Глава 756  
  
  
  
Пасмурное ночное небо: Тень танцует, первопроходец шагнул вперёд  
\* \* \*  
Примечание автора: Длинный подзаголовок закончился, но история ещё немного продолжится.  
◆  
  
Да ничего особенного, странное чувство было давно.  
А потом ветер подсказал — ответ всё это время был рядом.  
Выйдя из «Яблока морского змея» и пройдя немного, я углубился из передовой базы в лес. И тогда я начал действовать.  
  
— ………  
  
Бегу, лечу, взмахиваю мечом и мгновенно меняю его на другое оружие в Инвентории, перезаряжаю пистолет, делая тройной аксель, и приземляюсь.  
Всё это время я смотрел на «это». С помощью навыка ускорения мышления «Вечное Око (Хроностаксия)» — всё время, пристально. То, что я увидел там, и то, что увидел тогда у входа в «Яблоко морского змея», сложилось в… уверенность.  
  
В этой игре зрение игрока не знает темноты. Это значит… что в любой темноте, и, разумеется, при свете, всегда есть «тень».  
  
— Не может быть в этой игре тени, которая не дёргается(…) от мерцания пламени…!!  
  
Источник странного чувства: если двигаться с определённой скоростью и очень быстро, то… совсем немного, настолько, что осознать это можно, только пристально глядя в режиме ускоренного мышления, движение тени отстаёт от движения тела.  
Словно слушаешь канон, где голос поёт на один такт позже твоего.  
Это нечто, мимикрирующее под тень… если следовать словам Арканума, то это, вероятно, очернённая «Истина». Вот она-то и есть флаг для снятия перевёрнутого положения.  
  
Ничего особенного, я просто таскал с собой решение проблемы и позорился.  
  
— ………  
  
Даже после того, как я понял правду, этот парень-Истина продолжает повторять мои движения. Приседаю, касаюсь… палец погружается в тень. Резко выдёргиваю, но на пальце ничего нет.  
Касание тени… нет, не то, тогда бы нога, случайно наступившая на тень, уже давно провалилась бы. Значит, условие — осознанное касание?  
  
— Ну ладно, примерно представляю, что произойдёт.  
  
Как-то… момент, да.  
Нет, ну это же то самое, да? Из разряда «познай себя»? Типа «я стал сильнее в бою!?» и превзошёл свою копию.  
И что мне делать? Я же только что прошёл Оркестр, который можно считать вершиной подобного контента?  
  
Ладно, попробую погрузиться в свою тень, словно скатываюсь в неё. Буль-буль-буль, дышать можно без проблем, но ощущение, будто погрузился в воду.  
Вода? Пытаюсь грести, но ощущения движения нет. Типа загрузки, наверное, подожду немного…  
  
………  
  
……… О, кажется, задницей коснулся земли.  
  
— …Ну и? Что появится?  
  
Ага, ага, постепенно абсолютно тёмное поле зрения становится блекло-белым. Легонько стучу носком по полу — на удивление холодный и твёрдый, похоже на полированный камень вроде мрамора.  
И в этом белеющем пространстве чёрный сгусток размером с человека постепенно принимает человеческую форму… ах…  
  
— Н-не может быть, что мне придётся сражаться с самим собой…  
  
Реакция, реакция вызывает затруднения.  
Контент явно повторяется, всё ли в порядке у разработчиков ШанФро? Или наоборот? Оркестр со своим ИИ высшего уровня размазывает игроков, которые думают, что превзошли себя в этом сценарии перевёрнутой карты?  
  
Нет, стой, ещё неизвестно. Из-за такого оптимизма я уже получил по заслугам. Отлично, отлично, я начинаю злиться. Умеренная злость придаёт сил.  
Судя по виду, перевёрнутая версия «меня» — это действительно моя копия. Силуэт полностью чёрный, так что черты лица не разглядеть, но, по крайней мере, странной маски на нём нет.  
  
— Э-э… гонг нужен?  
  
Он напал без предупреждения. Раунд один, динь (внутренний гонг)!!  
В конце концов, персонаж «Санраку» — это специалист по мобильности с урезанной защитой. Меры противодействия, которые я выработал в бою с Оркестром, можно применить и здесь.  
Но, похоже, не всё так просто… «Санраку», воссозданный Оркестром, отражал мою информацию в реальном времени. То есть, если я выучивал навык, он тоже его использовал, если я получал новое оружие, он тоже получал такое же.  
И это должно работать и в обратную сторону, для негативных аспектов.  
  
— О-о-о, это ты мне назло, ублюдок?  
  
«Санраку», порождённый не Оркестром, а другой Мистерией (Арканумом). Действия этого врага, которого можно назвать Теневым Санраку, — это очень знакомые движения, которые я уже не могу использовать.  
Угольно-чёрная молния, тот самый эффект активации Громового курка: Бедствие, потерянного из-за комбинации того сраного ПК и сраного обновления… Понятно, этот просто появляется в виде «пиковой формы» игрока или чего-то в этом роде. Оркестр ведь тоже не должен был бы использовать Громовой курок: Бедствие.  
  
Значит, этот ивент…  
  
— Битва между игроком с перевёрнутой картой и тенью с прямой картой…!!  
  
