Кто бы мог подумать, что внутри зеркала, которое держал монстр, находится целый мир...

Варп Стрела не перестает меня удивлять.

В любой другой игре она, скорее всего, стала бы причиной множества глюков.

А так я был весьма впечатлен разработчиками.

Однако в данном конкретном случае я сомневался, что это какой-то скрытый секрет.

В конце концов, пещера Зеркального камня была слишком пуста.

Я предположил, что этот мир внутри зеркала был основным.

Зеркальный призрак, который нес зеркало, был монстром, который не появлялся, пока я все еще исследовал.

Скорее всего, потому что он появлялся только после того, как вы выполняли какое-то требование.

А требование... заключалось в том, чтобы исследовать все подземелье.

Это казалось наиболее вероятным, так как оно появилось после того, как я все проверил и собирался уходить.

В любом случае, мне повезло, что я смог прийти сюда без какой-либо предварительной информации.

И поэтому я с удовольствием исследовал это место.

Но сначала...

Я оставил Гарбоу за пределами зеркала, поэтому я отослал его, а затем вызвал его снова.

Насколько я понял, с Унисонами можно было делать это по желанию... так что...

- Гар! Гар!

Хорошо. Я смог это сделать.

Сейчас мы находились в комнате. Здесь была дверь, ведущая наружу, и даже кровать и стол.

Если не обращать внимания на яркие красные и белые цвета, комната была довольно уютной и совсем не похожей на те поля и подземелья, в которых я бывал до сих пор.

Размер комнаты также был чуть больше и причудливее, чем в обычном доме. Поэтому здесь было не так много места для прогулок.

Это означало, что моя дальность может оказаться здесь не очень полезным.

В этом случае Гарбоу придется восполнить его.

Я открыл дверь и вышел наружу.

... Там был длинный коридор.

Видимо, я действительно находился в большом особняке?

Пройдя по коридору, я увидел, что там были и другие двери, такие же, как та, из которой я только что вышел.

И все было по-прежнему в ярко-красных и белых тонах.

Внутри зеркала. Красное и белое. Сказочная эстетика...

Эти слова напомнили мне об "Алисе в стране чудес" и "Сквозь зазеркалье".

Люди склонны путать их, но есть две истории об Алисе.

Я и сам недавно узнал об этом.

Кроме идеи путешествия через зеркало, этот мир очень похож на Страну чудес... я думаю.

Вообще-то, я не слишком много об этом знал...

Но Алиса появлялась во многих других произведениях, и даже без персонажей было много историй, на которые сильно повлияли эти книги.

Когда-то я пытался читать их, думая, что они могут пригодиться при разработке игр... но у меня ничего не вышло.

Я не очень любил читать, а в старых фэнтезийных романах, как правило, была очень поэтическая проза.

Они сильно отличались от современных романов, где события описываются просто и ясно.

Поэтому, когда я думал об Алисе, я представляла себе историю о симпатичной девочке со светлыми волосами и в платье с передником.

Что, вероятно, было близко к тому, о чем думали многие другие люди.

Хех... хех...

Смеющийся голос девушки.

Возможно, причина, по которой я почувствовал, что она смеется над моими мыслями, заключалась в том, что я осознавал, что они довольно смехотворны.

Неважно, сколько бы я ни ходил и сколько бы лестниц ни преодолевал, пейзаж, казалось, не менялся.

Здесь не было главных входов или выходов, и я никогда не выходил на крышу.

Я попробовал открыть некоторые двери, но все они вели в комнаты, идентичные той, в которой я появился.

Хех... Хех...

Снова раздался смех.

Сначала я подумал, что это просто для атмосферы, но, возможно, это был намек на побег?

Поэтому я внимательно прислушался, чтобы понять, с какого направления он доносится.

Это было из соседней двери.

Я осторожно открыл ее.

... Внутри не было девушки.

Однако там был стол и игральная карта.

Туз пик.

На обратной стороне была эмблема, похожая на ключ.

Понятно. Это было легко понять.

