**Ранобэ:** Только я знаю что этот мир – игра

**Описание:** Известная своими багами игра виртуальной реальности New Communicate Online, прозванная также Nekomimineko. Силой мистического артефакта ее фанат, Сома Сагара, попадает в мир игры. Не способный вернуться обратно, он вынужден выживать в одной из самых жестоких к геймерам игр, используя ее ошибки против нее же самой.
— Как думаешь, сколько часов я потратил, чтобы освоить отмену Шага? Не недооценивай нас, хардкорных геймеров!

**Кол-во глав:** 1-52

**Омаке**

В версии с изображениями тут находится картинка.

 Маки: Он опаздывает.

 Маки: Он же сам обещал встретить меня перед кладовкой в полдень!

 Маки: Господи, уже половина первого!

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Маки: Где же он?!

 Маки: Ах. Неужели Сома до сих пор...

 Маки: Сома... Что-то случилось?

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Сома: А? О-ох, такое чувство, что я забыл что-то важное.

 Лейла: Прости... Наверное, со мной не очень интересно.

 Сома: Нет, вовсе нет!

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Сома: Ах, у меня закончились факелы. Я пойду куплю несколько. Можешь подождать здесь немного, Лейла?

 Лейла: К-Конечно. Но у меня не так много терпения... Если ты не вернешься через три дня... Я уйду.

 Сома: Я не заставляю тебя ждать так долго! Всего тридцать секунд, а потом я вернусь.

 Лейла: ...

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Сома: Эм, извините... Можете дать пять ламп и факелов?

 Торговка: Конечно! Спасибо за ожидание, вот ваш заказ!

 \*немного большее\*

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Сома: Готово! Спасибо, что подождала, Лейла! А теперь...

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Сома: ...идем. Ох....

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Сома: П-Почему...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Пролог (Часть 1)**

1 июля 20 XX

 — Э-Это все твоя вина. Ты пытался меня обмануть!.. — воззвал ко мне голос.

 Я лежал на земле с ножом, пронзившим мою грудь.

 «Поверить не могу… Как такое вообще…»

 Так я, Сома Сагара, погиб.

 \*\*\*

 Впрочем, все это случилось в игре!

 Игра, в которую я, Сома Сагара, играл, называлась «New Communicate Online», более известная как «Nekomimineko», популярная VR-игра, которая в свое время прогремела по всему миру.

 VR-игра – дословно, игра виртуальной реальности. В ней ты двигаешь своим телом, будто действительно оказался в игровом мире. Тем не менее, какой бы реалистичной ни казалась, она все же оставалась игрой.

 В отличие от жизни, смерть в ней не означала конец. Просто перезагрузив игру и вернувшись к точке сохранения, ты вполне можешь продолжать играть так, будто ничего не произошло.

 Словно в доказательство моих слов в темноте всплыли слова «Game Over», а под ним появилось меню с выбором «Загрузить» или «Вернуться на Главный экран». Я без колебаний выбрал «Загрузить» и перешел к последнему сохранению, после чего невольно пробормотал:

 — В любом случае, чего и следовало ожидать от Nekomimineko. Даже вообразить не мог, что меня убьют за что-то подобное. Это определенно оправдывает славу самой дерьмовой игры века.

 Всего несколько минут назад я выполнял квест, в ходе которого следовало подружиться с одним женским НИПом и вместе с ней исследовать подземелье. Порядком потрудившись, мне-таки удалось повысить привязанность персонажа (кстати, звали ее Лейла), но когда я зашел в лавку, чтобы прикупить несколько факелов перед отправкой в подземелье, ее отношение внезапно изменилось, и она меня зарезала.

 Если пораскинуть мозгами, скорее всего, ей не понравилось, что хозяином лавки оказалась женщина.

 Боже, уровень ее ревности просто зашкаливает…

 Итак, когда загрузка наконец завершилась, я, вновь впечатленный абсурдностью этой игры, вернулся к последней точке сохранения – все ради того, чтобы услышать приглушенный звуковой сигнал входящего вызова.

 — О, это ж Маки.

 Оставаясь в игре, я вызывал меню и ткнул кнопку «Принять вызов». Связь тут же установилась, и вялый голос моей кузины Маки эхом раздался в воздухе:

 — Сома, ты там?

 — Ага. Что случилось?

 Одной из особенностей VR-игр являлось то, что с их помощью легко можно было общаться с реальным миром через звонки и текстовые сообщения, не сворачивая саму игру. Кроме того, виртуальное пространство позволяло разговаривать с собеседником без помощи рук, не используя другие устройства, что было куда удобнее.

 — И ты мне говоришь «что случилось»? Ты ведь сам обещал помочь мне разгрести хлам в нашей кладовке!

 — Э? Ах да, припоминаю что-то такое…

 У меня появилось слабое чувство, что мы с ней и правда об этом говорили… Или нет?.. В любом случае с тех пор, как я начал жить один, я почти целыми днями торчал в играх, так что ощущение течения времени стало от меня ускользать.

 — И это после того, как я тебя столько раз просила не забыть!

 — Эм-м… Прости.

 — Ладно. Я все равно ожидала, что так случится, поэтому начала одна.

 — Эх, прости. Честно.

 Маки – моя двоюродная сестра. Она младше меня на два года, хотя по ее ко мне отношению этого не скажешь. В ее низеньком стройном тельце скрывалось просто ненормальное количество силы, и пусть со стороны она казалась безобидной, вечно создавала кучу проблем. Если попробовать посчитать, сколько раз я становился жертвой шалостей Маки, даже пальцев на руках и ногах не хватит.

 В общем, использовав поступление в университет как предлог, я начал жить самостоятельно, и жизнь стала куда спокойнее. Тем не менее, мы с ней были близки, поэтому иногда звонили друг другу и переписывались.

 — Кстати, когда я начала убираться, я нашла кое-что странное…

 — Странное?

 — Угу. Оно круглое и оранжевое.

 — Оранжевый шар?

 Ну, не апельсин же, верно? В таком случае, он бы давно уже сгнил…

 — Их тут много. Раз, два, три, четыре… Где-то семь.

 — Семь?.. Семь оранжевых шаров?! Э-Эй, в них ведь нет внутри звезд?

 Нет, такого абсурда явно бы не случилось…

 — Чего? Сейчас проверю.

 — Стой, проверишь? Как ты собираешься…

 В ответ на мой вопрос сразу же раздался громкий треск.

 — Ух, кажется, внутри ничего нет.

 — Ч-Что ты только что!..

 — А что? Ты хотел узнать, что внутри, поэтому я разбила их, чтобы посмотреть, — небрежно ответила Маки.

 Вот почему рядом с ней никогда не безопасно. Она была способна в любой момент выкинуть что-то несусветное с совершенно спокойной миной.

 — Маки, знаешь, это ведь могло быть…

 — Чем?

 — Забудь.

 Теперь, когда все сломалось, нет было смысла объяснять, поэтому я просто отмахнулся.

 — Нашла еще что-нибудь интересное?

 — Хм-м… Ну, давай посмотрим.

 Она стала копошиться в вещах.

 — Ого, это что, рука мумии? Какая-то маленькая. Наверное, не человеческая. Может, обезьяны?

 — Н-Неужели у тебя та знаменитая обезьянья лапа, дающая владельцу три желания?..

 Мои слова заглушил шорох пластикового пакета.

 — А? Извини, я кинула лапу к мусору на сжигание, поэтому тебя не услышала.

 — Ты… Ах, забей.

 Если правильно помню, обезьянья лапа была чем-то вроде проклятого предмета, что выполнял желания владельца с неприятными последствиями. Впрочем, вряд ли она настоящая, так что промолчу.

 — Что-нибудь еще?

 — Мм-м.

 После недолгой паузы…

 — Я нашла кое-что очень необычное! — прозвенел удивленный голос Маки.

 — Сможешь описать?

 — Ну-у-у, как сказать… Оно золотое и по форме напоминает лейку. Или чайник? Но оно слишком маленькое для чайника…

 Внимательно прислушиваясь к болтовне Маки, я попытался представить вещицу в уме, начиная с маленького чайника и постепенно изменяя его в соответствии с ее описаниями. Вскоре в мыслях у меня возник определенный предмет, часто встречавшийся в фольклоре.

 Я невольно повысил голос:

 — Может, это та штука с джинном, который исполняет три желания? Волшебная ла…

 — Знаю! Это же горшочек для карри!

 Даже так мой голос тут же утонул в крике Маки.

 — Чего? Горшочек для карри?..

 Наверное, она говорила о тех специальных вещицах для соуса. Честно говоря, форма и правда похожа, и все же…

 — Дома мы все равно используем ковшики, так что лучше выброшу.

 — П-Погоди!..

 Слишком поздно. Резкий треск мгновенно пронзил уши.

 — А? Ты что-то сказал?

 — Нет… ничего.

 В любом случае, я опоздал, так что оставалось только сдаться и пожелать лампе удачи в ее следующе жизни.

 — Ладно, давай продолжим!

 — Только не ломай сразу, идет?! — предупредил я ее на всякий случай.

 Разумеется, я не верил, что они настоящие, но по какой-то неведомой мне причине предметы, исполняющие желания, появлялись один за другим, и с привычкой Маки немедленно их уничтожать следующий я бы хотел хоть немного изучить перед его неминуемой гибелью. Даже если они были подделками, все равно ведь интересно.

 Ну, что дальше? Я с нетерпением ждал голоса Маки.

 — Вот, нашла!

 Судя по оглушительному вскрику, Маки отыскала что-то новое.

 — Я нашла еще один! Это… Что это вообще? Похоже на длинную узкую полоску бумаги.

 — Полоску бумаги?

 Полоска бумаги и желания… О, точно!

 — Это ведь танзаку, да? Ну, те бумажки, на которых пишут желания на Танабате.

 // Танабата – традиционный японский праздник, обычно отмечается 7 июля. По традиции свои желания пишут на специальных листках бумаги и вешают на деревья. //

 — Танзаку? Мм-м, очень похоже!

 Неожиданно стало как-то слишком обычно. Ладно, не так уж это и важно.

 — Так как я его нашла, напишу-ка, пожалуй, желание.

 — Стой! Не торопись так…

 Я попытался ее остановить, однако…

 — Сделано!

 — Как быстро!

 Снова опоздал. Обычно про танзаку не говорили ничего опасного, но со всеми этими странными реликвиями лучше лишний раз быть начеку. Я немного настороженно относился к происходящему, а вот Маки, похоже, вообще не волновалась.

 — Ничего не случилось.

 Вот почему, услышав ее ответ, я ощутил облегчение.

 — Конечно. А ты думала, твои желания сразу исполнятся?.. Кстати, что ты вообще написала?

 — Что хочу стать принцессой.

 — Надеюсь, ты всегда будешь преисполнена мечтами…

 — Разумеется!

 Она полностью проигнорировала сарказм. Что ж, это в какой-то степени и делало ее самой собой.

 — На секунду мне показалось, что сработает. Наверное, потому что сегодня не Танабата.

 Неся всякую чушь, Маки продолжила свои поиски.

 — О, по-моему, я нашла что-то невероятное. Сейчас посмотрим… Эм… Пико Пико Хаммер?

 // Вероятно, имеется в виду оружие персонажа Эми Роуз из Ежика Соника, огромный молот под названием «Пико Пико Хаммер». //

 — Пико Пико Хаммер?

 Я не знал ни одной легенды, где Пико Пико Хаммер исполнял желания. Когда я в замешательстве склонил голову вбок, Маки вдруг повернула разговор в совершенно другую сторону.

 — Кстати, насчет танзаку. Разве скоро не Танабата?

 — Мм-м? А, да…

 Ну, кроме своих походов на уроки остаток времени я тратил на видеоигры, поэтому праздники не имели ко мне никакого отношения. По крайней мере, так я думал, потому что следом Маки озвучила странную просьбу:

 — Эй, Сома, приходи к нам на Танабату. Ты ведь пропустил сегодняшнюю уборку.

 — Ха-а? Нет, ни за что! На Танабате у меня уроки, а после уроков – игры! У меня нет времени куда-то идти!

 Я довольно резко отклонил ее неожиданное приглашение и сразу же об этом пожалел. Атмосфера по другую сторону мгновенно изменилась.

 — Ты всегда так делаешь, Сома. Даже когда я сама тебя приглашаю, ты думаешь только об играх. Игры, игры, игры, игры… И сегодняшняя уборка. Я так старалась, чтобы ты согласился, а в итоге ты забыл обо всем из-за своих игр…

 — Эм-м… Маки?

 Голос Маки стал заметно тише – знак того, что она злилась.

 Мгновение, когда я изо всех сил прислушался к ней, почти идеально совпало с тем, как уши мне пронзил громкий голос, который, казалось, эхом пронесся по всему виртуальному миру:

 — Если тебе так нравятся твои игры, почему бы тебе просто не жить в одной, придурок!

 В тот же миг на фоне прозвучал приглушенный хруст. Ошеломленный ее внезапной нападкой, я услышал такой же удивленный голос Маки:

 — А? Пико Пико Хаммер сломался. А дерево выглядело таким крепким.

 — Молоток, сделанный из дерева?

 После ее слов у меня в голове что-то щелкнуло. Когда я подумал о деревянном молотке, способном исполнять желания, в памяти всплыла одна вещь.

 То есть это совсем не Пико Пико Хаммер…

 — Эй, а это не Счастливая…

 Впрочем, закончить предложение мне так и не удалось.

 Пространство перед глазами поплыло.

 Виртуальный мир рухнул, расплывшись во тьме.

 «Что происхо…»

 С губ не сорвалось ни звука.

 Все вокруг стало кружиться, засасываемое чем-то огромным.

 Прямо перед тем, как я потерял сознание…

 «Если тебе так нравятся твои игры, почему бы тебе просто не жить в одной, придурок!»

 По какой-то причине крик Маки эхом раздался в моей голове.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Пролог (Часть 2)**

Я открыл глаза, ощущая, как ветер обдувает лицо. Это показалось мне странным, и я принялся оглядывать свое окружение.

 — Что за…

 Я стоял на широком тракте. Слева надо мной возвышался лес, а справа виднелась травянистая равнина. Картина мне что-то напоминала. По крайней мере, я отчетливо помнил стоявший неподалеку указатель, а еще без труда узнавал растения в лесу.

 Судя по всему, я находился рядом с низкоуровневой областью, зовущейся Лесом Начал, рядом с первым городом, Рамлихом.

 «Я же только что был в самом центре столицы…»

 Что именно произошло в тот момент? Хоть эту игру, «Nekomimineko» – «New Communication Online», и называли универмагом багов, я никогда не слышал об ошибке, которая бы телепортировала куда-то из города.

 «Может, какой-то неизвестный баг?»

 Секунду я так и думал, а потом обнаружил, что необычность произошедшего не ограничивалась лишь сменой локации.

 — Маки? — позвал я, но ответа не последовало.

 Похоже, звонок прервался. Слегка нахмурившись, я решил перезвонить Маки.

 — Меню не появляется?..

 Я понял, что больше не могу использовать сетевые функции вроде звонков и сообщений. Даже меню попросту не открывалось.

 «А это точно баг? Как-то слишком…»

 Слишком уж странно, что у меня не получилось воспользоваться телефоном, ведь данную функцию предоставляла не совсем игра. Скорее уж она составляла часть обычной виртуальной реальности. Не думаю, что какой-то игровой баг мог на нее повлиять.

 «Выходит, проблема самого VR-устройства?..»

 Озадаченный, я машинально попытался вызвать меню игры.

 Снова без ответа.

 — Да что творится? — пробормотал я и случайно заметил очередную аномалию.

 Окинув себя взглядом, я понял, что на мне было не то снаряжение, в сбор которого я вложил сердце и душу. На мне сидели поношенные кожаные доспехи и сапоги, а на поясе висели потертые кожаные ножны с мечом и небольшим мешочком.

 Не пришлось даже копаться в воспоминаниях. Куда ни глянь, сплошной шмот самого низкого ранга, предоставляемый новичку.

 «Если задуматься, это место…»

 Я снова осмотрелся. Пейзаж действительно выглядел очень знакомо. Ну разумеется! Стартовая локация Nekomimineko.

 Пусть у меня не вышло взглянуть на свои статы без меню, я ощущал, что тело чувствовало себя совсем не так, как раньше. Скорее всего, я вернулся к первому уровню.

 «Мои сохранения ведь не могли стереться… Верно?»

 Я сразу же мотнул головой на свой вопрос. Никто бы не удивился, если бы такой баг и правда произошел в Nekomimineko, и это бы объяснило перенос в стартовую локацию с начальным снаряжением. Тем не менее, оно никак не вязалось с тем, что у меня не получилось вызвать меню.

 Кроме того, аномалии на этом не заканчивались.

 Не знаю, как объяснить, но в окружающей меня природе явно было что-то не так. Словно… Словно все, что я видел, отличалось от обычного…

 — Кто здесь?!

 Однако мои мысли тут же прервал чей-то крик по ту сторону дороги.

 — Неужели…

 Задумавшись на мгновение, я тут же припомнил один эпизод. Если это случилось сразу после старта новой игры, то очень даже может быть.

 — !

 Раз так, я просто не мог остаться в стороне, поэтому тут же помчался к источнику голоса.

 Тело казалось необычайно легким. В игровом мире виртуальное тело могло двигаться гораздо проворнее по сравнению с телом в реальной жизни, и разница легко ощущалась даже в начале.

 — Шаг!

 Я произнес название навыка, заложенного в систему, и окружение тут же размылось, когда на меня нахлынуло ускорение, невозможное в реальном мире.

 «Проплыв» таким образом несколько мгновений, я приземлился и застыл, столкнувшись с послекастовым станом – коротким оглушением после завершения навыка. Когда оглушение спало, тело снова пришло в порядок.

 Похоже, я все-таки мог использовать Шаг. После неудачи с экраном меню мне было интересно, получится ли у меня активировать навыки, но, судя по всему, зря беспокоился.

 Шаг – один из базовых навыков, который любой мог использовать с самого старта, но его полезность была столь высока, что лучше десять раз подумать, прежде чем заменять его чем-то другим. И хоть моя тревога не уменьшилась, а совсем наоборот, мысль о том, что Шаг мне доступен, приносила несравнимое облегчение.

 Что ж, в таком случае, следующее, что следует проверить…

 — Быстрый Шаг!

 Я попытался активировать продвинутый навык перемещения, который изучалась после овладения Шагом, однако…

 — Ничего не происходит.

 Эксперимент окончился провалом. По крайней мере, я убедился, что данные моего персонажа сбросились до начальных характеристик. С другой стороны, вместо сброса игра попросту могла начаться с самого начала.

 — Вот оно!