Эффект прямой карты Мистерии «Дурак»: удвоение периодического урона, снижение шанса успешного лечения вдвое и сокращение времени перезарядки вдвое.  
В противоположность этому, эффект перевёрнутой карты: уменьшение периодического урона вдвое, удвоение объёма лечения и удвоение времени перезарядки.  
  
Прямо как прямая и перевёрнутая карты Таро. Прямой «Дурак» повышает свои характеристики, даже жертвуя покоем. А перевёрнутый ищет покоя, делая себя медлительным…  
Движения налетевшего Теневого Санраку быстры. Понятно, с ускоренным мышлением с этим всё равно сложно справиться. 3.  
Блокирую рубящий удар Теневого Санраку Зеркальным щитом Плутона (Дис Патер). В этот миг активирую навык ускорения мышления «Вечное Око (Хроностаксия)». Преодолевая опасения по поводу времени перезарядки, слежу глазами за несущейся чёрной молнией. 5.  
  
В состоянии «Передачи сверх меры» на самом деле двигаться так уж ловко не получается. Строго говоря, движения по кривой становятся крайне неуклюжими, ведь если чуть сильнее повернуть корпус, можно непроизвольно сделать тройной аксель.  
Используя ускорение для резких прямолинейных движений(…), можно имитировать кривые, создавая многоугольные траектории, похожие на круг, но всё же плавные движения в ближнем бою без дополнительных навыков затруднительны. 6.  
  
— Кх!  
  
Но это лишь при условии, что не используются навыки.  
Предполагать, что враг, воспроизводящий характеристики и аксессуары, не может копировать навыки, — это слишком оптимистично. Очень трудно разглядеть, но, вероятно, там, где должны быть глаза, появляется знакомый эффект… Вечное Око (Хроностаксия). Он тоже использовал ускорение мышления. 7.  
Непонятно, зачем ИИ вообще использовать ускорение мышления, но важно то, что это «действия Санраку, использующего ускорение мышления», и к его прежним хаотичным прыжкам, похожим на супермяч, добавляется плавность. 8.  
  
Заноза в заднице. Я много раз думал об этом во время битвы с Оркестром, но зеркальные матчи — это когда преимущество персонажа нивелируется, и напрямую проверяется мастерство игрока. 9.  
  
Щит отлетает в сторону. Сколько бы ни увеличивалось лечение, моё собственное здоровье — мусор. Против «меня» самого, конечно, если это не какая-то сверхмощная атака, я не умру с одного удара, но именно поэтому у него два клинка. Перехватываю меч в правой руке, насильно прерывая начало серии атак.  
Отступаю на шаг, используя все навыки, но он уже сделал два шага вперёд и точно собирается меня прикончить…!!  
  
— 10 секунд.  
  
Раз уж ты всё так точно воспроизвёл, то, конечно, не забыл и о негативном эффекте «Передачи сверх меры», верно? У прямого положения тоже есть свои минусы.  
  
Шаг — это когда одна нога перемещается вперёд или назад. То есть, если я сейчас отступил на один шаг(…), то вторая нога всё ещё не двигалась. Поэтому это — «второй шаг».  
Оставшуюся ногу… правую ногу вперёд, скользящим движением, разводя ноги в продольный шпагат. И что тогда произойдёт?  
  
Передача сверх меры (Переполнение) срабатывает и от толчков извне, например, если вот так споткнуться и упасть───  
  
— …Способ победить «меня (Санраку)» не требует даже атаки по области.  
  
Упал — значит, умер(…).  
Негативный эффект, уменьшающий здоровье вдвое за 10 секунд, удваивается эффектом «Дурака», то есть «Санраку» — это игрок, который сражается, получая урон, принудительно снижающий HP до 1 каждые 10 секунд.  
А урон от падения — это не самоповреждение и не отдача, то есть пассивный эффект Удачи «стойкость к самоповреждениям и отдаче» не срабатывает, а срабатывает другой эффект: «при получении смертельного урона гарантированно один раз выдержать с 1 HP».  
  
— Знаешь что, «я»? У пули дальность больше, чем у меча.  
  
И пуля, всаженная в беззащитную спину Теневого Санраку, который картинно растянулся на земле лицом вниз, не дала ему ни малейшего шанса среагировать, даже несмотря на то, что он был копией «пиковой формы» меня с ускоренным мышлением и движениями, и совершенно легко прошила его тело.  
  
— ………Хаа.  
  
Из-за того, что я забил на такую, такую чертовски простую(…) битву, я оказался в таком положении?  
  
Рейтинг того, что я хотел бы сделать, если бы получил машину времени, сильно изменился…  
\* \* \*  
Примечание автора: «Самый сильный мув» и «самый эффективный мув» — похожие, но разные вещи.  
Теневой Санраку: «Разве ты не должен был немного помучиться?!»  
Каноничный Санраку: «Дорожных знаков и грузовиков не хватает».  
  
Вопрос: Почему Санраку превращается в пятно на стене?  
Ответ: Падает → отскакивает от удара об землю и предыдущего ускорения (здесь тратится стойкость) → из-за рефлекторного действия делает шаг, что приводит к ещё большему ускорению и потере контроля → врезается в стену и умирает.