

Первым, о чем я подумал, когда попал на тридцать первый этаж, было: «О, даже не пещера и не руины?». Хотя, мне уже доводилось встречаться с таким же феноменом, и я не сильно удивился.

«Теплые лучи солнца, приятный ветерок, безоблачное небо, чистый поток, в котором отражается солнце. И где же находится это место?»

Спрашивать не было смысла. Это подземелье. Это не то место, где можно умиротворенно посидеть в тенечке и перекусить сэндвичами... сэндвичами? Почему-то, я вдруг ощутил, как мое сердце вскрикнуло, но наверняка мне просто показалось.

Ну что ж, новые проблемные монстры, которые начнут встречаться на этом этаже, это...

«Они все проблемные!»

Птицеобразные, лошадеобразные, овцеобразные, или же змееобразные – кто бы ни появился, они все будут тяжелыми противниками.

Я считаю, что моей силы было достаточно, чтобы добраться до сорокового этажа. Но это лишь в случае, если у меня была группа.

Будь это один на один, я ни за что не проиграю.

Но что, если мне встретится сразу несколько врагов, или придется сражаться подряд без передышки, или же у меня кончатся предметы для восстановления? Тогда без сомнения, меня задавят.

Будь вместе со мной Люди или Нанами, то думаю, в восьмидесяти процентах случаев, мы смогли бы прорываться, не тратя много расходных предметов. Если со мной были бы обе, то у нас получилось бы точно.

Однако, сейчас я должен был прорваться в одиночку, и в ограниченное время.

Все, что мне нужно для вступления в комитет, это мой балл, который состоит из оценки за теорию и результат в зачистке подземелья. Но я сомневаюсь, что смогу получить высокий балл на экзамене. Может, я смог бы набрать неплохой, если отчаянно бросился бы за учебу.

Однако, существовал еще и тест практических навыков.

В игре тест практических навыков не показывался, и оценка автоматически ставилась в соответствии с показателем способностей. Вот почему я не знал, из чего состоял этот тест. Да и мне даже в голову не приходит, как парень вроде меня, который прогуливал утренние уроки,

а также и послеобеденные, вообще сможет набрать высокий балл. Тем более, магия дальнего боя у меня просто жалкая.

Если я буду слишком тянуть, то могу и упустить свой шанс вступить в комитет.

Ведь в игре, какую бы ветку ты не выбрал, ни в одной из них Такиото не вступал в три комитета. Вместо него в них вступали другие персонажи.

Я хочу вступить в эти организации, где далеко не каждый может получить место, вступить как можно скорее, и даже раньше, чем Иори.

А когда я это сделаю...может, сперва начать с ивента библиотеки? Но ладно, сперва разберемся с монстром впереди меня.

Если сравнить его тело с животным, то этот парень был помесью человека и коня. Нижняя половина его была от лошади, а верхняя половина от человека, это был классический фэнтезийный монстр, известностью не уступавший гоблинам – кентавр.

Когда я впервые увидел кентавра в Магиеро, я был шокирован, во многих смыслах. Я просто не мог поверить своим глазам.

Нижняя половина тела была мне понятна. С такими мощными мускулами ее ноги способны были сорваться с места и понестись со скоростью, недоступную человеку.

Оружие тоже я был в силах понять. Лук превосходно подходил к его образу.

Но почему верхняя половина была как у какого-то старикана?

Это ведь эроге-RPG, и кентавры были первым видом, у которого я хотел бы увидеть женскую особь. Нижняя половина мощной лошади подчеркнет размер груди верхней половины, я видел это на многих картинках.

Однако, у этого кентавра ничего подобного не было. Это просто крушащий все надежды старый хрыч.[1] А это точно Магиеро? Этот вопрос сам по себе возник у меня в голове.

Поначалу я подумал, что купил не ту игру. Я так разволновался, что написал сообщение с вопросом другу, и зашел проверить на форум. К несчастью, я был тогда одним из первых, кто прошел это подземелье.

Впрочем, кентавры-женщины через пару десятков этажей появлялись, пусть и с другим названием, я помню, как я был обрадован, когда их увидел. Эроге без кентавров-женщин это как клубничное молоко без клубники.