 Продвигаясь вперед и, тем самым, вновь осваивая свое тело, вскоре я увидел место боя. Первое, что бросилось мне в глаза, – большая старомодная повозка посреди дороги, запряженная лошадьми, которую в реальном мире так просто уже не встретишь.

 У повозки сражались люди. Всего их было пятеро, и взгляд тут же наткнулся на женщину с мечом, стоявшую ко мне спиной.

 Спустя секунду стали видны очертания четырех вооруженных людоящеров, стоявших спиной к повозке. Похоже, они пытались окружить женщину.

 Итак, я во всем убедился.

 Без сомнения, это было первое событие в игре.

 Бессмысленный стартовый квест, который, судя по слухам, стал причиной больше девяноста процентов первых смертей игроков. Печально известная «Ловушка людоящеров» уже на подходе!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Пролог (Часть 3)**

— Разбойники! Пожалуйста, кто-нибудь, помогите!

 По прибытии в Королевство Лихт, служившее целю ваших путешествий, громкий крик достиг ваших ушей. После недолгих размышлений вы устремились к источнику голоса с верным мечом в руке.

 По округе эхом разносился звон мечей и людей, сражавшихся друг с другом. Приглядевшись, вы заметили, что перед вами в самом разгаре развернулся бой. Разбойники напали на повозку, а торговцы пытались его защитить.

 Один из торговцев прокричал вам:

 — Слава богам, авантюрист! Мы щедро вас вознаградим, поэтому прошу, помогите нам!

 Молчаливо кивнув торговцам, вы напали на разбойников.

 Итак, ваше приключение началось…

 \*\*\*

 Такова была вступительная история, выложенная на официальном сайте Nekomimineko.

 Сопоставив слова, выплывшие из глубин моего подсознания, со сценой перед глазами, я сконцентрировался на предстоящей битве. Все было именно так, как я помнил.

 Событие получило прозвище «Убийца новичков» или «Ловушка людоящеров». Если не ошибаюсь, его оригинальное название – «Защита торговцев», и раз уж на то пошло, очевидно, что большинство игроков, впервые столкнувшись с квестом, в конечном итоге встречали свою первую игровую смерть.

 Что ж, я не стал исключением. Когда меня впервые убили, я даже не понял, что произошло, и только после второй смерти мне удалось более-менее разобраться в квесте.

 Трудным событие делали даже не сильные противники, а то, что с первого взгляда не получалось понять ситуацию. Более того, чем больше человек был знаком с подобными играми, тем легче он попадался в ловушку.

 Ну, попробуем оценить обстановку.

 Самой близкой ко мне была женщина с мечом, стоявшая ко мне спиной. Дальше, уже спиной к повозке, находилась четверка людоящеров с поднятым оружием, и со стороны казалось, что они пытаются ее окружить.

 Теперь понимаете?

 Если не задумываться, ситуация выглядела так, будто людоящеры напали на женщину. Однако именно ящеры сражались спиной к повозке.

 Далее, в отличие от приличного снаряжения женщины, что составляли кожаные доспехи, скимитар и щит, на людоящерах была совершенно обычная одежда, а в руках они держали простые предметы для самозащиты вроде ножей и деревянных палок.

 Иначе говоря, повозка дружелюбных торговцев-людоящеров подверглась нападению жуткой вооруженной женщины-разбойника.

 Если внимательно прочитать вступительную историю на сайте, можно заметить, что в ней упоминалось, что торговцев было несколько, но нигде не говорилось о людоящерах.

 Большинство игроков придерживалось неправильного представления о людоящерах как о врагах и думало, что столь малочисленная группа не стала бы нападать на других, поэтому тут же бросалось на людоящеров.

 Таким образом, людоящеры, что изначально считались дружественными НИПами, превращались во вражеских, и в ходе боя с ними женщина-разбойник, которую вы считали союзником, наносила вам удар в спину.

 Вот какова на вкус кошмарная «Ловушка людоящеров».

 Короче, сами людоящеры вообще не несли никакого вреда. Они просто играли роль нападавших лишь потому, что выглядели страшно, хотя не сделали абсолютно ничего плохого.

 Встречались даже игроки, застрявшие на этой «Ловушке людоящеров», чей счетчик смертей на событии переваливал за десяток. Они умирали, так и не осознав, что произошло. Кроме того, что не удивительно, нашелся даже школьник, которого настолько травмировал квест, что он еще долго не решался вновь вернуться в VR-игры.

 Будь то сделано нарочно или просто появилось в ходе разработки, это абсурдное событие стало одной из причин, по которой Nekomimineko обычно считали игрой на любителя.

 Разумеется, теперь, когда я все знал, я просто не мог вновь попасться на этот крючок. С другой стороны, хоть я и понимал, как работает ловушка, квест оставался по-прежнему сложным. В конце концов, даже без учета разницы нашего снаряжения, женщина-разбойник в одиночку напала на четырех торговцев. Если не координировать свои действия и не пытаться сражаться вместе с торговцами-людоящерами, новичка быстро убьют.

 Впрочем, как я уже сказал, новичком я не являлся. Пусть мой статус обнулился, я не играл настолько небрежно, чтобы помереть в самом начале игры. Проигрыш просто невозможен.

 Или я так думал…

 «Как-то странно.»

 Тревога, что донимала меня уже некоторое время, достигла максимума.

 Отсюда я ясно видел лица людоящеров, а также свирепую ухмылку женщины-разбойника. На сей раз мне удалось наконец определить источник своего беспокойства.

 Слишком реалистично.

 Гладкая текстура чешуи людоящеров. Капли пота, что стекали каждый раз, когда женщина-разбойник начинала двигаться. Ощущение массы оружия при столкновении. По сравнению с тем моментом, когда меня еще не выкинуло в Лес Начал, окружение выглядело невероятно реалистично.

 Даже виртуальное пространство имело свой предел реализма. Независимо от количества стараний разработчиков, пытавшихся придать ей сходство с настоящей жизнью, игра оставалась игрой, и имитацию легко можно было отличить от оригинала.

 Однако пейзаж передо мной совсем не походил на игру.

 Да, сама сцена выглядела крайне нереалистично – сражение людоящеров с женщиной-разбойником, – и все же ощущалась она прямо как в настоящей жизни.

 Кроме того, на этом реализм не заканчивался. Солнечный свет, согревающий лицо, ветер, касающийся кожи, шелест листьев на деревьях и отчетливый запах травы… Каждое из моих пяти чувств буквально вопило, что я находился в реальности.

 Словно я не в обычном виртуальном пространстве, а в каком-то фэнтезийном мире…

 «Фэнтезийный мир?..»

 Над головой зажглась лампочка.

 Что сказала Маки перед тем, как это произошло?

 «Если тебе так нравятся твои игры, почему бы тебе просто не жить в одной, придурок!»

 Неужели ее слова…

 — Ой!

 Поглощенный собственными мыслями, я совершил невероятную ошибку. С громким звоном я выронил из рук меч.

 — ?!

 Женщина-разбойник и людоящеры тут же заметили мое присутствие и одновременно обернулись. Я поспешно поднял клинок, но было уже слишком поздно.

 Пронзаемый пятью взглядами, что не походили на дружелюбные от слова «совсем», я застыл, как вкопанный.

 «Вот дерьмо», – пронеслось у меня в голове.

 Враждебность, излучаемая женщиной-разбойником, нельзя было понять никак иначе, кроме как намерение убить, и вкупе с пристальными взглядами бесстрастных глаз людоящеров я почувствовал то, что в игре раньше никогда не испытывал. Впервые меня пронзила мысль, что скимитар, ножи и другое оружие в их руках действительно являлось таковым и легко могло забрать жизнь.

 Капля пота упала на только что поднятый меч. В прошлый раз я объединился с людоящерами для победы над женщиной-разбойником, но, учитывая нынешнюю ситуацию, они правда воспримут меня как союзника?

 Как и женщина-разбойник, я был человеком. Кроме того, я пришел с той же стороны, что и она. Если подумать логически, они вполне могли принять меня за второго разбойника.

 НИПы в игре двигались согласно предписанным установкам, поэтому лишний раз думать о них не приходилось. Я попытался таким образом успокоиться, однако, если бы это действительно была лишь игра, женщина-разбойник и людоящеры не обратили бы никакого внимания на звук упавшего предмета и продолжили бы сражаться. Тот факт, что они обернулись, показался мне чрезвычайно странным.

 В любом случае, лучше не молчать. Гонимый отчаянием, я попытался сказать хоть что-нибудь, но в голову ничего не лезло.

 — Эм-м…

 Впрочем, этого не понадобилось.

 — Ц-к!

 Цокнув языком, женщина-разбойник мгновенно перешла к действиям. Без лишних колебаний она отвернулась от людоящеров, от чего я понадеялся, что она решила отступить, осознав опасность нападения с двух сторон.

 «Спасен», – наивно подумал я. Тем не менее, она не отказалась от боя. Она просто сменила приоритеты, и ее новой целью стал…

 — Я?!

 Чтобы избежать опасности быть взятой в клещи, она, похоже, решила для начала разобраться со мной, незваным гостем, а потом покончить с людоящерами.

 Подобное решение мог принять только настоящий человек. Хотя времени на размышления у меня не оставалось.

 «Она правда хочет меня убить? Да вы издеваетесь!»

 Стремительно приближавшаяся женщина-разбойник буквально исходила беспощадной свирепостью. Скорее всего, вот что люди обычно называли убийственным намерением.

 Я пытался что-то предпринять, но оцепеневшее тело не двигалось.

 — Ха-а-а…

 Женщина-разбойник подобралась ближе. Скимитар в ее руке излучал зловещее сияние, а безжалостная улыбка говорила о ее безоговорочной уверенности в победе.

 При виде ее надвигающейся фигуры мои инстинкты пробудились.

 «Если я сейчас же что-то не сделаю, мне конец!»

 Мысли вроде «это просто игра, со мной ничего не случится, если умру» или «противник – НИП, управляемый программой» разбились вдребезги о скалы надвигающейся реальности в виде бегущей женщины-разбойника.

 «Все в порядке. Если я просто разделаюсь с ней, как обычно делаю в игре, я справлюсь.»

 Я лихорадочно пытался себя успокоить, а тело, скованное страхом, до сих пор отказывалось шевелиться.

 Женщина-разбойник становилась все ближе и ближе. Первоначальный разрыв больше десяти метров почти сократился до нуля.

 — Умри!

 Подобравшись вплотную, женщина-разбойник занесла клинок в смертельно опасном замахе.

 Реальное намерение убить. Настоящий меч. При виде этого я…

 — Шаг!

 Перед лицом надвигающейся гибели я рефлекторно активировал навык Шаг и отскочил.

 Движения женщины-разбойника на самом деле не были такими уж быстрыми. Если бы я сейчас находился в обычной игре, я бы увернулся от атаки без каких-либо навыков. Даже если бы пришлось использовать Шаг, я бы скорее отпрыгнул в сторону, а не назад.

 Тем не менее, находясь во власти страха, я отступил.

 — Ха!

 В ответ на мои действия на лице женщины-разбойника появилась ухмылка.

 По позвоночнику пробежали ледяные мурашки.

 «Послекастовый стан!»

 По ее зловещей улыбке я понял, к чему стремилась женщина-разбойник.

 Шаг являлся превосходным навыком уклонения, и его часто использовали во время экстренных ситуаций, но оглушение после его использования открывало врагу окно для атаки. Напасть, дождаться активации Шага, затем броситься вслед и добить – вот в чем заключался план противника.

 Тем не менее, даже разгадав ее намерения, отменить уже примененный навык я не мог. Шаг давал резкий скачок скорости, но далее она значительно снижалась, так что женщина-разбойник без труда меня догнала.

 — Тебе конец. Рассечение!

 С триумфальной улыбкой женщина-разбойник активировала атакующий навык.

 Рассечение принадлежало к группе базовых навыков, но его мощь и вровень не шла с силой обычных атак. Учитывая нашу разницу в статусе, одного удара было более чем достаточно, чтобы меня убить.

 Когда клинок устремился ко мне, я начал лихорадочно думать.

 Почему я вообще сомневаюсь, можно ли здесь использовать мой игровой опыт? В такой невероятно реалистичной и тяжелой ситуации знание и опыт игры…

 — Рассечение!

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Я даже не сомневался, что это спасет мне жизнь!

 — Что?!

 Я использовал Рассечение на мгновение позже, чем женщина-разбойник, и все же оно достигло своей цели на мгновение раньше, чем ее. Хоть моя атака и была заблокирована ее доспехами и не нанесла почти никакого урона, она прервала удар противника.

 Почему мой навык опередил ее, хоть и был активирован позже?

 Будучи личностью, совершенно не сведущей в тонкой игровой механике, женщина-разбойник наверняка не представляла, как такое произошло. В конце концов, откуда она могла знать, что включение Шага в Рассечение отменит анимацию и ускорить активацию.

 Более того, моя атака не завершилось. Я бы ни за что ее просто так не отпустил.

 Рассечение почти идеально врезалось в тело противника, и в тот самый миг, когда удар подходил к завершению…

 — Шаг!

 Я не пропустил точку отмены, так как прервал Шаг, изменив движение Рассечения.

 Лицо женщины-разбойника снова озарилось удивлением.

 И Рассечение, и Шаг, пусть и были базовыми, считались навыками, и, как навыки, в обмен на полезные эффекты они сопровождались довольно проблемными промежутками в качестве долгой анимации и послекастового стана. Даже в описании значилось, что «навыки мощны, но из-за нагрузки, оказываемой на ваше тело, вы не сможете выполнять какие-либо действия в течение определенного времени».

 Как правило, после использования навыка никто не мог двигаться, поэтому активировать другой навык, что вынудит тело выйти за пределы, было попросту немыслимо.

 Разумеется, если бы вы считали, что находитесь в реальности.

 Но только я знал, что этот мир – игра.

 В некоторых играх существовала техника, а если точнее, система, называемая «отменой анимации». Созданная изначально в файтингах, она только недавно стала появляться в различных экшн-играх и заключалась в том, что в середине или в конце анимации запускалась новая, из-за чего часть первой анимации пропускалась. И конечно, будучи одной из новейших VR-игр, «New Communicate Online» была оснащена этой системой.

 Таким образом, обойдя женщину-разбойника с помощью Шага, в тот же миг, когда обе ноги коснулись земли, я снова воскликнул:

 — Рассечение!

 В большинстве случаев Шаг и Рассечение имели хоть и короткий, но фатальный промежуток длиной меньше секунды. Из-за этого оглушения объединить их в комбо было невозможно. Тем не менее, я использовал отмену анимации, чтобы связать их вместе и избежать стана.

 — !

 Если бы в этот момент женщина-разбойник оглянулась назад, ее глаза, наверное, широко бы распахнулись бы от шока.

 Прежде всего, атака Рассечением включала взмах сверху вниз, однако моя рука уже опустилась после первого Рассечения, так что у меня бы ни за что не получилось поднять ее обратно за такое короткое время.

 Даже я понятия не имел, как двигалась моя собственная рука. Все, что я понял, – лишь то, что, когда я произнес название навыка, рука уже находилась над головой.

 — Г-ах!

 Усиленный навыком, меч ударил прямо по ее незащищенной спине.

 Непредсказуемая атака из неожиданного положения привела к тому, что женщина-разбойник беспомощно рухнула на землю.

 — Остальное на вас!

 Услышав мой крик, изумленно наблюдавшие за боем людоящеры наконец пришли в себя.

 — Взять ее! — прозвучал командный голос их лидера, и время снова стало течь своим чередом; четверо людоящеров метнулись к женщине-разбойнику и торопливо ее скрутили.

 Я глазел на них, не в силах пошевелиться. Сердце в груди колотилось, а дыхание стало прерывистым. Очевидно, я исчерпал свой запас выносливости.

 Связать друг с другом навыки с помощью отмены анимации было не так уж трудно, однако это сильно сказывалось на выносливости. Тяжело дыша, я сконцентрировался на восстановлении энергии.

 Воздух с трудом проникал в легкие. Мою грудь сковало болезненное чувство удушья, которое я никогда раньше не испытывал в виртуальном мире.

 Впрочем, даже так, я посмотрел на плененную женщину-разбойника, окруженную людоящерами, и тихо пробормотал:

 — Как думаешь, сколько часов я потратил, чтобы освоить отмену Шага? Не недооценивай нас, хардкорных геймеров!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Пролог (Часть 4)**

Когда битва закончилось, и обстановка устаканилась, суровая реальность немедленно рухнула на мои плечи тяжким грузом.

 Убедившись, что женщина-разбойник больше не причинит вреда, торговцы-людящеры предложили мне прокатиться до города на их повозке. Я согласился и, как только мы тронулись в путь, вцепился себе в голову.

 Снаружи шумел ветер, чувствовался яркий запах леса. Женщина-бандит отреагировала на неожиданные изменения по-человечески, удар по противнику ощущался по-настоящему. Кроме того, от усталости в груди появилась боль, которая, по идее, должна была контролироваться и ограничиваться VR-устройством, а при движении повозки чувствовалась тряска, особенно когда она подскакивала на кочках…

 Многочисленные вещи, которые обычно исключались из игры, теперь настигли меня как в настоящей жизни.

 Я больше не мог игнорировать эту проблему.

 Прямо сейчас я не играл в игру – я находился в мире игры.

 Разумеется, довольно трудно в такое поверить, но другого объяснения происходящему просто не находилось.

 Уровень изменений, что делали мир предельно реальным, нельзя было списать на очередной патч. С другой стороны, этот мир на удивление точно следовал игровой механике.

 Что важнее, наш разговор с Маки прямо перед случившимся больше остального подтверждал мои догадки.

 Судя по всему, Маки нашла так называемую Счастливую Колотушку. Согласно легендам, она обладала силой, способной исполнить любое желание при взмахе.

 // Речь идет скорее всего об « Uchide- no- Kozuchi» (Учиде-но-Козучи) или, дословно «Волшебном молоточке», который может «вытряхнуть» все, что пожелаешь. Кроме того, Счастливая Колотушка также упоминается в игре « Okami» 2006 года для PlayStation 2 от студии Capcom. Там она способна изменять размер владельца. //

 Перед переносом Маки сказала: «Если тебе так нравятся твои игры, почему бы тебе просто не жить в одной, придурок!». И вот, на ум мне приходило только то, что Маки, разозлившись на мои слова, в гневе ударила колотушкой.

 Она выполнила требование (то есть взмахнула молоточком), и Счастливая Колотушка отправила меня в мир игры.

 «Ох, что за абсурд…», – обдумывая все это, подумал я.

 Даже если бы концепция альтернативных миров и правда существовала, трудно поверить, что где-то нашелся бы мир, точь-в-точь похожий на Nekomimineko. Раз так, выходит, Счастливая Колотушка создала идентичную реальность, когда Маки загадала желание, и закинула меня сюда.

