Глава 642  
  
  
  
Первый ярус, базовый тест: «Как пройти?»  
Обещания нужно выполнять (обновление по расписанию)  
Как бы это сказать... мы довольно часто ходим вместе в школу в реале, но... даже в игре сейчас какая-то странная напряжённость.  
Может, это из-за того, что Доспехи Двойного Принципа, изменившие форму для женского снаряжения, имеют довольно откровенный дизайн? Или из-за того, что я то и дело встречаюсь взглядом с Двойным-Принципом-сан (условное имя), чей шлем сменился на маску, закрывающую левую половину лица?..  
  
В отличие от мужской версии, которая напоминала неизвестного хищника, сейчас она больше похожа на нечто, притворявшееся человеком, с которого сорвали маску.  
Глаз монстра с тремя зрачками явно смотрит на меня независимо от воли Рей, что создаёт какое-то странное напряжение.  
  
— ...Эм.  
  
— А?! Что?  
  
— Эм, всё-таки... странный вид, да?  
  
— Не-не-не, не обращаю внимания, не обращаю.  
  
Левый глаз Рей так яростно вращается, что меня это сильно беспокоит, и на всё остальное уже наплевать — отчасти так.  
Мы шли по первому ярусу, где людей стало заметно меньше, и вскоре узнали, куда они все подевались. Вернее, мы прибыли туда, куда они направились.  
  
— Вперёд! Туда!  
  
— А-ах, упал!!  
  
— Хорошо шёл ведь...  
  
— Кто следующий?  
  
— Предоставьте это мне.  
  
— Да танку это не под силу.  
  
— Не факт, вряд ли это могут пройти только лёгкие воины.  
  
— Да у него ЛОВ и ЛВК просто мусорные.  
  
— 20 — это практически кап.  
  
— ...Может, попробуем, когда появится хоть какая-то зацепка для прохождения?  
  
Прямо говоря, моя первая мысль была: «Какого хрена они делают?».  
Что это... Похоже на какую-то загадочную полосу препятствий, словно 2D-платформер, перенесённый в 3D. Игроки пытаются её пройти, а остальные наблюдают. Странно, мы же вроде в Бегемоте, а не в Левиафане.  
  
— Что это?  
  
— А, Цутиноко-сан... Эй, ты что, вырос?  
  
— Новая версия, что-то вроде формы для рукопашного боя.  
  
— Хм-м.  
  
Странно, я думал, что изменение персонажа после создания привлечёт больше внимания. Что это за реакция типа: «Ну, бывает и такое»... Да я же не сам себе суставы выворачиваю?!  
  
— Так, что тут происходит, сестрица Сакурэцу Гринпис?  
  
— Я с рождения единственный ребёнок в семье. Говорят, если пройти это, попадёшь на следующий ярус.  
  
— ...«Зоугэ», когда это Бегемот успел стать парком развлечений?  
  
『Все «экзамены» между ярусами — это проверка ваших способностей. На этом первом ярусе проверяются базовые физические возможности и основы интеллекта.』  
  
— Ясно, то есть, если не можешь легко пройти такое, то и говорить не о чем.  
  
Похоже, несколько человек уже оказались из тех, «о ком говорить не о чем»... Ладно, промолчу.  
Насколько я вижу, нужно просто пройти по прямой до двери в самом конце, но на пути установлено множество ловушек или препятствий.  
  
— Шипы, лазеры, двери, лезвия-маятники?  
  
— Даже как-то ретро, да?  
  
— Хм...  
  
А, шипы действительно протыкают... Нет, лазер проходит сквозь тело — значит, хоть он и не развалился, его аккуратно разрезало? Маятники — если подгадать момент, можно пройти? А-а, почти.  
...Может, тут есть какой-то порядок? Или кто первый вызовется? Судя по всему, все наблюдают за первыми смертниками и пытаются найти способ прохождения.  
  
— Ясно, ясно... Слушай, «Зоугэ», достаточно просто дойти до той двери, чтобы засчитали прохождение? Или есть ещё какие-то условия?  
  
『Это всего лишь тест базового интеллекта и физических способностей.』  
  
Ловко увиливает. Но судя по тому, что я вижу... хм?  
  
— ...Можно я следующим попробую?  
  
— О, Цутиноко-сан идёт!  
  
— Обладатель рекорда скорости!  
  
— Да ладно вам, смущаете.  
  
Я чувствую, как головной убор (Эмуль) дрожит, но успокаиваю её лёгким похлопыванием. Я наблюдал и понял: эта смертельная дорога, скорее всего, из тех, где ловушки активируются в момент пересечения определённой линии. То есть, пока не наступишь, они не сработают... и наоборот, они срабатывают \*после того\*, как наступишь.  
К чему я веду... Учитывая форму, поведение и скорость ловушек, моя мобильность должна позволить мне пройти.  
  
— Прыгнуть, увернуться, прорваться, влететь... Окей, план уже готов.  
  
— Санраку... кун, эм, удачи.  
  
— Ага, спасибо. Рей, ты думаешь, справишься?  
  
— А, эм, да, всё в порядке. Я бы хотела кое-что попробовать...  
  
