Лабиринт Козерога находился в горной местности с зубчатыми скалами.

Казалось, что они придерживаются темы, располагая лабиринт в месте, где живут козы.

Однако игрокам, которым предстояло туда отправиться, пришлось очень нелегко.

Нам пришлось двигаться вдоль отвесных скал, которые были настолько крутыми, что вы могли упасть прямо вниз, не за что было ухватиться, если бы вы сорвались.

Это было страшно совсем по-другому, чем находиться в облаках.

И у меня, и у других игроков подкашивались ноги…

Козлы, жившие на горе, поглядывая на таких игроков, ставили ноги на малейшие выступы скалы и прыгали вверх.

Поскольку это была игра, они были скорее монстрами козлиного типа. Но известно, что дикие козы обладали такими же удивительными физическими способностями, когда взбирались на горы.

Коз часто изображали как невежественных персонажей, но они были весьма впечатляющими.

'Сейчас, сейчас! Лабиринт Козерога находится здесь!'

У меня по позвоночнику пробежал холодок, когда я увидел, как несколько игроков упали. Но настоящее испытание началось здесь.

Чарин была одета как девушка из Альп, у которой, как оказалось, была козья голова. А позади нее виднелись древние руины, вырезанные в горе.

- Добро пожаловать в Лабиринт Козерога-ньон! Поскольку это лабиринт, на этот раз вам придется пройти через настоящее подземелье!

Если испытание в Аквариусе было другим, то это, похоже, было традиционным испытанием.

Что касается меня, то я предпочитал именно такой вариант.

- Однако! Это подземелье события! Поэтому есть несколько правил, которые отличают его от обычных подземелий! Первое! Только 2 игрока могут войти в него одновременно!

Они ограничивали количество людей…?

В первую очередь, подземелья существовали в отдельных пространствах, так что каждая партия находилась в отдельном подземелье.

И поэтому, попадая внутрь, вы не сталкивались с другими партиями.

Одна из причин, по которой использовалась эта система, заключалась в том, чтобы подземелья не становились слишком переполненными.

Но какой смысл сводить игру к двум игрокам?

Насколько маленькое это подземелье?

- Правило 2! Каждый игрок должен взять с собой одного белого козла - ньон!

- …Что?

Согласно объяснениям Чарин, у этого испытания была своя история.

Как и в детских песенках, белый козел съедал все приходящие письма, и поэтому нужно было идти прямо к черному козлу, живущему в подземелье, чтобы встретиться с ним.

Игроки должны были защитить белого козла от опасности и доставить его в целости и сохранности.

Оставив в стороне странность козла, живущего в таком месте, я теперь понял, почему они ограничили количество игроков.

Белая коза рассматривалась как игрок.

Точнее говоря, они были как приглашенный Унисон.

В этом подземелье Унисон считался игроком.

В партии могло быть до 4 игроков.

А поскольку каждый игрок должен был сопровождать белого козла, партия из 2 игроков плюс 2 козла автоматически становилась партией из 4 человек.

Испытание заключается в том, чтобы привести белого козла к черному козлу. Поэтому очевидно, что если белый козел будет убитот, вы провалите испытание! И вы вылетите из подземелья-ньон! Но наказание за неудачу не предусмотрено, так что вы можете пробовать столько раз, сколько захочешь - ньон!

Никаких штрафов… хм.

Я чувствовал, что заставлять тебя начинать с самого начала - это уже само по себе наказание,

но я не сказал об этом.

Тем не менее, если унисоны считаются игроками, это значит, что Гарбоу будет использовать один слот.

Таким образом, если бы я объединился с другим игроком, я бы не смог использовать Гарбоу, и с нами было бы 2 козла.

- Кстати, требованием к награде СЕКРЕТ-ньон! Ну, я думаю, вы разгадаете его, когда придет время - ньон!

Чарин закончила свои объяснения, и игроки начали входить в подземелье.

