Это часто показывают в фильмах и комиксах, но сражаться в помещении на самом деле довольно сложно… !

В конце концов, там так тесно, и враги часто встают на твоем пути, когда ты пытаешься двигаться.

Это было еще хуже из-за моего собственного стиля боя…

Киииииии!!!

На меня напал монстр типа кролика. Он был таким же, как тот, что укусил меня за шею давным-давно.

Я полагаю, они хотели поместить сюда кроликов из-за темы Алисы. Но разве они не использовались во время войн за территорию?

Уж они-то точно разбежались… Хотя эти были хотя бы в одежде, так что выглядели немного иначе.

- Гар! Гар!

Гарбоу уничтожал любого врага, который подходил слишком близко.

А Нэкоко убивала врагов впереди и освобождала путь.

Что касается меня…

- Липкая Стрела!

Я сосредоточился на том, чтобы замедлить Кровавую Мэри.

При этом она была напитана энергией и не могла с легкостью разрывать паутину.

Теперь она была страшна по-другому. Она была страшна только как сильный враг… !

- Лестница впереди! Не споткнись и не упади!

Я не мог пускать стрелы, спускаясь по лестнице.

Поэтому я спустил лук и бросился вниз по лестнице.

Затем пейзаж, который крутился вокруг нас, внезапно изменился.

Теперь я мог видеть вход.

Хотя он был закрыт, и я сомневался, что мы можем просто так уйти, это был явно первый этаж.

Однако карта все еще тянулась к земле.

Значит, наш путь действительно лежал в подземелье.

- Лестница в подземелье вон там! Быстрее! Быстрее!

Нэкоко была слишком быстрой… !

Это и неудивительно, ведь она наверняка вкладывала много очков в скорость, но я был в опасности остаться позади.

При беге она пропускала несколько шагов.

- Гар! Гар!

Гарбоу также не смог бы угнаться за Нэкоко, если бы не активировал Океанскую Сферу.

Но, учитывая время действия, я решил приберечь ее.

Это было просто предчувствие, но я не думал, что мы сможем просто добраться до выхода и сразу же уйти.

- Мы прибыли! Но теперь карта отходит в сторону…

Поскольку этот зеркальный мир был огромным особняком, подвал тоже был огромным…

Поэтому мы последовали в том направлении, куда вела карта.

Не было необходимости идти в обход и искать сокровища.

Ведь все двери здесь были заперты.

Если бы наши преследователи последовали за нами сюда, то спрятаться было бы негде…

- А! Это здесь! Эта дверь открывается!

Когда Нэкоко медленно открыла дверь, я встал позади нее и поднял свой лук.

… Но ничто не нападало на нас. Может быть, мы сможем просто уйти?

Мы вошли в комнату и закрыли дверь.

Снаружи послышались шаги… Значит, наши преследователи не сдавались.

- Зеркало. Здесь огромное зеркало.

Похоже, мы находились в кладовке, и здесь было очень пыльно.

Однако здесь было одно зеркало в полный рост, на голову выше меня, и оно было безупречно чистым.

Если зеркало привело нас сюда, то, возможно, зеркало и выведет нас отсюда.

Вполне подходящий счастливый конец, если хотите знать мое мнение… Так я подумал, но тут я увидел две тени, стоящие перед нами.

Это были тени… меня и Нэкоко.

Значит, эти тени и были боссом этого мира.

- Небесная слеза!

Я… выстрелил в тень Нэкоко.

Если бы она могла стать невидимой во время бега, я бы уничтожил ее до того, как она смогла

бы убежать.

Вот и все.

- О? Так ты знаешь, что делаешь, старик!

Нэкоко резала шею моей тени.

Как будто воссоздавая некую сцену из прошлого.

- Я делала это раньше, так что это легко. Хаа… Если бы только я могла победить эту непобедимую женщину с такой легкостью…

Она все еще продолжала в том же духе.

Я улыбался одновременно и с досадой, и с весельем. И тут огромное зеркало начало сиять.

И точно так же наше зрение стало совершенно белым.

◆◆◆

Когда зрение пришло в норму, мы снова оказались в пещере Зеркального Камня.