Похоже, у Рей тоже есть какой-то план прохождения. В таком случае, буду беспокоиться только о себе.  
Привожу в готовность Громовой Курок Бедствия, выстраиваю в голове порядок активации навыков. Игрок, пытавшийся пройти передо мной, был сбит лезвием-маятником, и вот настала моя очередь.  
Барьер у входа, разделявший внутреннее и внешнее пространство, как стекло, исчез. Как только я и головной убор (Эмуль) вошли, барьер снова отделил нас от остальных. Кстати, Эмуль — это нормально? Неужели её действительно считают головным убором... Может, это и есть прелесть системы РуШа?  
  
— Держись крепче, Эмуль... Но не волнуйся.  
  
Примерно 50 метров...  
  
— Пять секунд.  
  
— М-можно чуть поосторожнее, пожалуйс...  
  
Эмуль не успела договорить «та». Стартовый выстрел прозвучал в моей голове. Если так хочешь его услышать, научись читать мысли.  
  
— Кх!!  
  
Первый барьер — давящие валики, перемалывающие людей в фарш, как шредер бумагу. Над ними парящие платформы. Преодолеваю их, наступив только на первую и последнюю — два шага. Готово.  
Пять секунд достаточно, чтобы эффекты навыков наложились друг на друга, даже если использовать их с разной задержкой. Теперь всё зависит от того, насколько прямо и без колебаний я смогу продумывать активацию навыков.  
  
Второй барьер — смертельный туннель, из которого со всех сторон выскакивают шипы. Активирую навык. Прорываюсь на скорости раньше, чем успевают выскочить шипы. Готово. Я так и думал, что скорость их появления подозрительно низкая, и действительно смог проскочить.  
  
Третий барьер — лазеры, перекрывающие путь крест-накрест. Это значит, что сверху, снизу, слева и справа пройти можно. Проскальзываю под ними.  
Сверх-Передача применяется ко всем действиям. Значит, после проскальзывания под лазерами, подъём тела на руках усиливается Чёрной Молнией и превращается в «резкий подъём тела».  
К тому времени, как я убегаю к следующему барьеру, лазеры с опозданием на мгновение формируют непроходимую стену позади меня. Медленно, медленно.  
  
Дальше, четвёртый барьер — дверь... нет, скорее, шторка, которая постоянно с силой захлопывается и открывается. Скорость невероятная — один цикл закрытия-открытия занимает примерно секунду. Как бы быстро ты ни бежал, возможно, лучше остановиться...  
  
— Наивно!!  
  
Активирую Истинное Мировое Видение (Квантум Гейз). Сколько бы раз она ни открывалась и закрывалась в секунду, моим учителем была самая быстрая лоли в мире. Это так медленно, что зевать хочется. И ещё на старте я подготовил окно для быстрого доступа — активирую одноразовый магический свиток!! Исполняемая магия...  
  
— 【Мгновенный Перенос (Апорт)】!!  
  
Тело исчезает и появляется. Даже магия, переносящая на короткие расстояния, легко позволяет преодолеть одну дверь. И последний барьер... Десятки яростно качающихся лезвий-маятников! И самое неприятное — их качание хаотично.  
Возможно, при должной сноровке можно увернуться, но, скорее всего, скорость качания у каждого лезвия разная. Я заметил это, наблюдая за предыдущими попытками... Предыдущие барьеры можно было пройти грубой силой, поэтому простое нарушение тайминга здесь действует как яд замедленного действия.  
  
Но наивно, наивно! Наивно!! Предыдущий одноразовый магический свиток я достал из «Инвентаря», управляя им правой рукой. А поскольку это отдельное хранилище, я могу \*левой рукой\* управлять «Инвенторией»! Вот он, плод чертовски кропотливых тренировок, тайная техника «Двойное Слепое Касание»!!  
  
— Знаешь ли ты? Одноразовый магический свиток и собственную магию можно использовать подряд.  
  
Поскольку формы активации разные, концепция перезарядки не применяется. На всякий случай, чтобы плащ не зацепился за ловушки позади, я снял его и убрал, но этот миг — решающий.  
Достаю из Инвентории Плащ Лазурных Небесных Звёзд и снова использую запомненное 【Мгновенный Перенос (Апорт)】. Неважно, сколько там смертоносных лезвий-маятников. Важно то, что крайний предел дальности магии находится чуть дальше последнего лезвия.  
  
То есть, если вторым переносом пропустить все десять лезвий, то неважно, как быстро они качаются — они не ценнее фоновых объектов.  
  
— А вот и фини...  
  
— Санраку-сан, сверху!  
  
— Что?!  
  
Поднимаю голову и вижу падающую сверху гильотину, о-о-о-о-о!!?  
  
...  
  
............  
  
— ...........Эмуль, жива?  
  
— ...........Ощущение, что не очень.  
  
Если бы я был хоть немного впереди... буквально ошибся на шаг, смертельная ловушка разрубила бы нас с Эмуль пополам. Но на самом деле она лишь чиркнула по носу и вонзилась в землю перед нами.  
И когда последний барьер (ловушка) исчез, как мираж... осталась только дверь, ведущая на второй ярус. Я посылаю жест зрителям, наблюдавшим за этими пятью секундами.  
  
Простите, я первый!!  
Доспехи Двойного Принципа не двигаются сами по себе.  
Они двигают глазные яблоки на маске (головном уборе), основываясь на сердцебиении и других параметрах игрока. То есть, поскольку сама героиня нервничает, Доспехи Двойного Принципа тоже поглядывают на Санраку...