Очевидно, что внутри вы встретитесь с белым козлом.

У меня было плохое предчувствие на этот счет...

- Мехх.

Я встретил его, как только вошел в подземелье.

В первом большом зале, где еще не было монстров. Белый козел ждал там.

- Мехх.

Это действительно был обычный белый козел…!

Тот, который сразу приходит на ум, когда думаешь о козлах. Это не была необычная иностранная порода или монстр.

И теперь я должен был защищать его, пробираясь через подземелье.

- Мехх.

- …Похоже, у меня нет выбора.

Я даже не мог проверить состояние белого козла.

Однако, прямо над его именем был индикатор HP, который назывался "Мистер Белый Козел".

Если этот показатель упадет до 0, то я потерплю неудачу.

И мне пришлось бы начинать все сначала.

Стоять на месте было бессмысленно, поэтому я начал идти.

У Мистера Белого Козла был ошейник с колокольчиком, который звенел, когда он шел за мной.

Он был довольно быстр на ногах. Похоже, ему не составило бы труда поспевать за мной, даже если бы я бежал со своей скоростью. Возможно, он был быстрее, чем Гарбоу на земле.

В конце концов, это был козел.

- О, враги…

Я все время не мог оторвать глаз от белого козла.

Поскольку это были древние руины из камня, враги, похоже, были в основном големами и другими существами, связанными с камнем.

Я много знал о големах.

Они были медлительны, но невероятно прочны и сильны.

Для ближнего боя они не годились. Поэтому я попросил Гарбоу сосредоточиться на стрельбе, а сам использовал "Горящую стрелу", чтобы вызвать взрывы…

Динь-динь-динь…

Это был звук колокола.

Кстати, о колокольчиках…

- М-мистер Белый Козел…!?

Козел набросился на Голема!?

Почему!?

Может быть… у него было достаточно навыков атаки, чтобы реагировать на врага…?

Моя догадка оказалась верной.

Несмотря на то, что белый козел выглядел очень слабым, он врезался своим телом в голема.

Конечно, это не нанесло никакого урона.

И тут толстая, каменная рука с размаху опустилась на моего белого козла.

- Гарбоу! Красная вспышка! А я… Небесная слеза!

Красный луч с высокой пробивной способностью вырвался изо рта Гарбоу.

Я тоже использовал что-то с хорошей пробивной способностью, Небесную слезу, и пробил ядро голема.

После этого он перестал двигаться. Затем он превратился в свет и исчез.

Белый козел был в порядке.

Нет, он потерял часть своего HP.

Это было последствием заряда…?

Это был один из самых раздражающих типов миссий в играх. "Защитить персонажа NPC, над которым вы не имеете никакого контроля".

Они были особенно распространены в симуляционных RPG.

NPC всегда были такими слабыми и легко умирали. Правда бывало, что они были настолько сильны, что убивали всех врагов, отнимая у вас опыт и предметы.

Вдобавок ко всему, ваш рейтинг менялся в зависимости от того, выжили они или нет. Это может быть очень сложно.

К счастью, это была VRMMO RPG, и все было не так уж плохо.

У меня был хороший радиус действия. Поэтому я обычно мог убивать врагов еще до того, как козел начинал таранить их.

Кроме того, я мог приказать Гарбоу держаться поближе к белому козлу.

Так что даже если он успеет напасть, Гарбоу сможет послужить щитом.

В этом подземелье было много врагов каменного типа, и они, как правило, использовали физические атаки вместо магических.

А у Гарбоу была высокая физическая сопротивляемость, так что не стоило беспокоиться, даже если его ударят.

- Мехxxxx! - промычал Мистер Белый Козел, как бы показывая свой энтузиазм.

Это была не очень хорошая новость для меня. Но он не понял бы, если бы я попытался объяснить.

Поэтому я вместе с козлом и рыбой продолжил исследование Лабиринта Козерога.

http://tl.rulate.ru/book/44931/1681454