 Короче говоря, только лишь для того, чтобы исполнить сказанное сгоряча желание моей двоюродной сестры, был создан целый мир. Нет, серьезно, какая нелепость.

 И пусть я даже допущу, что нечто такое вообще возможно, быть посланным в иной мир из-за одно глупого разговора… Смеяться тут явно было не над чем.

 Кроме того, если уж поразмышлять всерьез, ситуация вырисовывалась хуже некуда.

 «Почему из всей кучи игр именно эта?!»

 Nekomimineko – совсем не обычная игра. Квесты здесь составлялись словно специально для того, чтобы доставить игроку как можно больше неприятностей. Опасности поджидали на каждом шагу, баланс игры от начала до конца оставлял желать лучшего, и, как бонус, баги в виде внезапной смерти встречались повсеместно. Иными слова, худшая игра.

 Не помню точно, сколько раз я удалял свои сохранения и перезапускал ее с самого начала, но смерти мои исчислялись сотнями. С учетом откатов и загрузок в середине игры, их количество определенно превысило тысячу.

 В этой игре даже трехсотые уровни погибали регулярно, а сейчас у меня был статус новичка первого уровня. Мне будто приказывали ее пройти без ошибок и перезагрузок и с нависшим над головой страхом смерти в игровом мире, ставшем реальностью.

 «Да такое вообще невозможно!»

 Я столкнулся с непреодолимой задачей, и мое лицо побледнело.

 — Что с-с-случилось? С вами вс-се в порядке? — с беспокойством окликнул меня один из торговцев-людоящеров.

 — Нет, со мной все хорошо, мистер Рейнхарт.

 Собрав свои мысли в кучку, я выдавил из себя улыбку и ответил лидеру торговцев, Рейнхарту.

 — Вот как. Что ж, ес-с-сли вас что-то тревожит, дайте знать. Вы наш с-спаситель. Мы поможем вс-сем, чем можем, — с уникальным акцентом людоящеров вежливо сказал мне Рейнхарт.

 Кстати, с таким крутым именем и любезным отношением он наверняка был среди людоящеров настоящим сердцеедом, да?

 «Хм-м…»

 В простой игре никто бы не обратил внимания на мою подавленность. Различий с игрой постепенно становилось все больше и больше.

 Кстати, встреча с кем-то дружелюбным – отличный шанс. Если я его упущу, в будущем обязательно пожалею.

 — В таком случае, я бы хотел спросить вас кое о чем.

 Решив собрать информацию, я разомкнул губы.

 \*\*\*

 Поговорив с людоящерами, я узнал несколько вещей.

 Из нашего диалога в повозке я понял, что они, хоть и должны были по идее быть управляемыми ИИ НИПами, обладали знаниями, по крайней мере, сравнимыми с людьми в реальном мире.

 Рейнхарт, путешествовавший по разным местам, умел рассказывать истории, и даже с его растянутой манерой говорить я с удивлением обнаружил, что они правда затягивают.

 Хотя не все их знания совпадали с действительностью. Они понимали такие вещи, как HP, уровни, навыки и другие игровые вещицы, но, как я и ожидал, не могли вызвать меню, поэтому для определения характеристик использовали разные предметы.

 Иначе говоря, они пользовались элементами игры, составляющими этот мир, но, судя по всему, не догадывались, что их мир был игрой. Впрочем, иначе просто быть не могло, так что не удивительно.

 Кроме жителей, сам мир тоже имел схожий с игрой сеттинг, особенно с той частью, что касалась Королевства Лихт.

 Подтвердилась не только география и названия мест, а также история и обычаи Лихта. Все, о чем рассказывал Рейнхарт, соответствовало запомненному мной игровому сюжету за исключением того, что деталей в его историях было куда больше. Мир копировал игру идеально, до мелочей, даже те вещи, что не имели смысла в реальной жизни.

 Что до языка, в королевстве использовался Континентальный Общий Язык, по сути, представлявший собой современный японский. В конце концов, New Communicate Online была японской игрой, и это решение казалось очевидным. В любом случае, я искренне благодарен, что мне не придется беспокоиться о языковом барьере.

 Людоящеры спросили меня, откуда я прибыл, и я просто ушел от ответа, заявив, что путешествую из далеких земель. В этом мире, полном людьми и полулюдьми с довольно странными цветами волос, характерными для игр, черные волосы и черные глаза встречались довольно редко, хотя и не считались чем-то особенным.

 Озадачил меня следующий вопрос Рейнхарта, касавшийся умения комбинировать навыки, с помощью которого я победил женщину-разбойника. Я сказал, что это мой козырь, поэтому не могу ничего рассказать. Кроме того, я попросил их об этом больше никому не рассказывать, и они послушно кивнули.

 Кстати, я ведь ни разу не видел НИПов, способных использовать прерывание навыков. И раз смысла сильно выделяться особо не было, я решил строго контролировать применение отмены при посторонних.

 — Почти добралис-с-сь.

 Рейнхарт прервался посреди разговора, словно что-то почувствовал, и выглянул наружу, и я следом высунул голову из повозки и посмотрел вперед.

 Передо мной появились знакомые гигантские ворота и крепкие внешние стены, окружавшие город.

 — Это же…

 Въезд в Королевство Лихт и самый первый город Nekomimineko, Рамлих.

 Я пораженно сглотнул.

 Огромные ворота, равных которым в Японии не существовало. Прочная стена защищала жителей от угрозы монстров. За ней же, уже встреченные мной в игре, находились высокие здания в европейском стиле.

 Не женщина-разбойник и людоящеры, не настоящее оружие и броня – вот что выглядело воистину «реальным».

 Именно в этот момент я наконец признал.

 Похоже…

 «Я действительно попал в иной мир.»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Экстра: Выдержка из NekomiminekoWiki gt;gt; FAQ по распространенным ошибкам**

Экстра: Выдержка из NekomiminekoWiki &gt;&gt; FAQ по распространенным ошибкам
 В: Я не могу убить Красногрибов в Лесу Начал! Это баг?

 О: Это баг. Судя по всему, сотрудники случайно добавили лишний ноль в их статус защиты. Если вы столкнетесь с одним из них, либо убегайте, либо победите его магией.

 \*\*\*

 В: Я получил меч под названием «Меч Серебряного Рыцаря», но, когда я его экипирую, больше не могу использовать навыки меча. Это баг?

 О: Это баг. Меч Серебряного Рыцаря по внешнему виду кажется мечом, но на самом деле он классифицирован как топор. Либо экипируйте другое оружие, либо воспользуйтесь возможностью переключиться на владение топором.

 \*\*\*

 В: В середине квеста появился НИП, который должен был быть мертв! Это баг?

 О: Это распространенный баг в Nekomimineko. Пожелайте ему всего наилучшего в загробной жизни и запечатлейте его доблестный облик в своей памяти. Тем не менее, поскольку это увеличит вероятность возникновения неустранимых проблем, пожалуйста, по возможности воздержитесь от убийства НИПов.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Город Рамлих (Часть 1)**

New Communicate Online, известная также как Nekomimineko, была признана геймерами как самая дерьмовая игра века. Об этой игре ходило множество легенд, но, если спросить про наиболее впечатляющую, вы наверняка услышите в ответ, что это синглплеер.

 Несмотря на наличие в названии таких слов как «Communicate» и «Online», она не просто не MMO (массовая многопользовательская онлайн игра) – в ней не было даже функции взаимодействия с другими игроками. Шокирует, не правда ли?

 Ранее я провел небольшое исследование в сети и узнал, что когда-то компания создала «Communicate что-то там», не считавшуюся ни VR-игрой, ни MMO, а скорее серией экшн-игр, а потом решила разработать продолжение в популярном нынче жанре VRMMO, и вот так началась история New Communicate Online.

 Новое VRMMO в серии «Communicate» – New Communicate Online. Самое простейшее название из возможных.

 Не обращая внимания на ожидаемый недостаток опыта компании в разработке MMO – особенно VRMMO, – с тех пор, как произошел один инцидент с кибертерроризмом (преступники захватили часть серверов VRMMO-игры и подвергли игроков воздействию ярких вспышек и звуков; жертв не было, но многие потеряли сознание и угодили в больницу), правила ожесточились. В итоге компания, похоже, сдалась под гнетом технических проблем и решила сделать из своего нового проекта обычную однопользовательскую VR-игру.

 Разумеется, они могли хотя бы изменить название, но тогда им бы понадобилась переделывать рекламу и еще много других вещей, так что компания безрассудно оставила все, как есть. Даже сейчас меня до сих пор поражало, как их игре вообще удалось пройти сертификацию.

 Тем не менее, тот факт, что ожидаемая VR-игра стала одиночной, в то время оказался для меня плюсом.

 Я мог оставаться в одиночестве весь колледж, так почему должен был общаться с людьми в игровом мире?

 Придерживаясь такой мысли, я в приподнятом настроении купил New Communicate Online прямо в день выхода, не особо беспокоясь о жалобах большинства геймеров, что надеялись на многопользовательскую поддержку.

 Однако именно тогда дурная слава игры только начала распространяться. Новый продукт компании был доверху заполнен багами и едва функционировал. Он стал самой ужасной игрой в истории.

 Некоторые персонажи во время диалога с ними случайно телепортировались, другие, что должны были быть мертвыми по сюжету квеста, появлялись снова, а из-за тайной техники «Теневые клоны Грея», когда, соблюдая требуемые условия, надо было одновременно задействовать три определенных события, появлялось сразу три одинаковых НИПа, что порой вызывало неловкий смех у многих игроков.

 Конечно, было бы хорошо, если бы все баги ограничивались лишь смешком, но большинство полностью мешали проходить игру дальше. Например, если выбросить какой-нибудь квестовый предмет, приняв его за мусор, то получить его снова больше не получится, что приведет к невозможности полностью завершить игру. Кроме того, если попытаться пройти одновременно два квеста, в которых используется один и тот же НИП, скорее всего, прогресс одной из сюжетной линии не засчитается, что, опять же, приведет к невозможности полностью завершить игру.

 И баги ограничивались не только сюжетом и квестами. Одной из особенностей игры считалась возможность пройти через захватывающие дух сражения с использованием бесконечного количества навыков, и все же даже боевая система вышла довольно сырой.

 Если начать с худшего, стоит упомянуть анимацию смерти монстров. При гибели монстры должны были превращаться в частицы света и исчезать, но анимация порой тормозила настолько, что скорость исчезновения монстров замедлялась до абсурда, и на тебя могли напасть, по идее, мертвые противники.

 Нет, монстры не атаковали после своей смерти. Тем не менее, если их анимация атаки начиналась прямо перед смертью, то атака завершалась даже после их уничтожения. В результате количество игроков, убитых монстрами с нулем HP, неуклонно росло, и баг стал одной из причин отсутствия популярности у New Communicate Online.

 И еще не все.

 Основной частью боевки считалось повышение мастерства оружия, однако по каким-то причинам использование мечей поднимало мастерство топора. Ты мог использовать навыки топора с копьем, и в то же время у тебя не получалось активировать навыки лука при использовании лука. И наконец, когда всплыл факт совершенной независимости силы атаки от уровня владения оружием, многие геймеры, что все-таки решились сыграть в эту игру, всерьез взвыли от отчаяния.

 Баланс игры тоже трещал по швам. Победа над сильным редким монстром зачастую давала столько же опыта, сколько над обычным. И напротив, опыт с невзрачного маленького моба в подземельях на голову превышал опыт с босса. Встречались даже подземелья, в которых почти не попадалось противников из-за кривого рандома возрождения монстров. Также случалось, что из-за ошибки в параметрах босс высокоуровневого подземелья появлялся на низкоуровневой земле, что приводило к настоящему фестивалю смерти.

 Долгожданные навыки, имевшие красивые и зрелищные эффекты в трейлере игры перед выпуском, тоже не избежали своей доли проблем.

 Самый известный баг с навыками обычно упоминался как Инцидент Энакина Скайуокера, когда через применение Воздушного Прыжка после соблюдения некоторых условий можно было ходить по воздуху. Недостаток заключался в том, что в некоторых ситуациях вернуться обратно на землю получалось только после совершения самоубийства. И вообще, багов с навыками насчитывалось столько же, сколько звезд на небе.

 // « Anakin Skywalker» – отсылка к его фамилии. Ходьба по воздуху (небу) – skywalk. //

 Отсюда неудивительно, что нашлись ошибки, что давали сиянию визуального эффекта навыка физическое присутствие, или те, из-за которых фактический диапазон некоторых навыков не соответствовал их анимации и визуальным эффектам. Некоторые особенно уникальные баги часто обсуждались на онлайн-форумах, из-за чего люди стали придумывать им довольно интересные названия.

 Наверное, в качестве примера надо бы упомянуть Запретное Комбо: Вспышка Смерти. Оно заключалось в том, что, если наблюдать за применением двух определенных заклинаний с особо интенсивными эффектами, система безопасности, добавленная после случая кибертерроризма, активировалась и выкидывала вас из игры за чересчур громкий звук и яркий свет.

 Далее существовало Иллюзорное Широкое Рассечение, когда визуальные эффекты создавали мнимое впечатление, что вы атакуете область длиной в пять метров, когда фактический радиус атаки едва достигал двух.

 По какой-то причине иногда диапазон действия навыка покрывал хитбокс персонажа и тут же убивал его при использовании – Мгновенное Самоубийство: Кровавый Удар.

 Или, может быть, Меч Жизни: Ярость Убийцы, что при атаке лечил цель. Скорее всего, это происходило из-за ошибки ввода данных, приведших к отрицательному множителю урона. Короче говоря, в игре нашлось место множеству странных навыков.

 Впрочем, даже в группе людей, смирившихся со всеми этими багами, прежде всего, из-за интереса их обсуждения, многие сдались, когда дело дошло до крайне важной части геймплея.

 Давайте проясним сразу: создатели, что разрабатывали сценарии, определенно не были нерешительными садистами. От бессмысленных ловушек мгновенной смерти, которых невозможно было избежать при первом прохождении, или квестов, по завершению которых не оставалось никакого чувства выполненного долга, а только горькое послевкусие, до событий, что невозможно было завершить из-за оплошностей в настойках, или важных для сюжета персонажей, убитых окружением, а также автосохранения прямо после ивента, что вынудил всех членов вашей группы уйти – многие ситуации просто намекали на то, что они определенно создавались лишь для того, чтобы помучить игроков. Таким образом, с контентом, что просто не должен был присутствовать в РПГ, но который разработчики пытались впихнуть в игру, геймеры хоть с каким-то намеком на нормальность продолжали уходить один за другим.

 Даже сама игровая система обернулась для игроков кучей разочарований.

 К примеру, рассмотрим процесс создания персонажа. Невозможность вписать в ник цифры была только началом. Когда дело доходило до выбора внешности, считавшейся многими важной частью игры, она предлагала лишь изменение цвета волос, цвета кожи и головных аксессуаров. Все остальное определялось по физическим данным самого игрока, сохраненным в VR-устройстве.

 Хуже того, для цвета волос и кожи предлагалось всего по три варианта, а из аксессуаров для головы были доступны лишь восемь видов дизайна кошачьих ушей. Комментарии типа «они сконцентрировались не на тех вещах» или «неужели им так нравятся кошачьи уши» заполнили 2chan.

 // 2 chan – один из популярных анонимных веб-форумов с возможностью прикреплять к сообщениям изображения (имиджборд). //

 Где-то в то время название Nekomimi Cat Offline и расползлось по миру как производное от New Communicate Online.

 Когда волнения немного улеглись, прозвище New Communicate Online превратилось в любящее Nekomimineko или, иногда, Nekomemeneko.

 Честно говоря, не уверен, что дело тут правда было в любви.

 И поскольку игра оказалась такой, как есть, жалобы в компанию-разработчика, как и ожидалось, поступать не прекращали. Что-то вроде «Верните мои деньги!», «Где тут вообще онлайн?!», «Сделайте что-нибудь с багами!», «Все вдруг стало черным, и я не могу двигаться. Что творится?!» или «Вы совсем не заботитесь об игроках!». Фидбек оказался настолько мощным, что некоторые новостные каналы даже крутили сюжеты по телевизору.

 Возможно, по иронии судьбы недовольство и привело к тому, что Nekomimineko наконец стала «онлайн игрой», потому что для получения патча исправления ошибок требовалось подключение к интернету, а с багами играть в нее было попросту невозможно.

 Патчи выпускались один за другим, и с каждым количество новых багов превышало количество исправленных. Когда счет патчей перешел за десяток, большинство геймеров уже бросило игру.

 Даже те, что наслаждались обсуждением ошибок в сети (некто вроде фанатов номер один), в итоге однажды ушли искать новую дерьмовую игру для «избиения».

 Праздник закончился.

 Что ж, даже тогда я продолжал в нее играть. И вовсе не потому, что у Nekomimineko, как у однопользовательской фэнтези VRRPG-игры, не было конкурентов. Честно говоря, я в нее просто влюбился.

 Спустя год после релиза Nekomimineko оставалась таким же дефектным продуктом. Она перестала обновляться, и версии закончились где-то на v1.37. Препятствовавшие прохождению игры баги едва исправили, а ошибки с низким приоритетом вроде багов навыков практически не тронули.

 Впрочем, если просто сменить угол зрения, в этом и заключалось ее очарование.

 Баги вполне могли считаться еще одной особенностью. Конечно, саму игру просто переполняли ошибки, баланс трещал по швам всюду и везде, а сценарий назвать таковым можно было только с натяжкой. Из-за несправедливых квестов и высокой сложности сначала я хотел уйти из нее навсегда. Тем не менее, однажды с помощью стратегии, до которой даже сами разработчики, несомненно, никогда бы не додумались, мне удалось завершить проблемный ивент, и я кое-что понял.

 Несмотря на жестокие квесты, сумасшедший игровой баланс и баги, заставляющие ощущать лишь безнадегу, я почувствовал удовлетворение от победы с помощью собственных мозгов и проницательности.

 Иногда через грубую силу, иногда через продуманную стратегию, а иногда через сами баги, радость от преодоления необоснованных препятствий, не имеющих правильного пути решения, было попросту невозможно отыскать ни в одной другой игре.

 Я погрузился в сетевой океан, собирая все больше и больше информации, чем кто-либо другой, и посвящал почти все свое время после занятий Nekomimineko. Не будет преувеличением сказать, что больше восьмидесяти процентов моей университетской жизни я тратил на Nekomimineko.

 Однако…

 — Кто же мог подумать, что я буквально стану жить в игре… — невольно пробормотал я в слух, а затем с иронией посмеялся над собой.

 После того, как Рейнхарт оставил меня в городе Рамлих, я самолично провел еще несколько исследований. В итоге я окончательно убедился, что этот мир на удивление точно воспроизводил мир New Communicate Online.