Что ж, а говоря об этом кентавре...

«Хм, его скорость это большая проблема, чем его оружие...»

Кентавр встал в стойку с луком и создал магией янтарно-черную стрелу. Затем, он навелся на меня...и выпустил стрелу.

«Фу-х.»

Как только он выпускал стрелу, я расправлял третью руку. Он был медленнее Нанами. Отбить стрелу было легко, но кентавр приготовил новую стрелу, и без промедления спустил ее с тетивы.

Уклонившись от нее, я решил провести эксперимент, и побежал. К счастью, кроме этого парня монстров мне не встретилось.

«...Как я и думал, он быстрый.»

Его обычная скорость бега, по идее, была больше моей. И я не проверял этого, но выносливость его тоже должна быть выше.

После чего, я стал защищаться от его атак, одновременно убегая. Это было немного неудобно.

Его скорость и выносливость были в пределах ожиданий, но поразило меня...

«Я не могу сбежать...!»

В конце концов, мне удалось оторваться, потратив звуковой магический камень, и не упустив этого шанса, я смог уйти.

В игре от них было так просто сбежать. И почему я не могу повторить этого здесь?

Единственное, что мне приходило на ум...

«Это из-за этажа?»

У меня получалось убегать, пока я был на этажах с закрытым пространством, так что наверное, причина в этом?

До сих пор, если я уходил с этажа, после того как спровоцировал монстра, то он не следовал за

мной. Нет, некоторые продолжали преследование, но если я продолжал бежать, нагнать они меня не могли.

«Но вид здесь просто замечательный.»

Если играть здесь в прятки, то подходящих мест было настолько мало, что играть было бы не весело.

У этих ребят наверняка было что-то типа своей территории, и если я не уйду с его владений, он не перестанет за мной гоняться. Вероятно, так все обстояло.

Но оставим это как один из вариантов. Другой вариант, это что я слишком слаб. В Магиеро вовсе не скорость персонажа определяла, мог ты сбежать или нет. Конечно, кентавр был быстрым, но сбежать от него было не невозможно.

Но что, если я не смогу сбежать?

Наверное, моей ключевой ошибкой было считать это игрой. Если речь идет об игре, то нужно было лишь взять «скорость противника», сравнить со «скоростью персонажа», и простой математикой рассчитать исход.

Однако, это было одно из созданий, называемых монстрами. Они двигались в соответствии со своими инстинктами, и могли гнаться за мной тоже лишь по инстинктам. Так ведь?

Да, если все так, то дело проясняется.

«А-аа, я столько всего хочу проверить...!»

Но как бы то ни было, времени нет. Даже для простейшего эксперимента потребуется куча времени, чтобы собрать данные и изучить их с разных углов.

Пока что, мне следует действовать быстро, по тем данным, которые были у меня на руках. Остаться здесь будет потерей времени. Так как сбежать мне становится сложно, мне лучше поскорее направиться на следующих этаж.

Я огляделся по сторонам, и увидел обширное пастбище. Там, вдалеке я увидел фигуру, напоминавшую монстра.

«Эх, но ситуация у меня паршивая.»

Проблема не только в бегстве от монстров.

«Я не знаю, бежать мне дальше или нет.»

Будь это коридор, я мог бы понять примерное направление, типа север, юг, запад или восток. Однако, попав на обширную плоскую поверхность, я не мог применить 2D карту из своей памяти на 3D местность перед моими глазами.

Вот бы у меня был какой-нибудь ориентир.

«Если врата перемещения следующий этаж такие же как те, что ведут сюда, сойдут ли они за ориентир?»

Точно, когда я зашел на этот этаж, земля была выложена булыжниками. И так как на них был магический круг, не лучше ли искать площадку с булыжниками?

Тогда, где же она?

Это был лишь первый этаж после тридцатого, но я уже начинал беспокоиться о будущем.

Что ж, пока буду молиться, что смогу ее найти.

1: Обычно я не кидаю картинки, которые по фану заливает анлейтер, но это просто... просто оставлю здесь.

<http://tl.rulate.ru/book/28225/1209181>