Если бы это была вся колода... это было бы слишком много.

Возможно, мне нужно собрать все 4 туза, и тогда они станут ключом к побегу.

А голос девушки был подсказкой.

Если я последую за голосом в нужную комнату, то найду карты.

- Хм... ? На книге рядом с ней что-то написано.

Это был первый раз, когда я нашел в этой игре книгу, пригодную для чтения.

В зданиях часто встречаются книжные полки, но эти книги невозможно прочитать, не говоря уже о том, чтобы снять их с полок.

- Кровавая Мэри, призрак, живущий внутри зеркала...

Была ли это информация о врагах в этом мире?

Нет, я вообще не видел здесь врагов.

Возможно, это был босс, с которым нужно было сразиться перед побегом?

В любом случае, мне нужно быть очень осторожным, чтобы продолжить путь...

- ...

Когда я снова вышел в коридор, там стояла женщина, вся в крови.

Наши глаза встретились, а затем она медленно начала идти ко мне.

Итак, это была Кровавая Мэри.

Возможно, она появилась потому, что я получил карту.

В любом случае, это было близко.

Если бы я не нашел информацию и не ожидал встречи с ней, я бы, скорее всего, закричал от ужаса.

Я действительно ненавижу игры ужасов... !

И особенно ненавижу, когда тебя преследовали враги, которых ты не мог атаковать.

Однако теперь у меня с собой были лук и Гарба!

И поэтому я мог атаковать его!

- Дождь Стрел!

Я бы избавился от нее, используя свою самую мощную зарядную атаку!

Я не хотел больше смотреть на нее... !

- ...

Однако, все мои стрелы прошли прямо сквозь нее.

Может ли быть... что это враг, от которого нужно просто убежать... ?

Вы, должно быть, шутите...

- Гар! Гар!

Гарбоу активировал Океанскую Сферу, а затем Красный Метеор.

Однако и метеор, и даже заряд Гарбоу прошли прямо сквозь нее.

Значит, мне действительно нужно бежать... Да?

По какой-то причине Кровавая Мэри была насквозь мокрой.

И это помимо того, что она была вся в крови.

В этот момент страх, который я испытывал, начал ослабевать.

Однако, почему на нее подействовала Сфера Океана?

Ведь все остальные атаки прошли сквозь нее.

- Может быть... !

Я сменил оружие.

Я перешел от лука Ветряной Тучи к старому Паучьему Луку.

Да, его навык владения оружием был...

- Паутинная Стрела!

Она могла создавать липкую сеть.

Как я и хотел, Кровавая Мэри попала в сеть и больше не могла продвигаться вперед.

Хотя она могла свести на нет все атаки, наносящие урон, все остальное, например, обычные навыки создания препятствий, все же имело эффект.

- Вот наш шанс, Гарбоу.

- Гар! Гар!

Гарбоу действительно очень помог.

Если бы он не создал Сферу Океана, мне пришлось бы бегать вокруг, не обнаружив ее слабости.

А если бы я просто бегал, то не смог бы спокойно принимать решения.

И тогда мне потребовалось бы еще больше времени, чтобы сбежать.

Тем не менее, было слишком рано ослаблять бдительность.

Кровавая Мэри была невероятно мощной, и она начала рвать сеть, которой была обмотана.

Похоже, что она теряла свою клейкость из-за крови, которая вытекала из нее.

Это означало, что долго удерживать ее на одном месте было невозможно.

В таком случае, мне нужно было поторопиться и найти остальные 3 карты.

Хех... хех...

А вот и следующая... !

Я ворвался в дверь и вкатился в комнату.

- Ах.

- Ах.

Кто-то опередил меня.

Мало того, это был один из немногих людей, которых я знал в игре. Одна девушка, на которую я затаил обиду.

Ее когти не были выпущены, и она держала в руках два туза.

Это была Нэкоко Стрэндж.

Я не ожидал встретить ее в таком месте...

<http://tl.rulate.ru/book/44931/1644256>