

Услышав слово «подземелье», большинство людей первым делом подумают о ловушках.

Включая меня, многие люди, которые играли в «рогалики»[1], не раз становились жертвами таких ловушек.

Я скажу прямо.

Перед носом у тебя всегда будут мины, какие-то печати, или по меньшей мере волчьи ямы с логовом монстров на дне.

Я лично, впрочем, считал ловушкой любую непредвиденную смерть. Легко и прекрасно проходя игру, внезапно ты попадал в кризис и просто умирал. Такое я терпеть не мог. Серьезно, просто ненавидел.

Но это было лишь до старшей школы.

В мире Эроге и Галге, или даже в мире современной манги и аниме, Ловушки это лучшая вещь, что может случиться. Что же такого прекрасного в ловушках Эроге и Галге, спросите вы? Эти ловушки нередко окунают в некую загадочную жидкость, обвивают щупальцами и ставят в весьма возбуждающую позу, а на дне волчьей ямы обязательно будет монстр, единственная цель которого растворить одежду. В подобной ситуации уже нельзя воспринимать все, опираясь на здравый смысл.

Магиеро не было исключением. В этой игре было много Эроге-ловушек, и попадая в такую ловушку, тебе всегда доставалась иллюстрация (CG), и хотелось поставить игру на паузу, и насладиться картиной, отпечатав в памяти этот вид.

Но к несчастью, это была реальность, и так я сделать не мог.

В игре, чувства «Блин, я попался, да к черту эту игру», не существовало и в помине. Напротив, я фанатично выискивал ловушки сам, и специально отправлял в них своих любимых героинь.

Конечно, сейчас я так поступить никак не мог, я не хочу так ужасно поступать с этими девушками. Однако, глубоко в сердце, во мне то и дело поднималось чувство «Всего лишь чуточку.....», и мне приходилось отчаянно его подавлять.

И да, подземелье, в которое мы сейчас вошли, «Теневые Руины», если проходить как задумано, должно стать первым подземельем, где встречаются такие ловушки. Однако, потому как пройти это подземелье было нельзя без эксклюзивного патча от магазина, и еще потому, что зачистка его не была обязательным шагом, чтобы сделать своих персонажей сильнейшими, многие джентльмены пропускали это подземелье.

Однако, пусть я и сказал, что оно не было обязательным, в ранней игре (Новой игре, без

прохождений до этого), это подземелье было тем местом, где можно получить предметы, которые сделают прохождение дальнейших подземелий куда проще. Среди этих предметов был тот, который я хотел получить любой ценой, для этого я был готов даже получить клеймо извращенца. И потому.

- Я обязал получить его, во что бы то ни стало...

Я врезал Мумии третьей рукой, и испустил легкий вздох. Когда мумия рухнула на землю, ее тело стало сжиматься, и превратилось в магические элементы и магический камень.

Если же вы спросите меня, что за монстром таким была мумия, она выглядела как иссушенный человек, обмотанный повязками так, что оставалась только прорезь для глаз. Это именно то, что хоронят в египетских пирамидах, мумия, которую можно увидеть и в других фэнтези-играх.

Первое, что пришло мне в голову, когда я увидел их, это что они просто отвратительны. Один вид их потемневших лиц без единого следа жизни, вызывал во мне отталкивающее чувство.

Кроме того, в поздних подземельях сражаться с зомбиподобными монстрами станет куда более проблемным.

Так как мумии были иссушенными телами, вонь от них была не такой ужасной. Однако, зомби источали зловоние от всего своего тела. У персонажей в игре была даже фраза для этого «Этот запах просто невыносимый». Честно, я не хотел бы с такими сражаться. Но раз они появлялись в подземельях, которые я должен был посетить, почти наверняка сражаться с ними придется.

Мы пока встречали только человеческих мумий, но в будущем, в подземельях, которые я должен зачистить, будут и мумии зверей, например Мумия Козла, Мумия Газели, Мумия Льва, и так далее. В этом подземелье сильных монстров нет, так что слишком осторожным быть не обязательно.

Пока я подбирал магический камень, ко мне подошла Нанами.

- Это был прекрасный бой, господин.

- О чем ты, это благодаря твоей поддержке, Нанами. Ты ведь даже вычислила для нас ловушки, так?

Ее поддержка с луком действительно была хороша, некоторые монстры падали даже прежде, чем я успевал до них добраться.

- Это пустяк, но я рада, что смогла быть полезна. Однако, я не столь уверена в обнаружении ловушек, поэтому пожалуйста, будьте более внимательны.

Виновато произнесла Нанами. Вот только в игре обнаружение ловушек Нанами было на богоподобном уровне.

Тем более, в Магиеро для обнаружения ловушек был навык, если поднимать его, то искать ловушки становилось гораздо проще.

Нанами было легко поднять свой навык в обнаружении ловушек, но начальный уровень навыка у нее был нулевой. Только у персонажей развед-типа, вроде Катрины, такие навыки были сразу высокого уровня. Они также обладали в какой-то степени взломом и обезвреживанием ловушек.

Я полагал, что процент обнаруженных ловушек у Нанами будет около восьмидесяти-девяноста, но судя по ста процентам найденных ловушек на первых трех этажах, видимо, у Рыцаря-Горничной выпуска Шики, модели «Ангел», были свои особые способности. Какие именно, впрочем, я не знал. И вполне вероятно, это была не только удача.

Нет, конечно, хорошо, что мы не попались в ловушку, но в то же время, и очень печально.

Мы ни разу не оказались в ловушке.

Я думал, что если Люди и семпай попадутся в ловушку, которую мы не заметим, то так тому и быть, но этого ни разу не случилось.

Если уж им суждено было попасть в ловушку, я хотел, чтобы так случилось в этом подземелье, ведь здесь ловушки не опасны.

Но мое желание не сбылось. Так как Нанами находила ловушки налево и направо, ее навык должен был неслабо вырасти. А это подземелье было предназначено для новичков, и ловушки тут были только низкого ранга.

И кажется, у второй половины бой тоже закончился. Семпай и Люди направлялись в мою сторону.

1: "Рогалики" - сленговое название для игр жанра Rogue-like, то есть Rogue-подобные, по типу игры Rogue 1980 года. Думаю, многие тут играли в такие, но я не поленился скопировать с вики ее особенности:

Игра должна быть пошаговой, каждая команда должна соответствовать одному действию и одному ходу;

Игровые уровни должны генерироваться случайным образом, будучи уникальными для каждого прохождения;

Игра должна содержать «перманентную смерть», не позволяя игроку продолжить

прохождение после гибели персонажа;

Игра должна иметь единый режим и единый набор команд для всех игровых ситуаций, не допуская каких-либо дополнительных меню, головоломок или мини-игр;

Игра должна предоставлять игроку не какой-то единый линейный путь, а свободу со множеством вариантов прохождения;

Игрок должен самостоятельно исследовать найденные предметы и открывать их свойства.

<http://tl.rulate.ru/book/28225/1147461>