 Например, возьмем мешочек на моем поясе. Когда я сунул в него руку, в сознании появилось изображение двух колб с красной и синей жидкостями. Закрепив в мыслях синий флакон и вынув руку, я обнаружил, что в ладони возникла колба, наполненная синей жидкостью.

 Это, разумеется, зелье выносливости, данное мне в самом начале игры. Но суть не в этом. Что примечательно, когда я вытащил довольно увесистый флакон, размер и вес мешочка не изменились.

 Если бы такое произошло в реальном мире, то лишь благодаря волшебству или какому-то сверхъестественному явлению. Именно так я определил, что этот мир отличался от прежнего.

 Более того…

 «Это пустая трата ресурсов, но… Ух!»

 Я изо всех сил кинул зелье в землю.

 Пузырек с зельем врезался в землю, и стеклянные осколки с громким треском разлетелись в стороны, после чего в месте столкновения возникло голубое сияние, а примерно через секунду до ушей донесся приглушенный звуковой эффект.

 \*бах\*

 Я наклонился вниз и тщательно исследовал местность. Осколков стекла не осталось. Зелье исчезло без следа.

 В Nekomimineko существовало три способа использования зелий, а именно: выпить, применить или бросить.

 Выпивание содержимого, очевидно, применяло его эффекты. Заливание раны тоже работало. И, наконец, для использования зелья на товарище во время битвы можно было просто кинуть его. В реальной жизни такое бы ни за что не сработало, но, если разбить зелье, оно исчезало вместе с флаконом, излечивая цель.

 Вот так стало ясно, что этот мир не подчинялся законам физики реального, а вел себя в соответствии с правилами игры. Тем не менее, еще не конец.

 В Nekomimineko существовала до сих пор не исправленная ошибка при бросании зелья – так называемый «Звук… Отстает» баг.

 Понятия не имею, что надо было сломать, чтобы появилось нечто подобное, и все же по какой-то причине при разбивании зелья между визуальным эффектом и звуковым появлялась примерно секундная задержка, что и подтвердилось минутой назад.

 «Иначе говоря, этот мир – полное воспроизведение New Communicate Online со всеми ее ошибками.»

 Из всех игровых возможностей только меню нельзя было использовать.

 Причина того оставалась неясной, и я не имел ни малейшего о ней понятия. Вполне возможно, функции сохранения, загрузки и выхода из системы, к которым давался доступ через экран меню, оказались слишком уж похожими на игры.

 Навыки и магия объяснялись самой концепцией мира фэнтези, а уровни и HP отражали численные представления о силе человека. Однако меню, сохранение и загрузка разительно отличались. Их концепция реализовалась только в вымышленном мире и не подходила для действительно существующего.

 Выходит, вот почему эти функции пропали при создании мира. Хотя правду я не знал. Я лишь понимал, что раз меню для меня закрыто, не стоит об этом забывать.

 Отсутствие возможности открыть меню доставит немало хлопот. Проблемы со статусом персонажа тоже важны, однако самой большой проблемой являлась невозможность сохранения и загрузки. Я много раз пытался что-то сделать, стоя у городского монолита, местной точки сохранения, но, что бы я не предпринимал, ничего не вышло. Ни сохранить, ни загрузить игру не удалось.

 Значит, второго шанса не будет.

 Я столько раз погибал в игре, что бессмысленно даже начинать считать свои смерти, и отчетливо помнил, что происходило после гибели. После смерти игрока его зрение затухало, он терял контроль над своим персонажем, и открывалось меню, предлагавшее произвести загрузку или вернуться на главный экран. Если меню нельзя было использовать, тогда при смерти…

 «Проклятье, да вы надо мной издеваетесь!»

 Отсутствие возможности открыть меню означало невозможность выйти из системы, остановить VR-устройство и вернуться в реальность.

 Пусть кто-то мог управлять VR-устройством из реального мира или активировать его защитный механизм, основным способом возвращения из виртуального мира в жизнь оставалась команда.

 То есть метод с наибольшей возможностью вернуть меня в мой старый мир был заблокирован до того, как я успел его опробовать.

 «Старый мир, да…»

 Я долго думал о старом мире.

 В основном я ходил в университет и редко общался с семьей. Если не смогу вернуться за несколько недель, мой кредит за первый семестр попросту прогорит, и никак это потом не исправить.

 Если вы спросите, каково мое самое большое сожаление по тому миру, я отвечу: у Nekomimineko не будет продолжения. Сложившаяся ситуация в какой-то мере означала, что теперь я могу делать в Nekomimineko все, что пожелаю, и больше мне не стоит об этом беспокоиться, но… Не то чтобы я доволен произошедшим.

 «Я должен как-то вернуться в реальность! Вернуться в свой мир!»

 Одно дело наслаждаться игрой, и совсем другое – жить в ней. Мир Nekomimineko слишком безжалостен.

 Когда я решил несмотря ни на что вернуться обратно, сквозь щели в дом проник порыв ветра.

 — К-Как холодно!

 Холодный вечерний ветер безжалостно окутал тело. В игре температура не ощущалась, но теперь, когда этот мир стал моей новой реальностью, она чувствовалась превосходно.

 — Ладно, с завтрашнего дня обязательно начну усердно трудиться. А пока лучше отдохну в гостинице.

 Разочаровавшись в очередной неприятности, я торопливо направился к гостинице.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Город Рамлих (Часть 2)**

— Проблема. Денег-то у меня и нет.

 Я успешно арендовал комнату в единственной городской гостинице, но плата в этой игре была непомерно высока, из-за чего я потратил большую часть имевшихся у меня средств.

 Конечно, HP запросто восстанавливались, если просто где-то отдохнуть, поэтому в теории не было никакой необходимости останавливаться в гостинице. Однако теперь, когда игра стала реальностью, скорее всего, ночью температура упадет еще ниже. И больше всего в этом мире, что больше не был игрой, моя гордость не позволяла спать на улице.

 В мыслях о будущем я решил, что хотелось бы прожить хотя бы несколько дней.

 «Может, стоило попросить Рейнхарта по крайней мере оплатить комнату?» – пришла мне в голову запоздалая мысль.

 Существовал вариант зарабатывать деньги на битвах с монстрами, и все же это означало риск для жизни. По возможности перед сражением я бы предпочел максимально к нему подготовиться.

 «Неужели больше ничего не остается? Безопасный способ достать немного денег в городе…»

 В голове роилось бесконечное скопление информации о Nekomimineko. В поисках чего-нибудь полезного я сконцентрировался на городских квестах и сокровищницах.

 Зачастую легкие квесты и сокровищницы не содержали ничего стоящего, поэтому что-то удобное для меня в данной ситуации не вспоминалось…

 — О…

 Нет, кое-что есть.

 Квест, который можно было выполнить без сражений и не выходя за пределы Рамлиха и который давал довольно приличную сумму.

 — Наследие вора Мелипе.

 Если вы хоть раз читали детективы или приключенческие романы, наверняка сталкивались с до предела сложными предсмертными записками или полными секретов картами сокровищ.

 Иногда за этими событиями стояли даже очень логичные причины, однако, если задуматься, кто перед смертью вообще будет оставлять остроумные и бессвязные сообщения? И раз они сами хотели ими воспользоваться, зачем рисовать такие подробные карты?

 Ладно, в любом случае, историю «Наследия вора Мелипе» в игре реализовали как квест. «Предав товарищей и сбежав с сокровищами, Мелипе был пойман и убит, но, сколько бы их не искали, драгоценности, украденные Мелипе, найти так и не удалось. Получив записную книжку, случайно оставленную Мелипе, вы тоже присоединитесь к поиску сокровищ, руководствуясь сокрытыми внутри подсказами.»

 Таково было описание квеста. Стандартный сюжет поиска сокровищ.

 Проблема квеста заключалась в том, что после прохождения трех разных подземелий вас встречало открытие, которое удивило бы даже Синюю птицу: «На самом деле сокровище зарыто на заднем дворе дома Мелипе!»

 // Возможно, имеется в виду Синяя птица счастья. //

 Зачем рисовать карту чего-то, что спрятано на заднем дворе? Ты что, правда хотел, чтобы твое сокровище нашли?! В смысле, те люди, которые так долго искали клад, для начала могли бы тщательно проверить его задний двор! В общем, я жаловался на много вещей, но сейчас преисполнился благодарности от всей души.

 «А дом Мелипе-то прямо за этой гостиницей.»

 \*\*\*

 Несколько минут спустя…

 — Так, вроде на месте.

 Я узнал нужный двор по игре.

 Окружение немного отличалось, так как я никогда раньше не заходил сюда ночью, и все же место было верное.

 Без особого ивента в Nekomimineko не разрешалось выполнять действия вроде копания земли или поломки стен. Даже в «Наследии Вора Мелипе» без нахождения подсказок во всех трех подземельях и выполнения всех условий выкопать сокровище было невозможно. Тем не менее, раз этот мир стал реальностью, ограничения не должны были действовать.

 — У корней дерева… Тут, кажется?

 Определившись с местоположением, я воткнул меч в землю и продавил его на несколько футов вниз, после чего получил награду в виде звука столкновения острия с чем-то плотным.

 // 1 фут – 0,3048 метра //

 — Джекпот!

 Пытаясь скрыть нарастающее возбуждение, я стал выкапывать захороненный предмет мечом и голыми руками.

 Впрочем, если говорить объективно, прямо сейчас я рылся на чужом заднем дворе – определенно подозрительное поведение.

 Вкупе с чувством вины за пропуск всего квеста в моей голове каким-то образом возникла мысль, что я совершаю нечто очень плохое.

 В стремлении как можно быстрее покончить с этим я лихорадочно копал землю.

 Почва оказалась намного тверже, чем я предполагал, и рыхлить ее вышло той еще задачей. К счастью, сокровища были закопаны не так глубоко.

 Спустя всего несколько минут перед глазами у меня появился маленький сундук с сокровищами.

 — Хе-хе-хе, я сделал это…

 И хоть я не приложил почти никаких усилий, я чувствовал, что достиг чего-то невероятного.

 Я торопливо огляделся. Похоже, никто меня не заметил.

 Аккуратно подняв сундук, я покачал его и обнаружил, что он оказался на удивление увесистым. Тяжесть в руках превратилась в томительное ожидание ценности содержимого. По сюжету игры это событие происходило в середине, поэтому оно того стоило.

 Еще одна причина убедиться, что меня никто не видел. Я снова осторожно осмотрел местность… Кажется, чисто.

 — Похоже, никто за мной не следит, да?

 Мой текущий статус не отличался ничем примечательным. Если бы на меня напал хоть наполовину приличный вор, шансов на победу у меня бы было ровно ноль.

 Погодите, история с Мелипе произошла больше пятидесяти лет назад. Скорее всего, теперь о его существовании никто не знал, и охота за сокровищем прекратилась. Не было никакой причины сторожить сундук, да и вряд ли кто-нибудь догадывался, что внутри скрыто что-то ценное. Я ведь даже больше не копаю, поэтому не должен вызывать подозрения.

 Хм-м, ладно, нет проблем… Надеюсь.

 — Все хорошо, все хорошо.

 Не о чем волноваться. Отмахнув чувство страха в сторону, я еще раз огляделся, стараясь сохранять спокойствие.

 Видишь?.. Никого.

 Тем не менее, в лишней осторожности не было ничего плохого, поэтому, осмотревшись в последний раз, я поспешно покинул задний двор дома, крепко приобняв сундук и склонившись вперед, чтобы никто его не увидел.

 Только после возвращения в гостиницу до меня дошло, что это, наверное, выглядело еще более подозрительным.

 \*\*\*

 — О, с возвращением, парень! Ужин…

 — Извините, я подойду позже!

 Быстро распрощавшись с хозяином гостиницы, я метнулся в свою комнату, не прекращая прижимать к себе сундук. И хоть я не делал ничего сложного, дыхание полностью перехватило.

 Я вспомнил, как однажды Маки рассказала мне о случае, когда ей надо было принести в школу двести иен, чтобы сдать на какое-то мероприятие, и все прохожие стали казаться ей грабителями.

 Тогда я подумал, что какой смысл параноить из-за двухсот иен, но сейчас ее отлично понимал.

 // В анлейте было указано 200 долларов, но в комментариях верно отметили, что, возможно, произошла ошибка. //

 Конечно, сейчас я вел себя не как параноик, и все же, по крайней мере, точно испытывал хотя бы десятую часть ее ощущений.

 — О-Отлично!..

 Опустив сундук с сокровищами на кровать, я застыл перед ним.

 У меня получилось успешно донести сундук до своей комнаты, но это была лишь половина работы. По центру коричневого сундука находился кодовый замок, не позволяющий его открыть без правильной комбинации.

 — Сделаем это!

 Я отчетливо помнил нужные цифры.

 12076

 Повторяя их про себя вновь и вновь в ходе всего «Наследия вора Мелипе», я с точностью их запомнил.

 Оставалась только одна проблема…

 — Будет скверно, если облажаюсь.

 При попытке открыть сундук неправильной комбинацией выпускался разряд тока высокого напряжения. С моим нынешним статусом такой удар стал бы для меня последним.

 Ну, заполучить его было нелегко, поэтому настоящей проблемой стало бы, если бы я попросил помощи, и сундук бы украли.

 Затаив дыхание, я выбрал цифры на кодовом замке.

 — Один… Два… Ноль… Семь… Шесть.

 Затем внимательно их перепроверил.

 Один, два, ноль, семь, шесть.

 Ладно, выглядит прилично. Все числа выровнены в ряд, ничего лишнего.

 Что может пойти не так? Правильно, ничего.

 — Хорошо, а теперь откроем его!

 Я положил руки на обе стороны крышки сундука.

 Стоит просто поднять его, и сундук откроется. Либо меня поджарит до смерти.

 Нет, этого не произойдет.

 Я был уверен, что комбинация верная. Единственное, что осталось, чтобы получить сокровища Мелипе, – просто немного приоткрыть крышку.

 Я пристально уставился на сундук.

 12076

 Цифры не изменились. Все в порядке.

 Так, стоп, а они точно правильные? Что если на самом деле там «12067»?

 Нет, это просто невозможно. В конце концов, код я помнил отлично.

 — Ха-а-а-а…

 Я убрал руки с сундука, глубоко вздохнул и вытер пот с ладоней.

 — Успокойся, ты можешь это сделать! — подбодрил я себя.

 В голову пришла идея использовать меч, но я тут же ее отбросил.

 С током использовать меч бессмысленно.

 Прежде всего, я не мог ошибиться в цифрах, поэтому мне не доставало только храбрости.

 Все хорошо.

 Сундук был в том же месте, что и в игре, так что комбинация, без сомнений, осталась такая же.

 Убедив себя, я начал медленно открывать сундук…

 — Эй, парень! Ужин уже…

 — Уа-а-а-а!!!

 \*\*\*

 Услышав за спиной чужой голос, я резко вскочил и обернулся.

 Из-за двери выглядывало потрясенное лицо хозяина гостиницы.

 — Ты чего так орешь? Хочешь, чтоб у меня приступ случился?

 — Ч-Чт!..

 Мои губы дрожали, и наружу не вышло ни звука.

 Хозяин гостиницы пожаловался на внезапный крик, но я был шокирован куда больше. Я правда думал, что мое сердце вот-вот вырвется из груди.

 — Т-Тогда стучитесь, прежде чем войти!

 — А? Ну да, прости. Не ожидал, что дверь не закрыта, моя ошибка. Кстати, что я пришел. Стол уже накрыт, все готово.

 При виде его, потирающего свою лысоватую голову, мой гнев поутих.

 В конце концов, я помню, как мне сказали, что еда входит в стоимость, так что отчасти это моя оплошность.

 — Спасибо. Я скоро спущусь, можете подождать внизу?

 — Ага, понял. Сегодня тут только ты и еще один гость, поэтому поторопись, идет?

 Похоже, эта гостиница не особо популярна…

 — Хорошо.

 Убедившись, что хозяин гостиницы вышел и спустился вниз по лестнице, я вернулся в комнату и закрыл дверь, после чего решил снова бросить вызов сундуку.

 — Ну что за дурацкое клише…

 Я опустился на колени перед кроватью.

 Сундук был открыт.

 Судя по всему, когда я услышал чужой голос позади и подпрыгнул, я его открыл.

 Я заглянул внутрь. Сундук был до краев набит сверкающими камнями и драгоценностями.

 Итак, в первый же день моей жизни в игре…

 Я стал богатым.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Город Рамлих (Часть 3)**

Второй день моей жизни в игре.

 Выбравшись из гостиницы, первым делом я направился в лавку инструментов.

 Сокровища Мелипе состояли из огромного количества драгоценных камней и украшений, из которых я тут же экипировал редкие кольца Максимального повышения выносливости и Ускоренного восстановления выносливости, а остальное без колебаний продал.

 Не придумав ничего безопаснее, чтобы носить клад с собой, в итоге я пошел в лавку с тем же сундуком, и только когда последний самоцвет был продан, и соответствующая сумма Элементов перешла в мой кристалл, я наконец успокоился.

 Каждый раз, когда я сворачивал за угол, я боялся, что какой-нибудь разбойник на меня нападет, а любой прохожий, попадавшийся мне на глаза, походил на грабителя. Короче говоря, не следовало мне тогда смеяться над Маки.

 Даже когда я добрался до лавки, беспокойство, что ее хозяином овладеет жадность, и он на меня нападет или станет расспрашивать, как драгоценности попали ко мне в руки, меня не отпускало. К счастью, ничего подобного не произошло.

 Я получил сумму денег, что вроде бы примерно напоминала запомненную по игре, и вышел наружу под идеальную деловую улыбку торговца и его дежурную фразу «Спасибо за визит!».

 Кстати, в Nekomimineko валюта хранилась в специальных кристаллах и являлась магической силой, более известной как «Элементы», с помощью которой можно было совершать покупки и заключать сделки.

 Магия в этом мире развивалась семимильными шагами и достигла той степени, что требовалась для создания вещей и разжигания огня.

 Согласитесь, вполне логично, что в таком мире обладающая предельно стабильной ценностью магия стала единой денежной валютой, куда более практичной нежели редкие металлы или драгоценные камни.

 Иначе говоря, эта система явно разрабатывалась с учетом истории фэнтезийного мира… Хотел бы я сказать, но, судя по слухам, только такую штуку смогли придумать разработчики, чтобы ввести в игру некое подобие карточных платежей, к которым мы все привыкли в современное время.

 В наши дни бумажные деньги и монеты давно стали выходить из оборота, и необходимость считать количество золотых и серебряных монет вышла бы сплошной неприятностью.

 Ну, я так считаю. Совершать покупку просто прикоснувшись к кристаллу и перечислив необходимую сумму – разве не превосходно?

 Что важнее, наибольшим преимуществом подобной системы считалась невозможность краж. Не надо было постоянно следить, например, за самоцветами и бояться, что их украдут. Как только деньги попадут в кристалл, без разрешения они никуда не денутся.

