будущем стать Укротителем, именно этот монстр большую часть времени будет твоим спутником.

При возможности, мне хотелось бы приручить этого монстра. Хотя меня несколько останавливает, что другие члены группы станут смотреть на меня с укором. К тому же, чтобы стать Укротителем, требуется много времени, так что навряд ли мне удастся.

- ...Идет!

Когда я услышал Люди, я привел в движение третью руку, чтобы остановить Гёблина, оказавшегося в поле моего зрения.

Кажется, он был один.

- Поехали!!!

Я создал щит из третьей руки, и побежал на него. Третьей рукой я защитился от водяной пушки, а четвертой ударил гёблина.

- Гё-гёо~~!

И это что, весь бой?! Гёблин, которого я снес в сторону, несколько раз вздрогнул, а затем распался на частицы света и оставил вместо себя крошечный магический камень. Затем, там, где должно было лежать его тело, поднялся какой-то туман. Он разделился на три части и полетел к нам.

Наверное, этот туман был магической силой. Нечто наподобие очков опыта в этом мире. Собирая их, ты становишься сильнее. Но довольно об этом. Что важнее...

- ...Слабый.

- ...Точно.

- Ну, просто для студента первого года сила Такиото непомерно велика.

Я взял выпавший магический камень размером с боб, и положил его в сумку. Хотя был ли смысл вообще их собирать?

- Ладно, пойдемте дальше.

Услышав семпая, мы двинулись глубже в подземелье. Я ощутил, как наше напряжение на порядок упало.

- Уже столько времени ничего не меняется. Все выглядит одинаково, в таком темпе я бы уже потерялась...

Тихо пробормотала Люди.

Конечно, она права. Подземелье состоит из простых каменных переходов и коридоров, мне много раз казалось, что я уже здесь проходил.

Только потому, что большинство коридоров идут по прямой линии, мы до сих пор не потерялись. Если бы это место было построено как лабиринт, мы бы уже не понимали, где находимся.

Конечно, я бы здесь не потерялся. В игре у этого подземелья была неизменная карта, не считая одного этажа, я помнил ее и шел, ориентируясь на эту карту.

- Ага, если бы оно было лабиринтом, от одной мысли в дрожь бросает...

Я замолк посреди фразы, и обратился к Люди.

- Люди, я слышал оттуда голос. По звуку, за тем углом что-то идет.

Люди кивнула, и сконцентрировала магическую силу. Их голоса «Гё-гё» становились ближе, они продолжали направляться к нам, не ощущая нашего присутствия... магия ударила в гёблинов в тот момент, как они появились из-за угла. Они беспомощно превратились в частицы. Я осмотрелся, но в этот раз, похоже, магических камней не было. Хотя камни в этом подземелье крошечные, я просто мог их не заметить.

- Давайте пойдем в другое место.

Я кивнул на ее слова. Кстати, и почему гёблины когда идут, издают этот «Гё-гё»?

Мы без труда прошли ко второму этажу, и там уже начали появляться другие монстры, помимо гёблинов.

- О, голем.

Появившиеся перед нами штуки были големами, грязевыми марионетками. Я понаблюдав за ними, они были довольно медленными, а поведение не отличалось разнообразием. Защищаясь и контратакуя третьей и четвертой руками, я смог бы победить их не получив урона. Я сразу так подумал, но чтобы у меня так просто это получилось...

Их движения были слишком простыми, даже удивительно насколько.

- Может, я просто слишком подхожу, чтобы с ними драться?

С такими словами я подобрал маленький магический камень.

Если сравнивать с прошлыми боями с гёблинами, единственная разница в том, что эти ребята обычно сами нападают. Сказанное мной может прозвучать странно, но у тех гёблинов на самом

деле было достаточно возможностей, чтобы на нас напасть.

- Но мы все же пока только на первых этажах.

У Люди, когда она научилась сокращенному чтению, тоже не было проблем со здешними монстрами.

Мы беспечно болтали друг с другом, продвигаясь по подземелью.