Что касается Зеркального призрака, из-за которого мы потерялись в зеркальном мире, то он парил в воздухе, как бы подтверждая, что мы вернулись, а затем исчез.

Так что это была скорее диковинка, чем вражеский монстр.

Устройство для того, чтобы перенести игроков в зеркальный мир после того, как они закончат исследовать пещеру, и выход, когда они вернутся.

- Фух… За мной гналась эта непобедимая женщина… Я думала, что все усилия будут напрасными, но, похоже, это не так!

Нэкоко открыла окно статуса и просматривала его.

Люди, привыкшие к играм, всегда проверяли свой статус и предметы, когда что-то происходило.

В моем случае, я просто довольствовалась прохождением события или квеста, и часто не проверяла награды до позднего времени.

Что ж, это был мой стиль, и меня он вполне устраивал.

- Да! У меня новая карта роста… ! Но почему это карта Кровавой Мэри!?

Это было нормально получать карты, связанные с их местоположением, но в ее случае это было не очень желательно.

Что касается меня…

- Я тоже получила карточку роста. Эээ… Зеркальное отражение Алисы.

На карточке были изображены две светловолосые девушки.

Я сразу же проверил, какой эффект они оказывают.

◆ Зеркальное отражение Алисы

Создает клон игрока.

Вы можете приказать ему двигаться или выполнять простые действия, но у него нет способности к атаке.

Исчезает при получении урона или при создании нового клона.

Это навык приманки… !

Ты будешь выглядеть настоящим профессионалом, если сможешь использовать такой навык.

А так как я снайпер, который обычно хочет скрыть свое местоположение, я мог бы использовать его с пользой.

Тогда я сразу же оснащу и испытаю его.

- Приманка. Выходи!

И тут появился клон, который выглядел точно так же, как я.

Лицо и снаряжение были смоделированы по вашему примеру в момент активации навыка.

Так что если бы вы изменили свое снаряжение после этого, это не отразилось бы на приманке.

Что касается действий, то клон мог целиться из лука, поднимать обе руки, махать рукой,

приседать и так далее. Все это было очень просто.

Можно было также заставить его ходить или бегать, но он застревал на препятствиях.

И он не мог сделать ничего сложного, например, сойти с дороги.

Хммм… Теперь, когда я подумал об этом… использование приманки может быть плохой идеей для меня.

К лучшему или худшему, но слишком много людей знали мое лицо.

Если я позволю своей приманке разгуливать вокруг, люди будут знать, что я нахожусь поблизости, и будут начеку для атак с расстояния.

В настоящее время, лучший способ использовать это… чтобы запутать врага только после того, как меня обнаружат.

Это может быть эффективно, если я заставлю его бежать в противоположном направлении, в котором я хочу убежать.

Хех… хех…

Это был не звук смеха Алисы…

Это была Нэкоко.

- Ты смотришь на эффекты своего нового оборудования прямо передо мной. Не боишься, что тебя разоблачат?

- Ну, я просто слишком любопытен.

- Это неплохая черта. И я восхищаюсь игроками, которые упорно придерживаются своего стиля игры… Ты напоминаешь мне одну пожилую леди, которую я очень уважаю. Думаю, ты действительно "геймер".

- Геймер… Я никогда об этом не задумывался.

Но учитывая, как много я играл после увольнения с работы, общество, скорее всего, назовет меня геймером.

Или, возможно, они назвали бы меня чем-то гораздо худшим…

Пока мрачные мысли лезли в голову, я получил сообщение от Нэкоко.

- Запрос на дружбу… ?

- Просто чтобы ты не понял меня неправильно, это не значит, что мы собираемся стать приятелями и создать партию. Если что, это… предложение, которое может помочь нам продолжать быть свободными и придерживаться наших стилей…

Хм… я не понимаю.

Но это прозвучало достаточно мило.

И поэтому я бы отреагировал соответствующим образом.

- Я слушаю… - сказал я низким, жестким голосом… Но она проигнорировала меня.

Что ж, возможно, в этом не было ничего удивительного, учитывая ее возраст…

И тогда я решил выслушать ее нормально.

http://tl.rulate.ru/book/44931/1653597