 Другими словами, я наконец могу спокойно отдохнуть.

 С другой стороны, если владелец кристалла погибал, ограничение снималось, и никто не отрицал существование людей, способных убить ради денег, но я решил об этом просто не думать.

 Таким образом, на руках у меня было 175000Э.

 Учитывая, что начинал я с 500Э, я значительно разбогател.

 Награды за квест напрямую исходили из его трудности. «Наследие вора Мелипе» приходилось на середину игры и для завершения требовало прохождения трех подземелий и решения головоломок, так что награда за него была на порядок больше той, на которую рассчитывали новички.

 Однако, раз уж мы говорим о Nekomimineko, полагаться на игровой баланс тут не приходилось, так что существовали квесты с мелкой наградой за целую кучу неприятностей. Впрочем, в «Наследии вора Мелипе» она полностью соответствовала затраченным усилиям.

 Кроме того, что никак не связано с темой, разве начальная сумма в 500Э не слишком мала?

 Одна ночь в гостинице обошлась мне в 400Э. Получается, меня отправили в путешествие ценой в чуть больше дня? Как безрассудно.

 — Теперь я могу купить новое снаряжение. Но для начала следует зайти к Старику Туто.

 // Old Tuto ( tutor – наставник). //

 Старик Туто – бывший авантюрист и, как можно заметить по его имени, полезный обучающий персонаж. Он рассказывал игрокам о правилах приключений и дарил авантюристам необходимые для них предметы, поэтому не посещать его было бы глупо.

 Старик Туто давал три предмета.

 Аналог инвентаря в этом мире, Сумка авантюриста, позволяющая хранить намного больше вещей, чем кажется со стороны.

 Нечто вроде практически неограниченного хранилища, Ящик предметов.

 И, наконец, квестовый предмет, Таинственный клочок бумаги.

 Каждый из них становился незаменимым помощником в игре, особенно если я собираюсь закупить снаряжение, для чего мне определенно понадобится Сумка авантюриста. По принципу действия Мешочек авантюриста с начала игры от нее совсем не отличался, но он зачастую использовался лишь для расходных предметов и вмещал всего шесть типов материалов. Кроме того, в нем невозможно было хранить большие вещи, такие как снаряжение.

 Но и Сумка авантюриста имела свой предел, поэтому при необходимости можно было воспользоваться Ящиком предметов. Если говорить точнее, то это скорее право использовать один из городских Ящиков предметов, чрезвычайно полезных при хранении снаряжения и других неактивных предметов.

 Последняя вещица, Таинственный клочок бумаги, была важна не меньше.

 Хоть он и выглядел как обычный кусок макулатуры, исписанный неразборчивыми каракулями, он являлся квестовым предметом, необходимым для прохождения сюжета. И поскольку на первый взгляд он не казался особо примечательным, когда инвентарь заполнялся, возникал соблазн его выкинуть, но это привело бы к тому, что игрок попросту застрял бы посреди сюжетной линии.

 Хуже того, через какое-то время после выбрасывания предмет исчезал, и тогда становилось невозможным завершить игру. В основном внимание к этому предмету привлек выпущенный когда-то патч исправления ошибки.

 — Хм-м…

 Не особо хотелось пересекаться с тем стариком и снова терпеть его навязчивость, разговорчивость и упрямство. Также он частенько оправдывался, что плохо слышит, но случалось это только когда ему было удобно. В любом случае, выбора не оставалось.

 Да, знаю, грех жаловаться, когда получаешь бесплатные предметы…

 В итоге я направился к дому Старика Туто.

 \*\*\*

 Вскоре я успешно получил предметы от Старика Туто. Рассказывать особо нечего, так что просто скажу, что даже в этом мире Старик Туто оставался все тем же Стариком Туто.

 — Теперь я наконец могу начать сбор снаряжения.

 Я похлопал по новенькой Сумке авантюриста.

 Как и в случае с Мешочком авантюриста, Сумка авантюриста предназначалась для хранения и извлечения вещей. С ней у меня без лишних хлопот получится закупать снаряжение.

 Но что делать?

 Лавки в Рамлихе не торговали ничем особо полезным. Разумеется, вещи в них были намного лучше моих стартовых шмоток, и с ними, думаю, время поднятия уровня намного сократится. Но если я собрался максимально подготовиться к сражениям, лучше попытаться придумать что-то еще.

 В таком случае я должен стремиться либо к получению награды за квест, либо полагаться на дроп с монстров. Тем не менее, монстры у Рамлиха не отличались высоким уровнем, и все доступные квесты представляли собой ранние игровые. Да, исключения вроде «Наследия вора Мелипе» иногда встречались, взять хоть скрытое на окраине города подземелье с высокоуровневыми мобами, которое открывалось после прохождения основного сюжета.

 Вот только очевидно, что с моим нынешним уровнем и снаряжением такое подземелье приведет меня к верной гибели. Однако, в зависимости от обстоятельств, вполне существует возможность натолкнуться на какое-нибудь мощное оружие.

 — Что ж, наверное, мне следует туда сходить.

 Все мои мысли направились к одному конкретному дому.

 \*\*\*

 — Кто бы мог подумать, что я снова сюда приду…

 Руководствуясь своими смутными воспоминаниями, я добрался до совершенно обычного на вид дома, что находился недалеко от центра города.

 Да, дом ничем примечательным не выделялся, однако внутри находилось уникальное оружие, Ширануи, которое, скорее всего, даже попадало в тройку лидеров моего личного рейтинга. Впрочем, пусть словосочетание «уникальное оружие» и звучало внушительно, оно означало лишь единственный в своем роде предмет, который нельзя было получить никаким другим способом.

 И поскольку Nekomimineko не являлась онлайн игрой, честно говоря, не было никакого смысла собирать несколько копий одного и того же оружия, так что от заявленной уникальности ничего не оставалось.

 Например, Ржавый Длинный меч (АТК 3), что был со мной с самого старта, не встречался больше нигде, поэтому его тоже классифицировали как уникальное оружие.

 — Да уж, ностальгия…

 В этом доме жил старик по имени Ланг. В отличие от Старика Туто, он был спокойным и тихим человеком.

 По окончании цепочки квестов Ланга игрок получал нужный мне меч, Ширануи. Но, опять же, квесты были довольно хлопотными.

 Во-первых, чтобы сблизиться, приходилось не раз навещать Ланга, после чего он доверял тебе письмо своему сыну в столицу. Таким образом, цепочка представляла собой вот что: доставить письмо сыну Ланга; когда сын попросит об одолжении, выполнить его; получить ответ сына на письмо и доставить его Лангу.

 В самом конце истории, когда Ланг получал письмо…

 — Вроде как в коллекции моего старика завалялось какое-то оружие. Мне в нем нужды нет, так что не стесняйся, бери любое.

 После диалога появлялась возможность заполучить Ширануи.

 Не так-то просто.

 Однако даже без награды в виде самого мощного оружия на своем уровне, Ширануи, квест стоил того. Как ни удивительно, для квеста Nekomimineko его история оказалась хорошей.

 Сомнения и едва ощутимая со стороны любовь, которую нелюдимый Ланг испытывал к своему сыну, что уехал в столицу, и вина с конфликтом, которые вынудили его сына покинуть отца. Видеть, как они мирятся и сближаются с помощью доставленных мной писем, было так приятно и трогательно, что, не успел я этого осознать, как на мои глаза навернулись слезы. Один из тех редких квестов, после которых я искренне обрадовался, что решил их завершить.

 В то же время, если спросите меня, хочу ли я повторить, я определенно отвечу, что нет.

 Прежде всего, сблизиться с Лангом было невероятно сложно. Для получения квеста на письмо приходилось слушать рассказы Ланга как минимум раз пять, но провернуть такое удавалось не всегда. Если правильно помню, мне пришлось заходить сюда больше десятка раз.

 Нет, я бы не сказал, что характер у Ланга сложный, скорее довольно замкнутый. Так что, если тщательно не подбирать слова, разговор уйдет в никуда, и событие прекратится.

 Когда он говорит «Прошу, приходи снова», значит, он буквально выставляет тебя за дверь, и на следующий день придется заново слушать ту же историю. В игре мне казалось, что он просто надо мной издевается, повторяя одно и то же, так что я гадал, произойдет ли подобное и в этом мире.

 Я правда хотел это проверить, но никакого желания начинать все с начала у меня не было. Мой главный приоритет – получение Ширануи, и я должен сообразить, как побыстрее его раздобыть.

 — Что же мне делать…

 Я нарезал круги у дома Ланга.

 Если уж на чистоту, то сам по себе квест грозил мне определенными сложностями.

 В основном моя жизнь в качестве студента в университете концентрировалась на играх, так что мои коммуникативные навыки к этому моменту значительно ухудшились. Да даже если нет, я все равно ужасен в переговорах. Как мне вообще с ним разговаривать?

 — Ну же, давай!

 Перестань трястись. Тебе же удалось добыть сокровища Мелипе?

 На этот раз все тоже будет хорошо.

 — Глубокий вдох…

 Я несколько раз глубоко вдохнул и выдохнул.

 В любом деле первый шаг является ключевым. Если у него сложится обо мне хорошее первое впечатление, я легко получу Ширануи!

 Стараясь взять себя в руки, я постучал в дверь дома Ланга.

 — Прошу прощения! Я слышал, у вас есть знаменитый клинок! Могли бы вы мне его продать?

 \*\*\*

 Несколько минут спустя.

 Передо мной лежал меч.

 Ширануи [Меч, Большой меч]

 Атака: 91

 Вес: 8

 Сродство: Нет

 Специализация: Нет

 Оружие моей мечты, Ширануи, теперь у меня!

 Деньги действительно правят миром!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Город Рамлих (Часть 4)**

Получив Ширануи без каких-либо проблем, я ходил в приподнятом настроении и размахивал им, пока меня вдруг не озарила одна важная мысль, после чего я застыл.

 — Погодите секунду, как я вообще экипирую эту штуку?

 С самого момента прибытия в этот мир мне так и не удалось открыть меню. Это относилось не только к системному меню с функциями вызова и времени, но и к игровому, состоящему из окна статуса и выбора сохранения и загрузки.

 В Nekomimineko управление снаряжением осуществлялось с помощью соответствующего окна снаряжения, с помощью которого оно и менялось.

 Такая механика запрещала смену экипировки другого персонажа, и при простом поднятии неэкипированного оружия невозможно было использовать с ним навыки. Даже при ударе эффекты оружия не применялись, так что в нем не было никакого смысла.

 Все потому, что по тем или иным причинами снаряжение НИПов включало и довольно личные вещи.

 Если бы существовала возможность удалять снаряжение, то наверняка нашлись бы такие извращенцы, что тут же попытались бы раздеть женщин-НИПов. Однако игра имела рейтинг PG, поэтому подобное определенно обернулось бы для разработчиков той еще морокой…

 // PG ( Parents Guidance Suggested / Детям рекомендуется смотреть с родителями) – рейтинг, присуждаемый материалам с нерекомендуемым для детей содержанием, в том числе: нагота в ограниченной степени, легкие ругательства и умеренные сцены насилия. Явные сексуальные сцены и сцены употребления наркотиков отсутствуют. //

 А, и твой собственный персонаж с полным отсутствием экипировки показывался в нижнем белье. Короче говоря, обнаженка абсолютно отсутствовала.

 Неужели я не смогу использовать долгожданный Ширануи на полную?..

 — Нет, стойте. В таком случае, выходит, кольца тоже не действуют?

 Я экипировал их, просто надев на палец, но по правилам игры это не считалось фактической сменой снаряжения.

 — С другой стороны, кольцо должно меняться в размерах, чтобы соответствовать пальцу, и у меня получилось. Или нет?

 Я нахмурился, сбитый с толку.

 — Ладно, тогда стоит провести небольшой тест.

 \*\*\*

 Пробираясь по случайным переулкам, я искал безлюдную просторную поляну.

 — Выглядит сносно.

 Между двумя домами нашлось приличное место, достаточное, чтобы группа детей поиграла в прятки.

 В дальнем углу участка, огороженном камнями, росли цветы, а слова «Цветочный садик», написанные корявым почерком, вызвали у меня слабую улыбку.

 «Мне надо быть осторожнее, чтобы ненароком их не затоптать.»

 С этой мыслью я взял в руки свой меч – не Ширануи, а Ржавый Длинный меч, – а затем…

 «Шаг!»

 Я не совершу одну и ту же ошибку дважды. Если стану произносить название навыка вслух, потом не оправдаюсь, если кто-нибудь увидит, как я комбинирую навыки. Вот почему я просто активировал его мысленно.

 — !

 Резкое ускорение.

 Погрузившись в это краткое, но давно знакомое чувство преодоления законов физики, я стиснул зубы.

 За доли секунды, когда мои ноги коснулись земли…

 «Рассечение!»

 Не упуская времени, я активировал Рассечение и, обдумав немного момент, дождался взмаха.

 «Шаг!»

 И снова использовал Шаг.

 Разумеется, у меня получилось.

 В прошлой стычке мне не позволили потратить ни одной лишней секунды, а сейчас я решил тщательно проверить состояние своего тела. Я еще мог продолжать.

 «Рассечение!»

 Я вновь перешел в Рассечение в конце навыка.

 Эту комбинацию я использовал для победы над женщиной-разбойником. Тогда без кольца у меня мгновенно перехватило дыхание, и продолжить бы не получилось, а сейчас…

 «Еще не все! Шаг!»

 Я использовал очередной Шаг.

 Рассечение перешло в Шаг, и мир перед глазами вдруг поплыл.

 — Ух-х!..

 В груди слабо кольнуло – предупреждение о скором окончании выносливости. Но не так больно, как в прошлый раз.

 Не останавливайся!

 «Рассечение!»

 Боль в груди мешала сосредоточиться, но смена навыков стала для меня уже чем-то вроде рефлекса.

 Так же, как десятки тысяч раз до этого, я перескочил на Шаг и завершил его Рассечением.

 — Ха-а-х!..

 Я наконец достиг предела.

 Когда взмах закончился, и послекастовое оглушение спало, я глубоко вздохнул и рухнул на землю.

 — Ха-а-а… Ха-а… Ху-х.

 Пытаясь отдышаться, я обдумал произошедшее.

 Сомневаться не приходилось, количество связанных навыков определенно увеличилось. Конечно, потребление выносливости могло снизиться с повышением мастерства навыка, но не настолько.

 «Эффект кольца работает!»

 Теперь, когда я во всем убедился, пора перейти к следующему вопросу.

 — О-ох.

 Едва не споткнувшись, я поднялся на ноги, после чего закинул в сумку Ржавый Длинный меч и вытащил Ширануи. С ним…

 «Рассечение!»

 Я активировал навык. Следом мое тело автоматически пришло в движение. Руки поднялись вверх вместе с мечом, а затем резко опустились вниз!

 На секунду мне показалось, что клинок со свистом рассек сам воздух.

 Вот что значит высокоуровневое оружие. Навык один и тот же, а эффективность совершенно другая.

 — Навык сработал.

 Я использовал навык с Ширануи, а значит, снаряжение можно было экипировать даже без меню.

 — Может, раз игровой мир стал настоящим, меню заменил более реалистичный метод?

 Мысль пришла мне в голову совершенно неожиданно, но гипотеза оказалась не такой уж плохой.

 — Хм-м-м…

 Я почувствовал, как что-то вертится на языке, но ничего вспомнить не удалось.

 — Ладно, без разницы.

 Я был искренне рад, что снаряжение менялось без лишних хлопот. Теперь, когда главная проблема решилась, и поляна оказалась идеальным местом для тренировок, мне захотелось опробовать еще несколько вещей.

 — По-моему, хорошая идея.

 Отмена навыка буквально была применением следующего навыка во время использования первого, но она не означала, что это можно сделать когда угодно. Новая активация действовала только в точках отмены – установленных временных промежутках, которые различались в зависимости от навыка.

 Некоторые говорили, что Nekomimineko имела наибольшую сложность отмены навыков из-за коротких точек отмены, но за ней скрывалось нечто большее.

 Большая часть навыков в Nekomimineko обладала двумя или несколькими точками отмены. Отмена навыка в первой точке называлась короткой отменой, а отмена в поздних – длинной.

 До сих пор я использовал только простую длинную отмену. Если у меня получится совершить отмену в короткой точке, в обмен на высокую сложность мне предоставится возможность использовать гораздо больше интересных приемов.

 — Отлично.

 Я убедился, что свободного пространства передо мной достаточно.

 Длинная отмена Шага и Рассечения позволяла избежать послекастового стана, но при короткой отмене этих навыков возникал совершенно другой эффект.

 Навык Шаг отправлял игрока на огромной скорости в указанное направление, постепенно замедляя его в воздухе при приземлении. Вторая точка отмены начиналась при касании ног земли, а первая – когда после максимальной скорости тело начинало замедляться.

 Иначе говоря, при короткой отмене игрок преодолевал только половину общего расстояния, но в результате избавлялся от медленного остатка.

 Короткая отмена Рассечения была куда поразительнее.

 Вторая точка отмены Рассечения наступала во время завершения удара меча. Что удивительно, первая точка отмены была установлена сразу после начала замаха, но еще до выполнения самой атаки!

 С первого взгляда могло показаться, что это делает применения навыка бессмысленным, и все же существовал один способ его использовать.

 Практически мгновенная отмена навыка давала возможность тут же связать его со следующим. То есть, сократив Рассечение с помощью короткой отмены, появлялся шанс дважды активировать один и тот же навык за малый промежуток времени!

 Комбинация коротких отмен Шага и Рассечения позволяла двигаться с молниеносной скоростью.

 Она вышла настолько мощной, что, когда в интернете появилось видео с ее использованием, большинство людей подумали, что это очередной баг, а после объяснения, что тут нет никакой ошибки, форум заполнили слова удивления и восхищения.

 Не будет преувеличением сказать, что все, кто смотрел то видео, пытались изучить показанную технику.

 Тем не менее, как я уже говорил, короткие отмены были сложны в исполнении. Кроме того, сразу после перехода из Шага в Рассечение приходилось почти в тот же миг снова переходить из Рассечения обратно в Шаг. Стоило пропустить хоть долю секунды, и следующий навык не активировался.

 Так что многие игроки, не раз провалив строгие тайминги, сдались и прозвали короткую отмену Шага и Рассечения продвинутой техникой Nekomimineko.

 Комбинация сверхбыстрых сочетаний отмен с невероятной скоростью движения при успешном выполнении получила название «Скоростной Рывок отмены».

 После долгий тренировок (точнее, игры целыми сутками) мне наконец удалось полностью освоить этот Скоростной Рывок отмены.