- О?

Когда мы наполовину прошли второй этаж, то встретили наше первое распутье. Нет, лучше было сказать, что мы наконец его нашли. Будь это Dragonquest, у игроков уже появились бы жалобы насчет слишком прямолинейной дороги.

- И каким путем пойдём?

Направо, или налево, сейчас верным ответом было второе, но справа лежал тупик с сундуком сокровищ. Обыкновенно вам скажут, что нужно пойти направо, и большинство джентльменов, делая RTA-спидран подземелья, тоже обычно забирали сокровище справа.

Конечно, в зависимости от состава группы, сокровище может и не пригодиться, но большинство игроков все равно решали его взять.

- Гм-м, мое чутье подсказывает, что справа тупик, так что давайте пойдём направо.

Как я и ожидал, Люди заворчала.

- Зачем тогда идти туда, раз это тупик? Правильнее пойти налево, так же?

Я поднял руку, чтобы ее успокоить.

- Пораскинь мозгами. Ты правда будешь верить моему чутью?

- ...Нет, ни на каплю.

Понятно...так она не верит, да. Так то, что я почти всегда прав, это лишь мое самовнушение...

Видя мою подавленность, семпай посмеялась.

- Чего ты так поражен, раз сам это сказал?

- Нет, просто я ожидал более добрых слов.

Иногда, если решаешь пошутить над собой, это лишь оборачивается против тебя.

- Ну, ладно. Тогда идем направо, да?

- Угу.

Мы направились дальше. Пришли мы к тупику, но перед нами оказалась не стена, и не сундук, изукрашенный самоцветами, а простой деревянный ящик.

- Это сундук сокровищ?

- Может быть, ну или ловушка?

По правде говоря, вокруг этого сундука никаких ловушек установлено не было. Точнее, в этом подземелье у сундуков вообще не было ловушек.

Хотя этой информацией я делиться не стану.

- Можно не спрашивать, навыков разведки у тебя нет, да?

- Не-а. Ничего не поделаешь, просто выставлю перед собой накидку и открою его.

Сказал я, и посмотрел на семпая, но она, кажется, не собиралась выражать свое мнение.

Я укрепил третью руку для защиты, и медленно открыл ящик четвертой рукой.

Внутри ящика оказался маленький красный магический камень с гравировкой.

- Магический камень огня, так?

- Ага.

Такие магические камни называются боевыми камнями, при использовании они активируют магию, которая на них выгравирована. Если направить в этот камень магическую силу, из него выйдет огонь... хотя я подобным никогда не пользовался, так что не знаю, как он на самом деле

работает.

- Можно мне взять?

- Да, Коуске, наверное, он нужен больше всего.

Учитывая, что Люди и так может использовать магию огня, и то, насколько я плох в магии дальнего боя, этот камень и правда будет мне полезен.

Для меня, который неспособен использовать дальнобойную магию, эта штука может оказаться козырем. Даже если я сам не могу использовать магию, если я заряджу магический камень своей магической силой, то он будет колдовать вместо меня. Хотя я его еще не использовал, и не могу быть уверен.

И так или иначе, у этих камней есть свои слабости.

Во-первых, они дорогие. Это редкий предмет, который можно найти в подземелье. И цена взлетает экспоненциально, если в нем содержится магия среднего уровня и выше.

Во-вторых, эти камни – расходный предмет. Это значит, что один раз использовав их, магия в них исчезнет, и они превратится в обычные камни. Поэтому они и настолько дорогие.

В третьих, это их слабая мощность. К тому моменту, как ты получишь сильнейший боевой магический камень, персонаж наподобие Люди уже сможет колдовать куда более мощную магию. По сравнению с предметами, восстанавливающими магию, эти камни несравнимо дороже.

Так что в итоге, это предметы для ранней игры. Так как вторая половина игры весьма обильна, эти камни годятся разве что для устрашения, или предупреждения.

- Ладно, давайте вернемся к распутью.

- Хорошо.