 В начале игры он служил самым быстрым способом перемещения и, как преимущество, предоставлял возможность в любой момент использовать другой навык. Если в этом мире он все еще действовал, в будущем он мне определенно пригодится.

 «В последнее время после изучения более удобных навыков я его не использовал. Но тело-то должно помнить!»

 Пусть в игре эта комбинация была одной из самых сложных, я верил, что справлюсь.

 Пришло время показать, чему я научился, потратив всю свою яркую университетскую жизнь на Nekomimineko!

 — Готово.

 Я убедился, что моя выносливость полностью восстановилась.

 Меч наизготовку… Погнали!

 «Шаг!»

 Тело резко ускорилось, но времени раздумывать не было.

 Я чередовал команды одну за другой.

 «РассечениеШаг… РассечениеШаг… Рассечение!»

 Я двигался вперед с поразительной скоростью и наконец завершил последний удар, не став его отменять…

 \*в-ш-ш-ш\*

 Я слышал, как ветер свистит в ушах.

 Следом я понял, что остановился на противоположной стороне поляны с опущенным вниз мечом.

 «Получилось!»

 Преисполненный волнением, от которого я даже не обратил внимания не сбитое дыхание, я крепко сжал пальцы в кулак… и кое-что заметил.

 — А…

 На одной из маленьких тропинок между домами с ошеломленным выражением лица за мной наблюдала одна небольшая фигура.

 Маленькая девочка, вышедшая, наверное, из ближнего дома.

 Судя по лейке в руке, она и была хозяйкой небольшого цветочного сада.

 «Вот дерьмо!..»

 Мое лицо побледнело.

 Она видела, что я делал?

 Как лучшая отмена навыков, Скоростной Рывок отмены давал огромную скорость, превышавшую эффект любого обычного навыка. Пусть меня видел лишь ребенок, мой секрет мог быть раскрыт.

 Если в городе начнут распространяться слухи, это обернется для меня огромной проблемой. Стоит ли мне заставить ее молчать? Нет, погодите, она ведь еще ребенок, так что лучше найти какое-нибудь оправдание.

 Впрочем, не успели мои пришедшие в беспорядок мысли выдать решение, как девочка заговорила:

 — Мистер, ваши движения какие-то грубые.

 — Че?..

 Тихо хихикнув, девочка ушла, оставив застывшего меня позади.

 Я наблюдал, как удаляется ее спина, а на лице у меня повисло пустое выражение. Только через несколько секунд после того, как она скрылась из виду, мне удалось выдавить из себя болезненный ответ:

 — В-В каком смысле грубые? Надеюсь, ты хорошо поливаешь эти цветы…

 Итак, Сома Сагара потерпел первое поражение после прибытия в игровой мир.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Город Рамлих (Часть 5)**

— Йа-х!

 С криком я замахнулся Ширануи на монстра передо мной – знаменитого, но слабейшего моба в Nekomimineko, Злизь.

 Чего и следовало ожидать от оружия с середины игры. Ширануи рассек Злизь, словно масло, разом предав ее гибели.

 Но в тот самый миг ко мне метнулась другая Злизь.

 — Ха-х!

 Я встретил прыжок Злизи ударом Ширануи, от чего ее тело распалось в воздухе почти на идеальные две половины.

 Однако…

 — У-у!

 Даже после рассечения на части Злизь не остановилась и влетела в меня, заставив слегка пошатнуться.

 Столкнувшись со мной, куски Злизи упали на землю. Я убедился, что они начали исчезать и наконец опустил Ширануи.

 — Да уж, не стоило в конце расслабляться.

 В Nekomimineko после начала атаки монстра, даже если он погибнет в процессе, и его HP упадет до нуля, она все равно завершится. Такова уж была особенность Nekomimineko, о которой никогда не стоило забывать.

 Я уговаривал себя оставаться спокойным, но, похоже, не успел заметить, как напряжение охватило мое тело.

 «Ну, не так уж и больно.»

 Видимо, дорогие доспехи, на которые я раскошелился, исправно делали свое дело, и я не получил никакого урона от останков Злизи.

 Кстати, я уже победил двух противников и не выбил с них никакого дропа. С другой стороны, шанс выпадения предметов удваивался, если нанести смертельный удар по особым точкам, называемым еще критическими, но со Злизи не выпадало ничего мне необходимого, так что я не стал тратить лишние усилия.

 — А теперь сразимся с кем-нибудь посильнее.

 Я кивнул сам себе и направился к другой локации.

 \*\*\*

 Когда та маленькая девочка своими словами полностью сломила мой дух, я решил отправиться на равнины, чтобы хоть как-то восстановить уверенность в себе.

 Метнувшись в лавку бронника, я прикупил набор мифриловых доспехов, самой мощной брони в Рамлихе.

 Наконец, после кучи мелких хлопот вроде того странного взгляда торговца, когда я сказал, что хочу приобрести мифрил, при себе имея лишь снаряжение новичка, или просьбы помочь мне надеть только что купленную броню, потому что понятия не имею, как это вообще делать, и знать не знаю, как, например, запихивать бумагу в проемы между пластинами, чтобы повысить свои шансы на выживание, мне удалось закончить свою подготовку, встать в крутую позу перед зеркалом и завершить поход по магазинам без каких-либо серьезных проблем.

 С новым снаряжением я попросту не мог здесь погибнуть. Мне захотелось как можно скорее опробовать доспехи, и я тут же кинулся в поля, позабыв об аксессуарах, расходниках на восстановление и прочих подобных вещах.

 На северных от города равнинах я сразился с самым слабым монстром в Nekomimineko, Злизью, и ее аналогом, Жуткой Злизью, но они оказались слишком слабыми.

 Один удар Ширануи обрекал врага на смерть. Более того, хоть мифриловая броня из лавки Рамлиха была высокоранговым предметом ранней игры, она полностью поглощала все атаки Злизи, словно их для нее вообще не существовало.

 Каждая атака становилась финальной, и урона по мне не проходило никакого. Бои стали настолько односторонними, насколько это в принципе возможно.

 В результате, пусть я понял, что в этом мире могу убивать монстров, не чувствуя абсолютно никакой вины или раскаяния, я так и не смог узнать, как хорошо буду действовать в опасной ситуации, ведь сражался только с безвредными монстрами.

 Скорее всего, чтобы опробовать себя в настоящем бою я должен был отправиться к локации с более сильными монстрами. Сейчас я находился в самой слабой области игры, на поле к северу от Рамлиха, известном как Равнины Новичков, где обитали противники где-то третьего уровня. К западу отсюда располагался Лес Начал с монстрами пятого-шестого уровня, но для меня, похоже, и они были не такой уж большой проблемой.

 Я переместился на другую сторону города, отправившись к Плато Печати к югу от Рамлиха с противниками двадцать пятого уровня.

 Хотя мой уровень и мастерство оружия оставались по-прежнему низкими, качество снаряжения было сравнительно высоким. Полагаясь на инстинкты, я бы сказал, что мощность моих атак достигла примерно сорокового уровня даже без использования навыков, а защита колебалась на уровне авантюриста двадцатого. Монстры двадцать пятого уровня не представляли для меня большой угрозы.

 С другой стороны, если буду вести себя небрежно, и меня убьют, станет совсем не смешно, так что я решил для пробы сразиться только с легкими мобами, однако…

 — Вот зараза, меня засекли!

 Стоило мне выбраться из города, как глаза наткнулись на группу из двух гуманоидных монстров, на головах которых красовались красные шапки, – Красные колпаки.

 Красные колпаки принадлежали к семейству Гоблинов, но по сравнению с Гоблинами пятого уровня обладали куда большей враждебностью и высоким уровнем. Если правильно помню… их уровень был двадцать четвертым.

 «Простите, но вы станете моей первой целью.»

 Секунду поколебавшись, я подумал, что раз их только двое, у меня есть шанс, и решил ввязаться в бой.

 Сразу с обоими сражаться было рискованно, поэтому, не успели они на меня наброситься, я сосредоточился на первом Красном колпаке и активировал Шаг, после чего с помощью длинной отмены связал его с коротким Рассечением и перешел в следующий Шаг.

 — Ги-и?.. — подал голос Красный колпак, но было уже слишком поздно.

 Красный колпак достиг зоны действия Рассечения.

 — Наслаждайся!

 Рассечение активировалось с моим криком.

 Красный колпак даже не успел вскрикнуть, как Ширануи без усилий рассек его тело надвое.

 — Уг-х!..

 Я не сдержался, и из глотки вырвался сдавленный хрип.

 В итоге на секунду моя рука дрогнула, не желая лишать жизни гуманоидное существо. Единственное спасение заключалось в том, что ощущение удара близилось больше к игре, нежели к реальной жизни.

 Ладно, не время размышлять о морали. Не дав второму Красному колпаку времени атаковать, я ринулся отменой Шага вправо и подождал, пока сойдет эффект послекастового стана, прячась за побежденным первым.

 Когда оглушение спало, и я снова смог свободно двигаться, труп первого Красного колпака исчез, оставив меня лицом к лицу с последним.

 «А теперь попробуем не использовать навыки.»

 Я убедился, что с навыками легко способен перехватить инициативу и прикончить врага одним ударом, поэтому, полагаясь на это как на запасной план, решил опробовать собственные силы.

 — Ги-и! Ги-и-и!

 Нож Красного колпака с визгом хозяина устремился ко мне, и я уклонился, отступив в сторону и специально не используя навыки. Когда мимо просвистел острый клинок, по телу пробежала дрожь, но я успешно избежал атаки.

 Далее я легко отразил вертикальный взмах и последовавший за ним выпад, для чего мне не понадобился ни Шаг, ни Рассечение.

 «Я могу это сделать!»

 Несмотря на страх и волнение, нахлынувшие на меня благодаря крайней реалистичности происходящего, я двигался как в игре. Я насквозь видел его медленные удары, а техника противника была предельно проста.

 «Судя по всему, Два движения Гоблинов здесь еще действуют!»

 Конечно, неудивительно, но монстры типа «Гоблин» имели только две разновидности атаки: либо сблизиться и размахивать оружием вверх-вниз, либо бросаться на цель.

 То, что НИП женщина-разбойник вела себя не как в игре, причиняло мне небольшое беспокойство, но движения монстров оставались теми же. Чрезвычайно полезная информация на будущее.

 Кстати, это относилось не только к Гоблинам. Большинство монстров в Nekomimineko обладали ограниченным набором движений.

 В отличие от человеческих движений и ИИ и так далее, которые использовались практически во всех VR-приложениях и шли со стандартным пакетом настроек, движения и ИИ монстров для фэнтези игр обычно разрабатывались с нуля, чтобы соответствовать определенной игре.

 Как полный профан в VR-играх, компания-разработчик Nekomimineko полностью провалилась в создании монстров. Тем не менее, в данный момент я был им за это искренне благодарен.

 — Сейчас!

 Наблюдая, как Красный колпак начинает прыжок, я отскочил в сторону, уклоняясь от атаки, и тут же обрушил на его беззащитную голову Ширануи.

 Чистая работа!

 Я тут же отступил, вспомнив, что произошло со Злизью, но Красный колпак даже не думал нанести мне ответный удар и просто исчез, растворившись в воздухе.

 Единственное, что осталось после него на земле, – красный колпак.

 Мой первый дроп с монстра, низкокачественный предмет, который можно было продать за деньги. Как и ожидалась, эта механика игры тоже сохранилась.

 Кроме того, после победы над сильным монстром я ощутил, как в теле начала бурлить сила.

 Повышение уровня.

 — Похоже, у меня все-таки получится относиться к этому миру как к игре.

 Подняв красный колпак с земли, я оглядел местность в поисках следующей добычи.

 Некоторое время я оставался на Плато Печати, чтобы убедиться, что без проблем могу здесь сражаться.

 Кстати, когда атака все же достигала меня, я действительно чувствовал боль. Следовательно, если получу слишком много урона, и мои HP упадут до нуля, оставался шанс по-настоящему погибнуть. Не следует действовать слишком самоуверенно.

 Что натолкнуло меня на эту мысль, так это монстр в облике собаки, прозванный Бешеной Гончей. Пропущенный из-за ее большой ловкости удар заставил меня на миг поразиться болью, что прошла по всему телу. Пусть от атаки я лишь вздрогнул и не потерял способность продолжать бой, я понял, что, если в игре смертельный урон ощущался не сильнее легкого оцепенения, здесь меня ожидает настоящий водопад страданий.

 С тех пор прошло уже несколько часов. Я привык к сражениям в этом мире и получил довольно много уровней. Даже боевые инстинкты, взращенные в игре, стали постепенно ко мне возвращаться, и я обнаружил, что в дополнение к Рассечению также могу теперь применять другой базовый навык, Боковой удар.

 Впрочем, большую часть моей нынешней силы, скорее всего, составляло оружие.

 — Ох, Ширануи – лучший.

 Без сомнений, его сила атаки превосходила подавляющее большинство аналогов, но куда важнее было то, что я к нему привык. В игре я в основном использовал мечи, поэтому Ширануи с такой же длиной клинка лежал в руке предельно естественно.

 Оружие делилось на категории вроде мечей, копий и тому подобное, и его класс определял длину самого оружия. В основном, это произошло потому, что в Nekomimineko диапазон эффектов навыков имел фиксированные значения и никак не вязался с настоящим радиусом действия оружия.

 Может, со стороны не сразу понятен принцип действия, поэтому стоит представить, что произойдет, если использовать один и тот же навык с двумя оружиями одного класса, но разной длины.

 Например, возьмем самый длинный меч и самый короткий.

 По идее, дистанция поражения длинного меча намного больше короткого, но из-за проделок Nekomimineko при использовании навыка дальность действия двух мечей становилась одинаковой.

 Отсюда следует, что при активации навыков возникли бы определенные несоответствия, когда атакующий с длинным мечом не наносит урон, а атакующий с коротким – наоборот. Вот почему разработчики решили сделать мечи одной длины, копья – другой и так далее.

 Кроме того, многие классы оружия имели продвинутую версию, как меч ниндзя у кинжала, пика у копья и катана у меча.

 Продвинутая версия обладала как своими преимуществами, так и преимуществами основного класса, поэтому каждый меч ниндзя считался еще и кинжалом и позволял использовать навыки и меча ниндзя, и кинжала. Разумеется, его радиус действия совпадал с радиусом действия кинжала.

 Таким образом, как катана, Ширануи имел дальность поражения меча и соответствующие навыки владения мечом.

 — С этим мечом я… Ой-ей!..

 Погрузившись в собственные мысли, я не заметил, как наткнулся на лежавший на земле булыжник.

 Я упал на колени…

 — Ох!..

 И оказался лицом к лицу с натуральным Богом демонов.

 Страх пронзил мой позвоночник.

 — Э-Это… статуя Бога демонов.

 Я наткнулся на статую Бога демонов. Такие часто встречались в локациях, контролируемых демонами.

 По сюжету Nekomimineko большое обилие монстров в Королевстве Лихт объяснялось запечатанным где-то поблизости Богом демонов. Владыка демонов желал возродить Бога демонов и заполучить его силу, поэтому насылал на эту страну орды монстров, чтобы ее захватить.

 Мое приподнятое настроение мгновенно испарилось.

 Последний босс игры, Владыка демонов Конца, имел двести пятидесятый уровень. Уровень скрытого босса, Фрагмента Бога демонов, определенно превышал трехсотый.

 Пусть в самой игре он не появлялся, если этот мир соответствовал ее сеттингу, то наверняка основное тело Бога демонов где-то существовало.

 А раз так, способны ли люди победить нечто подобное?

 Выходит, мой восторг от победы над противниками двадцать пятого уровня просто смехотворен.

 — Мне надо тщательно продумать, что я собираюсь делать дальше, — поднявшись, тихо пробормотал я.

 Вообще-то такая мысль должна была прийти мне в голову намного раньше, но меня настолько поглотила эта игра, ставшая реальностью, что я настойчиво продолжал ее игнорировать.

 «Сейчас определенно не время праздновать.»

 Если бы этот мир создавался по нормальной игре, проблем бы не было.

 Я бы неспешно повышал уровень, становясь сильнее с каждым шагом, раз за разом побеждал врагов и с наградой за них лениво проживал свою жизнь. Такой вариант вполне бы меня устроил.

 Однако мир Nekomimineko сам по себе в принципе не сочетался с такими понятиями как спокойная игра и безопасная жизнь.

 Принудительная плохая концовка по истечении времени. Разрушение города из-за нашествия монстров. Развал страны из-за неистовства НИПа-чародея. Вторжение особого монстра.

 Бесчисленное количество разных событий, если их не исправить, приводило к кошмарным последствиям, и повсюду игрока поджидала опасность внезапной смерти.

 Тем не менее, пытаться преодолеть их так, как я делал в игре, тоже было рискованно.

 Полностью игру я прошел лишь благодаря функциям сохранения, загрузки и сброса. Кроме того, я всегда находился в безопасности, поэтому знал, что никаких особых хлопот не возникнет, если где-нибудь облажаюсь. Теперь же, когда мир игры не отличался от настоящего, это было попросту нереально.

 Что важнее, даже если мне каким-то чудесным образом удастся одолеть Владыку демонов, вполне вероятно, что ничего не решится.

 Nekomimineko больше концентрировалась на побочных историях. Хоть победа над Владыкой демонов технически считалась завершением игры, она отнюдь не означала ее окончание. Наверное, правильнее будет сказать, что у этой игры в принципе не было определенного конца.

 Я отлично все помнил. После уничтожения Владыки демонов и десятиминутных титров, которые невозможно было пропустить, меня внезапно закинуло не на финальную кат-сцену и не на главный экран, а обратно в то место, где я находился. Я вернулся в город, где затем прошло несколько дополнительных ивентов, а потом действие плавно перетекло в скрытое подземелье. Однако на этом новые события заканчивались, хоть я и завершил игру.

 Подводя итог, можно сказать, что победа над Владыкой демонов и зачистка игры совсем не означали, что этот мир станет безопаснее, а вероятность моего возвращения в реальность была еще ниже.

 И вообще, даже если я ценой титанических усилий одолею последнего босса, Владыку демонов, и скрытого босса, Фрагмент Бога демонов, кто сказал, что истинный Бог демонов не выйдет из тени? Представить невозможно, что у меня получится победить врага, которого я ни разу не видел.

 — Мне надо найти способ вернуться.

 Да, игры я люблю, но это же не означает, что я хочу жить в игровом мире. Магия и навыки, конечно, штука захватывающая, а сражения с монстрами будоражат кровь, однако, если спросить меня, согласен ли я жить в таком мире взамен на риск для жизни, я определенно отвечу: нет.

 В голове тут же промелькнули бесчисленные сцены моих игровых смертей. Случалось, что меня буквально расшибали в лепешку монстры; случалось, что меня целиком проглатывала слизь; случалось даже, что я попадался в ловушку окаменения или паралича, и меня потом медленно пытали до смерти.

 Ничего не имею против таких игровых моментов. Большая часть боли блокировалась, и мне приходилось лишь начинать заново с последней точки сохранения. Но подобная участь в этом мире…

 По телу пробежала дрожь. Рука со стиснутым в ней Ширануи тряслась.

 — Это не шутка. Я должен выбраться из этого гребаного места как можно скорее.

 К счастью, я вспомнил об одном способе, с помощью которого мог вернуться в родной мир.

 Гарантий никаких не было, а уровень риска зашкаливал. Смерть поджидала на каждом шагу, но все лучше, чем навсегда остаться здесь.

 — Тогда я не должен впустую тратить время!

 Чтобы воплотить свой план в жизнь, мне надо стать сильнее.

 Либо самому обрести могущество, либо найти могущественных союзников.

 Если продолжу сидеть в этом городе, ничего не получится.

 — Так, а теперь… Чего?

 Только я хотел определиться со следующим шагом, как заметил нечто странное.

 — Что это? Пыль?

 Пыльный вихрь? Подобное вообще существовало в этом мире? Пока я раздумывал, в уме возникла мысль куда хуже.

 — Стоп, погодите секунду. Сколько я уже здесь торчу?

 Я спросил себя, но ответа не последовало. Меню с указанием времени больше не существовало.

 Если истинная причина пыльной бури совпадала с моими предположениями, то все очень скверно.

 Я попытался поспешно покинуть это место, однако…

 — По… жа!.. гит… мне!..

 Едва слышимый из-за ветра голос оповестил меня, что уже слишком поздно.

 Она идет.

 Единственный и неповторимый персонаж, способный похвастаться впечатляющим достижением – главенством как в рейтинге самых популярных НИПов, так и самых непопулярных.

 Ее шокирующее появление принесло ей любовь многих игроков и негодование еще больших. Она…

 — Девочка-Поезд приближается!..

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Экстра: Выдержка из NekomiminekoWiki gt;gt; Глоссарий Nekomimineko**

Экстра: Выдержка из NekomiminekoWiki &gt;&gt; Глоссарий Nekomimineko
 Ловушка людоящеров (Событие)

 Прозванный Убийцей новичков, этот ивент обернулся смертью для многих новичков.

 Событие отличается высокой сложностью. Даже если знать, в чем заключается уловка, остается опасность в лице сильного противника. Тем не менее, события можно избежать, просто не приблизившись к повозке. В таком случае, разумеется, людоящеров уничтожат, однако при невозможности прохождения рекомендуется попробовать этот способ.

 \*\*\*

 Кровавый Удар (Навык)

 Навык кинжала темного элемента. Знаменитый навык самоубийства.

 По неизвестной причине диапазон действия навыка всегда перекрывает хитбокс персонажа, поэтому игроки с большой силой атаки мгновенно погибают после активации навыка. Тем не менее, навыки, направленные на самого игрока, являются полезными, поэтому некоторые его используют.

 \*\*\*

 Ширануи (Оружие)

 Одно из основных оружий середины игры.

 Обладатели меча особенно выделяют, что сложность игры сильно зависит от того, как рано получено это оружие.

 Однако после 100-го уровня полезность оружия сильно снижается, поэтому по возможности замените его или улучшите.

 \*\*\*

 Старик Туто (Персонаж)

 Знаменитый старик, которого знают все. Очень заботливый, но очень разговорчивый.

 Если попытаться его поторопить, начинает многословно рассуждать на тему того, что нынешней молодежи недостает терпения, поэтому старайтесь не перебивать его, несмотря ни на что. Некоторые верят, что выслушивание его долгих монологов является частью обучения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Тебе не сбежать от Девочки-Поезд (Часть 1)**

Однажды я встретил человека, что испытывал к системе уровней РПГ нестерпимую жгучую ненависть.

 — Может, мой вопрос прозвучит бестактно, но разве в легкой победе над боссами после гринда уровней есть хоть какое-то веселье? Разве радость игры не заключается в оттачивании своего боевого стиля и подбора снаряжения, чтобы потом наконец зубами вырвать долгожданную победу? Зачем вы часами повторяете одно и то же, чтобы в итоге сделать игру лишь скучнее? Нет, я не пытаюсь как-то вас задеть, но, если честно, просто этого не понимаю.

 — Заткнись, мне нравится чувствовать себя очень сильным, так что, говоря нечто подобное, просто иди и играй в игру без уровней, — почти сказал я, но вскоре вновь наткнулся на людей с похожим мнением.

 Они были разработчиками Nekomimineko.

 Что ж, ребята, зачем вы тогда вообще создали РПГ на основе уровней?! Я не пытаюсь как-то вас задеть, но, если честно, просто этого не понимаю!

 Ладно, вернемся к теме. В некоторых фэнтези играх-симуляторах (СЛГ) или в стратегических ролевых играх (СРПГ) существует некая сила, которую невозможно победить, и которая начинает уничтожать вашу группу, если вы долго топчетесь на одном и том же месте.

 Скорее всего, это такое своеобразное сообщение от разработчиков, что не следует здесь торчать и надо двигаться дальше.

 Тем не менее, в отличие от СЛГ или СРПГ, жанр РПГ в основном заточен на повышении уровня, а некоторые даже воспринимают гринд как одну из форм удовольствия, так что такой противник здесь обычно не появляется.

 Но Nekomimineko была исключением.

 Считая фарм уровней нездоровым действием, жнец обязательно явится по душу игрока, который вздумает заниматься гриндом в ранней игре.

 Точнее, если кто-то долго гриндит карту вокруг Рамлиха, то она наверняка придет.

 Второй после «Ловушки людоящеров» убийца Nekomimineko – Девочка-Поезд!

 Услышав имя Девочки-Поезд, сообразительные люди и игроки с большим опытом в ММОРПГ мгновенно обо всем догадаются и скажут что-то вроде: «А, МПК, ясно».

 МПК – аббревиатура от Monster Player Kill или, иначе, Monster Player Killer. Соответственно, относится она к убийству другого игрока через агр на него большого количества монстров и человеку, который это делает. Кроме того, часто это называют «поездом» из-за толпы мобов, которая тащится за жертвой. Поэтому НИПа, служащего МПК в Nekomimineko, назвали Девочкой-Поезд.

 Узнав о ней, у большинства игроков возникали следующие мысли: «Конечно, МПК звучит опасно, поэтому хорошо, что я узнал об этом заранее. Но если буду сражаться только рядом с городом и вовремя убегать, то ничего не случится».

 Наивно. Слишком наивно.

 Подобный нерешительный способ мышления просто не мог соответствовать больному воображению сотрудников Nekomimineko.

 И игроки, уже встречавшиеся с Девочкой-Поезд, отвечали таким легкомысленным людям:

 — Тебе не сбежать от Девочки-Поезд!

 \*\*\*

 Пыльная буря стремительно приближалась, и с каждой секундой силуэты огромной толпы монстров, преследующих девушку, становились все четче.

 — Пожалуйста, помогите мне-е-е-е-е!!!

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Крик девушки усилился, и я тяжко вздохнул.

 Говорят, событие Девочки-Поезд было намного хуже, чем «Ловушка людоящеров», однако основная проблема заключалась в том, что у основного персонажа ивента не было никаких плохих намерений.

 Во время побега от монстров казалось, что Девочка-Поезд обладала характеристиками на уровне читов скорости и выносливости, а также невероятной техникой уклонения, заставлявшей задуматься, нет ли у нее глаз на затылке. Ей удавалось спастись от любого врага, а ловили и убивали ее так редко, что некоторые даже начали думать, что это баг.

 Таким образом, сперва можно было предположить, что с ней ничего не случится даже без посторонней помощи.

 Тем не менее, в тот самый миг, когда она встречала своего вероятного спасителя в лице игрока, ее исключительная способность к побегу тут же исчезала.

 Судя по всему, ее умения исходили из чего-то вроде прилива адреналина, поэтому из-за облегчения после встречи с игроком ее силы мгновенно истощались, и она больше не могла двигаться.

 Короче говоря, если игрок оставлял ее и сбегал, монстры ее убивали.

 Если бы она намеренно заманивала монстров, чтобы обмануть игрока, оставить ее не было бы проблемой.

 Однако Девочка-Поезд не осознавала, что является МПК. Более того, если бы не существование игрока, она бы оставалась самой обычной девушкой и никогда не стала бы причиной МПК.

 Она была начинающим авантюристом и изо всех сил старалась стать опытным искателем приключений, но каждый раз, когда игрок набивал уровни в течение долгого времени на одном и том же месте, она вдруг оказывалась в окружении монстров, и ей приходилось спасаться. В какой-то мере именно она здесь была жертвой.

 Кстати, если игрок несколько раз подвергался МПК ивенту, она даже начинала волноваться, что доставляет ему столько проблем, и думала перестать быть авантюристом. Вот такой добрый человек.

 Что хуже, она никогда не соглашалась оставить игрока. Бессмысленно было просить ее сбежать и позвать на помощь, она лишь отвечала, что не может оставить вас здесь и убежать, и наотрез отказывалась уходить.

 Таким образом, у игрока оставалось только две возможности: либо бросить Девочку-Поезд и сбежать, раскаиваясь в своем поступке, либо приготовиться к тяжелой битве и попытаться защитить Девочку-Поезд. Иных вариантов попросту не было.

 В первом случае без неприятных последствий не обойтись.

 Многие из преследующих Девочку-Поезд монстров были быстры, и до тех пор, пока их не атакуют, они преследовали только ее. Однако, добравшись до цели, они убивали ее не сразу, а медленно истязали до смерти.

 Поверьте, не так уж легко выкинуть из памяти рыдающий голос зовущей на помощь Девочки-Поезд, который постепенно ослабевал, и ее последние предсмертные слова: «Прости, мама…».

 Разумеется, для любого нормального человека это станет кошмарным испытанием, поэтому большинство игроков тут же использовали функцию сброса прогресса или, в другом случае, расплачивались за жизнь тяжким грузом на совести.

 Отсюда и поговорка: «Тебе не сбежать от Девочки-Поезд».

 Ладно, а теперь рассмотрим случай, когда игрок решает остаться и сражаться.

 Мало того, что ему придется победить кучу монстров, увязавшихся за Девочкой-Поезд, так еще надо будет совершить это с огромной обузой в виде нее самой.

 Даже если взять слабых монстров с полей, где гриндил игрок, в противостоянии одновременно со всеми шансов на победу было откровенно мало. Однако после столкновения с игроком Девочка-Поезд не могла больше двигаться, поэтому следовало в то же время следить за ней и оберегать от других монстров.

 Простая необходимость за ней наблюдать делала бой намного сложнее.

 Попытка сражаться в одного привела бы к быстрой смерти Девочки-Поезд, и нередко случалось, что из-за потрясения игрока ее кончиной атака проходила через его защиту, и его тоже убивали.

 Также большой ошибкой было уделять чересчур большое внимание Девочке-Поезд.

 Концентрация на ее защите грозила игроку неспособностью сражаться в полную силу, и его убивали раньше Девочки-Поезд. В таком случае, игрок мог погибнуть, удовлетворенный тем, что умер, защищая девушку, и ни о чем не жалеть. Однако такого рода развитие событий шло вразрез с суть этой игры.

 Почему? Потому что Девочка-Поезд никогда не оставляла игрока одного.

 Между достижением HP нуля и появлением экрана конца игры существовала небольшая задержка, и игрока заставляли наблюдать за происходящим после.

 — Держись! Пожалуйста, не умирай! Как же так… Все из-за меня…

 Фигура плачущей девушки, обнимающей игрока…

 — Гья-а-а!..

 И клинок, летящий к голове застывшей Девочки-Поезд.

 Да уж, слишком жестоко.

 В итоге игроки, пережившие этот ивент, согласились, что Девочку-Поезд следует избегать любой ценой, и пытались контролировать время гринда, продвигаясь по сюжету игры и часто меняя место сражений.

 Впрочем, оказавшись на полях новичков, я совершенно забыл про Девочку-Поезд.

 — И что мне теперь делать?

 Девочка-Поезд неумолимо приближалась. Я не знал, сравнима ли ее скорость со Скоростным Рывком отмены, но бежала она намного быстрее меня.

 А за ней…

 — Бешеные Гончие, ха-х.

 Прямо за ней неслось больше десятка Бешеных Гончих. Другие мобы, скорее всего, отпали сами собой из-за большой разницы в скорости, однако Бешеные Гончие считались одними из самых неприятных противников в этой локации, так что отсутствие других монстров отнюдь не утешало.

 «Может, сбежать?»

 Я находился не так далеко от городских ворот, так что, бросив ее на произвол судьбы, я бы наверняка смог сбежать.

 Этот мир не игра.

 Здесь нельзя избавиться от провала, просто сбросив прогресс. Как авантюристка, она наверняка поймет меня и не будет винить, если я ее оставлю.

 — Пф-ф, да уж.

 Впрочем, я лучше всех знал, что просто не способен на нечто подобное.

 К счастью, моя выносливость была полной, а HP почти не пострадали. И раз уж мы говорим всего лишь о нескольких Бешеных Гончих, я с ними запросто справлюсь.

 Ощущая, как из-за тревоги потеют ладони, я поудобнее перехватил Ширануи. Наконец, песчаная буря до меня добралась.

 Несущаяся впереди и задыхавшаяся Девочка-Поезд из последних сил крикнула:

 — Пожалуйста! Помогите мне!

 Ее голос звучал так, будто в любой момент готов был оборваться. Услышав ее отчаянную мольбу о помощи, я…

 — Положись на меня! Спрячься за спиной!

 Я ответил самыми обнадеживающими словами, которые мог придумать.

 — С-Спасибо!

 Ее лицо озарилось, словно она увидела свет в конце туннеля. Девочка-Поезд забежала мне за спину и рухнула от истощения.

 Это все, что мне было нужно.

 Бешеные Гончие с опаской остановились. Дюжина монстров выстроилась перед нами полукругом.

 Бешеные Гончие – довольно хитрые существа.

 Оценив радиус действия оружия, они старались придерживаться определенного расстояния за границей дальности атаки и ждали, пока их товарищи обойдут цель, чтобы напасть затем одновременно.

 Вот почему, не дожидаясь их атаки, я напал первым!

 Переместив клинок Ширануи левее, я сделал Шаг вперед.

 «Не думал, что придется так рано раскрыть свои секретные техники… Но я рассчитываю на тебя, Ширануи!»

 До ближайшего противника около трех метров.

 Идеальная позиция!

 Не желая упускать шанс, я совершил короткую отмену Шага и, столкнувшись лицом к лицу с замешкавшимися Бешеными Гончими, активировал следующий навык!

 — Невидимый Клинок!

 В тот самый миг, когда я выкрикнул название навыка, Ширануи нанес невидимый удар.

 Меч достиг крайней левой гончей, что собралась на меня прыгнуть…

 — Осторо… Чего?!

 И без усилий рассек ее пополам. За спиной послышался удивленный вскрик Девочки-Поезд, однако…

 — Еще не все!

 Ничего еще не закончилось. Удар Ширануи, поразивший первую гончую, перескочил на следующую, затем на еще одну, четвертую, пятую… Он за доли секунды поразил всех врагов, казалось, не затронутых самим клинком, и рассек гончих на куски.

 — Ху-х.

 К тому моменту, когда удар меча завершился, все Бешеные Гончие были разрублены на две части.

 Ладно, сейчас противники закончились, но все обернется скверно, если нас догонят медленные монстры, отставшие во время погони.

 Я подставил плечо еще не способной самостоятельно идти Девочке-Поезд, и мы поспешили прочь.

 — И еще та твоя атака была невероятна! — заявила она после бесчисленных слов извинений и благодарности.

 Приглядевшись, я заметил, что ее глаза сверкают.

 — Раньше я никогда не видела такого навыка! Вы, наверное, очень сильный!

 — Эм-м… Ха-ха…

 Похоже, она меня слишком высоко оценила. Почему-то я даже почувствовал себя неловко.

 Кстати, кроме магии, было довольно трудно изучить АоЕ-навыки оружия. В обычной игре сначала надо было достичь пятидесятого уровня, прежде чем до них дойти.

 — Мой уровень еще только двадцать седьмой. Я хочу стать опытным авантюристом…

 — П-Понятно.

 Сухо улыбнувшись, я пытался поддержать разговор, пока по спине стекал холодный пот.

 Я не могу ей сказать. Нет, я точно ей не скажу.

 В конце концов, я сам был только начинающим авантюристом, чей уровень, скорее всего, еще даже не достиг десятого.

 — Я стараюсь изо всех сил, но изучила только четыре навыка оружия…

 Кроме того, Невидимый Клинок на самом деле являлся не АоЕ-атакой, а атакой с близкого расстояния и, как Рассечение, базовым навыком, который мог использовать любой вооруженный человек.

 — Н-Но я хочу приложить больше усилий и стать таким же великим авантюристом, как вы!

 Я просто не мог сказать ей, что это был обычный Боковой удар!

 // Коротко по словарю: квест (задание), ивент (событие), гринд (неоднократное повторение одних и тех же действий для достижения определенного результата), АоЕ (урон по области), шмот (снаряжение), итем (предмет), статы (характеристики), каст (применение), стан (оглушение), дроп (выпавшие предметы), НИП (неигровой персонаж), VR (виртуальная реальность), РПГ ( Role- Playing Game), файтинг (игры, заточенные на боях), ИИ (искусственный интеллект), баг (ошибка), синглплеер (однопользовательская игра), соло (в одиночку), рандом (случайность), хитбокс (области для нанесения урона по персонажу). //

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Тебе не сбежать от Девочки-Поезд (Часть 2)**

Возьмем два вида оружия.

 «Железный меч [Меч] Атака: 40 Вес: 10 Сродство: Нет Специализация: Нет»

 «Учигатана [Меч, Катана] Атака: 36 Вес: 8 Сродство: Нет Специализация: Нет»

 Если использовать эти два меча одним и тем же персонажем, какой нанесет больше урона?

 Учитывая только силу атаки, победителем выйдет первый, Железный меч, однако суть такова, что последний, Учигатана, в большинстве случаев нанесет больший урон.

 Это было связано с установками разных типов оружия.

 Вполне возможно, это сделали, чтобы Система Слияния Оружия исправно работала. Если два оружия, не обращая внимания на их тип, имели одинаковый уровень, то их характеристика атаки была бы примерно одинаковой. Без разницы, насколько более мощным выглядел гигантский топор и насколько слабым казался маленький кинжал, в цифрах их сила атаки практически не отличалась.

 Однако при попытке атаковать обнаруживалось, что разница между ними действительно огромна. Даже при такой же силе атаки гигантский топор в итоге нанесет намного больше урона.

 Такова была суть бонуса типа оружия.

 Короче говоря, в примере у Учигатаны имеется дополнительный класс катаны, поэтому из-за бонуса типа оружия ее сила атаки куда выше.

 Теперь, надеюсь, вы более-менее понимаете, к чему я веду.

 Именно. Речь о том, каким образом использованный мной навык легко уничтожил больше десятка Бешеных Гончих одновременно, а также почему я с уверенностью утверждаю, что Ширануи, несомненно, самое сильное оружие на своем уровне.

 Чтобы во всем разобраться, следует для начала рассмотреть кое-какие технические детали, стоящие за моим заявлением.

 Итак, подводя итог по типам оружия ближнего боя и их специализациям, все сводится к следующему:

 [Кулаки] – то есть использование в бою одних кулаков. Имеет много навыков с отбрасыванием. Во многом зависит от значения силы персонажа, поэтому на более высоких уровнях зачастую сильнее оружия без навыков.

 [Кастеты] – оружие для кулачного боя. С ними можно использовать навыки [Кулаков], а также обладает приличным количеством навыков множественных ударов. Низкое значения бонуса типа оружия.

 [Кинжал] – оружие с коротким клинком с обманными навыками. Низкое значение бонуса типа оружия.

 [Меч ниндзя] – продвинутый класс оружия кинжала, поэтому длина у них одинакова. Короткий меч, используемый ниндзя. Обладает множеством теневых навыков вроде сокрытия и убийства. Обычный бонус типа оружия.

 [Меч] – базовый тип оружия. Хороший баланс навыков и обычный бонус типа оружия.

 [Катана] – продвинутый класс оружия меча. Следовательно, длина такая же. Лезвие односторонне, вес меньше, а клинок тоньше, поэтому его, как правило, сложнее заполучить. Навыки с большей атакующей мощью, чем у меча. Высокое значение бонуса типа оружия.

 [Палаш] – гигантский меч размером со взрослого человека. Обладает как мощными навыками одиночной цели, так и защитными навыками. Очень высокое значения бонуса типа оружия.

 [Большой меч] – чудовищное оружие длиной больше трех метров, так что даже просто вытащить его из ножен задача еще та. Большие мечи появлялись только во второй половине сюжетной линии, поэтому были редкими и уникальными. Сами по себе невероятно мощные, их сила многократно увеличивалась при использовании навыков. Чрезвычайно высокое значение бонуса типа оружия.

 Должно быть, вы уже во всем разобрались, верно? Что ж, на всякий случай вновь приведу характеристики Ширануи.

 «Ширануи [Меч, Большой меч] Атака: 91 Вес: 8 Сродство: Нет Специализация: Нет»

 Теперь видите?

 Катану Ширануи следовало отнести к классу [Меч, Катана], но, судя по всему, кто-то съехал с катушек и приписал ей нелепый [Меч, Большой меч]. Иначе говоря, багованый итем.

 Мм-м, ну…

 Иероглиф «катана» (刀) и «большой меч» (大太刀) и правда чем-то похожи, но в обычных обстоятельствах никто так не облажается.

 И что в итоге произошло из-за этой ошибки?

 Прежде всего, бонус типа оружия Ширануи стал невероятно высоким, учитывая, что значения бонуса для катаны и большого меча различались как небо и земля.

 По сравнению с катаной, отыскать большой меч было гораздо труднее, и только в последней части середины игры. Кроме того, из-за сумасшедшей длины он был гораздо тяжелее обычного меча, и использовать его получалось лишь двумя руками одновременно, что уж говорить о тесных местах. Также при ношении на поясе он постоянно за все цеплялся, что быстро делало его крайне раздражающим.

 Но с Ширануи таких проблем не было.

 Внешне он походил на обычную катану, и при использовании не вызывал никаких хлопот, однако атака его не уступала таковой у большого меча.

 Он действительно лучший.

 Вдобавок ко всему, с классификацией большого меча он позволял использовать навыки большого меча. Тем не менее, в Nekomimineko дальность навыков не зависела от фактической длины оружия.

 Что значит…

 Вот так вот! При использовании навыка большого меча с Ширануи (даже с базовым навыком большого меча, известным как Боковой удар) возникало необычное явление, когда видимая дальность удара не достигала и метра, а по факту была больше трех метров, как у большого меча.

 Такова истинная суть Невидимого Клинка.

 Короче говоря, Ширануи имел форму и простоту использования катаны, но обладал мощью большого меча и мог нанести удар с диапазоном атаки большого меча. Воистину оружие на уровне читов.

 Вот почему…

 — Это было просто поразительно! Вы победили всех этих Бешеных Гончих одним ударом!

 Сияющие глаза Девочки-Поезд пронзали мою душу насквозь.

 В любом случае, вся моя сила на сто процентов исходила из мощи оружия, и, если бы Девочка-Поезд знала об этом, скорее всего, ей бы удалось без труда повторить мои действия.

 Однако я не мог объяснить ей, что на самом деле просто использовал баг классификации предмета. В общем, совесть моя изнывала в мучениях.

 — Ох, я совсем забыла представиться. Меня зовут Ина Трейл. Я авантюрист, хоть еще и начинающий. А мое любимое оружие – кинжал.

 // Игра слов. «Поезд» ( Train) и «Трейл» ( Traille). //

 Честно говоря, в прошлом я не удосужился запомнить ее имя, но каким-то загадочным образом ощущал, что оно должно было быть каким-то таким. Я молча себе кивнул и заметил, что Девочка-Поезд уставилась прямо на меня.

 — Э-э, что-то случилось? — озадаченный, спросил я ее.

 Она робко ответила, отведя взгляд:

 — У-ум… Ваше имя… Можете назвать мне свое имя?

 А, вот оно что. Понятно.

 «И что мне делать?»

 Исходя из моих смутных воспоминаний, в зависимости от хода разговора после спасения Девочки-Поезд можно было задействовать ее событие, чтобы она присоединилась к тебе в качестве товарища в дальнейших путешествиях. Конечно, даже с событием без непосредственного приглашения игрока ничего бы не вышло, однако то было в игре.

 Сейчас, будучи настоящим человеком, она бы вряд ли решила остаться со мной по моему желанию.

 В Nekomimineko я в основном играл в соло, то есть путешествовал в одиночку, если обратного не требовали обстоятельства. Если бы я был в обычной игре, столкнувшись с подобным выбором, я бы поступил так, как всегда. Другими словами, отправился бы дальше один.

 Тем не менее, хоть это и была в каком-то смысле игра, таковой она больше не являлась.

 До сих пор неясно, что случится, если я умру, так что идея прикрыть себя со всех сторон и обзавестись товарищами казалась не такой уж плохой. Кроме того, личность Девочки-Поезд заслуживала доверия, и возможность принять ее в качестве первого члена группы была вполне оправдана.

 Погрузившись в раздумья, я перестал обращать внимания на Девочку-Поезд, и…

 — Эм-м… Что-то не так?

 Встретившись с ее слегка слезящимися глазами, сверкающими от ожидания, я застыл, не в силах вымолвить ни слова.

 В конце концов, Девочка-Поезд была довольно популярным персонажем в Nekomimineko и, если так выразиться, выглядела очень мило.

 Говоря прямо, учитывая толщину ее нагрудной пластины и невысокий рост, она ни по каким параметрам не подходила под понятие женственности. Однако ее короткие каштановые волосы, что мягко покачивались при каждом шаге, и большие круглые глаза, метавшиеся из стороны в сторону, заставляли ее казаться милой маленькой зверюшкой. И когда эти невинные блестящие глаза смотрели на меня, мое мучимое совестью «я» начало колебаться.

 Даже сейчас она глядела на меня со взволнованным лицом, словно готовая в любой момент разрыдаться. От ее взгляда попросту невозможно было отвернуться и отправиться к городу, так и не назвав ей свое имя.

 «Ладно, ничего не поделать.»

 Я не оправдывался. Чувствуя себя немного виноватым, я принял решение, не справившись с ее жалобным взглядом.

 Пытаясь изобразить на лице как можно более серьезное выражение, я неспеша признался:

 — Для начала я должен тебе кое-что сказать. Я не удивительный авантюрист, как ты думаешь.

 — Н-Но ведь…

 Я прервал ее речь взмахом руки.

 «Знаю, ты удивлена, но это правда.»

 Я продолжил говорить, убеждая сбитую с толку девушку передо мной:

 — Прежде всего, я даже не авантюрист. Победил тех монстров вовсе не я, а исключительно мое оружие. Честно говоря, до вчерашнего дня я ни разу не держал в руках меч.

 — Не может быть… Н-Но тогда кто вы?

 Вполне ожидаемый вопрос.

 Соответственно, я торжественно набрал в грудь побольше воздуха.

 Только одно имя приходило на ум.

 Вот почему, встав в свою лучшую позу, я представился:

 — Я Рейнхарт! Великий торговец Рейнхарт!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Тебе не сбежать от Девочки-Поезд (Часть 3)**

Весь обратный путь в город я продолжал повторять, что действительно являюсь торговцем оружием, и что все обошлось благодаря силе редкого предмета, который продаю.

 Если вдуматься, конечно, история довольно сомнительная, но Девочку-Поезд я вроде как убедил. Я не хотел невольно проболтаться и себя выдать, поэтому, когда мы вошли в Рамлих, я сказал, что у меня еще много дел и настойчиво попрощался с Девочкой-Поезд.

 — П-Пожалуйста, подождите! Позвольте мне… — закричала она вслед, пытаясь за мной угнаться, но я уже сбежал, используя Скоростной Рывок отмены.

 Проклятье, эта Девочка-Поезд и правда что-то с чем-то. По ее скорости и не скажешь, что только недавно она чуть не потеряла сознание от истощения.

 — Оторвался?

 Затаив дыхание, я обернулся, но за мной никто не гнался.

 Похоже, я успешно сбил ее со следа. Вздохнув, я улыбнулся, обрадованный, что мне удалось уйти.

 Меня немного тревожил тот факт, что я не смог должным образом распрощаться с Девочкой-Поезд, однако, раз уж я торговец, сильный только из-за редкого предмета, скорее всего, она не станет меня искать.

 Даже если она захочет меня найти, наверняка узнает лишь то, что Рейнхарт был торговцем-людоящером, не имеющим со мной ничего общего. Я планировал на время затаиться, так что преследование должно было, по идее, быстро завершиться.

 Утешаясь подобными мыслями, я ощутил, как сердце больно кольнула вина. По какой-то странной причине ее решительное лицо промелькнуло у меня перед глазами.

 Да, немного честолюбиво думать, что она хотела стать моей спутницей, и все же, если брать в расчет ее поведение, она наверняка желала поговорить со мной подольше.

 — Знаешь, создать группу после всего того, что случилось, было бы малость… А, ладно.

 Отговорок у меня не имелось. Просто мой опыт отношений с Nekomimineko заставлял меня предпочитать игру в соло.

 В смысле, члены группы часто мешались под ногами, особенно при использовании навыка с оружием большой дальности действия, таким как Ширануи. Я отлично сражался с несколькими врагами и в одиночку, потому что, раз они видели своей целью только меня, мог легко предсказать их движения. Кроме того, мне доставался весь опыт, а значит я повышу уровень намного быстрее. Снаряжение и жилье для одного человека требовало меньше средств, и при побеге не надо было больше ни о ком беспокоиться, так что я мог отступить, когда захочу. Также идиотский ИИ НИПов не рушил мои планы. В общем, игра в соло потрясающа.

 — Ну, и мне не нравится, когда члены моей группы умирают.

 Я не избежал печальной истории с гибелью группы, а теперь этот мир стал реальностью. Не существовало больше функции сброса прогресса, чтобы вернуть мертвых к жизни.

 Чтобы вернуться в свой мир, мне наверняка придется совершить множество бесшабашных поступков. Если она умрет из-за того, что решила сопровождать меня в приключениях, я просто не смогу справиться с чувством вины и болью потери. В любом случае, я собирался вернуться обратно, так что, даже если соберу группу, долго она не просуществует. Скорее всего, это к лучшему, в том числе и для нее.

 Таким образом, я логически объяснил самому себе свое решение.

 — Ух, что я делаю?!

 Ничего не произойдет, если я просто буду сидеть здесь и грустить. В том числе, это бы сделало мой побег от Девочки-Поезд бессмысленным.

 Чтобы достичь своей цели, я должен быстро стать сильнее.

 И то, что мне для этого необходимо, покоилось прямо под моими ногами.

 Сложнейшее подземелье, Лабиринт Запечатанного Демона, где средний уровень противников достигал двухсот пятидесятого, и самый могущественный монстр в игре, Фрагмент Бога демонов, находился ровно подо мной. Этот подземный лабиринт располагался под статуей Бога демонов на Плато Печати к югу от Рамлиха.

 \*\*\*

 Обычно для входа в скрытое подземелье требовался предмет с последнего босса, но этот мир больше не был игрой.

 В случае с вором Мелипе я уже понял, что могу поступать по своему желанию.

 — Оружие… еще в порядке.

 Помимо монстров и персонажей, оружие, доспехи и некоторые предметы, использующиеся в качестве инструментов, тоже обладали уровнями и значениями HP. При использовании таких предметов они изнашивались и в итоге разрушались, когда их HP достигали нуля.

 Кроме того, предметы, излучающие свет, вроде ламп и факелов, а также предметы с постоянными эффектами, такие как барьеры и тому подобное, теряли HP в активном состоянии и уничтожались при их окончании.

 Существовали еще и квесты, основанные на этой механике. Например, был квест, в котором через разрушение моста обрывался путь к продвижению противника… Хотя из-за нелепого количества HP у моста приходилось сначала избавиться от всех врагов и только потом понемногу разрубать подвес. Как говорится, абсурдный стандарт Nekomimineko.

 Короче говоря, если кто-то планировал постоянно использовать одно и то же оружие, надо было периодически посещать кузнеца, но сегодня, похоже, мне этого не требовалось. В общем, я проголодался и вернулся в город перекусить.

 \*\*\*

 Я обедал в гостинице. Разумеется, за еду следовало заплатить, поэтому я заодно и продлил аренду на сегодняшний вечер. Немного подумав, я спросил хозяина гостиницы, не найдется ли у него какого-нибудь инструмента для копания земли, и он одолжил мне довольно прочную лопату.

 О, неожиданная удача. Я быстро прикончил обед и сразу же двинулся из города.

 Стражники у ворот с удивлением поглядели на большую лопату, но я просто их проигнорировал и направился к Плато Печати.

 Попутно избавившись от всех ближайших монстров, я наконец достиг локации со статуей Бога демонов, обнаруженной мной ранее. Иногда одновременно появлялась целая куча противников, и все же я старался не использовать Боковой удар. Может, я излишне себя накручивал, но это был мой козырь, и я не хотел, чтобы посторонние о нем прознали. Кроме того, если стану на него чересчур полагаться, в будущем столкнусь с большими проблемами.

 — Кажется, где-то здесь.

 К счастью, я быстро прибыл к месту расположения статуи. От города она находилась не так далеко, и я много раз проходил скрытое подземелье, поэтому попросту не мог его пропустить.

 Тем не менее, с этого момента начиналась неизведанная территория.

 — И вот сюда, наверное.

 Примерно определившись с целью, я остановился в месте позади статуи.

 Вообще, статую создавали так, что, если прикоснуться к ней определенным предметом, она сдвинется в сторону и откроет вход в подземелье. Если правильно помню, вход располагался на уровне головы статуи Бога демонов, так что, если буду копать здесь, скорее всего, попаду куда надо.

 — Земля вроде не такая твердая.

 В игре земля была неуязвима, а здесь ее копание не составляло никаких проблем. Также, несмотря на низкий уровень, по сравнению с реальной жизнью мой персонаж обладал куда большей силой и выносливостью, поэтому, учитывая, что дыра вряд ли будет особо глубокой, поиск входа не займет много времени.

 — Что ж, приступим!

 Воодушевленный, я вонзил острие лопаты в землю.

 \*\*\*

 — Как-то странно…

 Примерно через метр земля вдруг стала твердой, и лезвие лопаты врезалось в нее как в камень.

 — Должно быть, почти добрался…

 У меня появилось ощущение, что я лишь в одном шаге от цели. Однако сделать этот шаг оказалось труднее, чем я предполагал.

 «Может, какая-то блокировка по уровню?»

 В любом случае, в игре нельзя было повредить стены и прочие подобные объекты, поэтому у них не было ни HP, ни уровня, но в этом мире я мог свободно их разрушать.

 Выходит, существует вероятность, что стены в областях высокого уровня тверже, чем в низких.

 Если так, то это было очередным доказательством, что я близок к достижению своей цели.

 — Если опять застряну здесь надолго, снова появится Девочка-Поезд…

 Событие с Девочкой-Поезд происходило не единожды. Пока игрок торчал на полях у Рамлиха, она вновь и вновь приводила к нему монстров.

 Так что я должен всеми силами прорваться через последний рубеж.

 — А как тебе… это?!

 Я поднял лопату так высоко, как только мог, и резко опустил ее вниз.

 На секунду меня переполнила надежда, однако…

 — Ох.

 Лопата сломалась.

 Ладно, в таком случае… Я вытащил Ширануи. Он явно не предназначался для выкапывания ям, но все равно оставался оружием высокого уровня. И он, очевидно, был крепче лопаты.

 Я размахнулся Ширануи, целясь в центр дыры.

 — А если так?!

 И с усилием ударил.

 С меньшим, чем ожидалось, сопротивлением Ширануи погрузился в землю.

 «Получилось?»

 Вынув Ширануи, я осмотрел место удара. Посреди появилось небольшое черное отверстие.

 Похоже, оно было связано с поземным проходом, а странное отсутствие сопротивления объяснялось тем, что я наконец пробился на другую сторону.

 — Ха-ха! Я знал, что ты это сделаешь, Ширануи!

 Даже в высокоуровневой области земля оставалась землей, и она просто не могла противостоять такому оружию, как Ширануи.

 Теперь стало понятно, что делать дальше. Отбросив сломанную лопату, я продолжил копать Ширануи. После долгих усилий мне наконец удалось увеличить дыру до такого размера, чтобы внутрь протиснулся один человек.

 — Получилось!

 Я триумфально стиснул пальцы в кулак.

 Стоило мне это сделать, знаменуя завершение тяжелой работы, как из отверстия дунул порыв холодного ветра.

 Ощутив нечто большее, чем просто обычный холод, я невольно вздрогнул.

 — Ну, меньшего я от места, где покоится Фрагмент Бога демонов, не ожидал. Но мне это определенно нравится.

 Я решил спрыгнуть вниз, чтобы осмотреться, когда…

 — Что ты делаешь, Рейнхарт?.. В смысле, Сома?

 Услышав знакомый голос, назвавший мое настоящее имя, я обернулся.

 «Че? Да быть не может…»

 При виде ее фигуры мои глаза широко распахнулись.

 Итак, прямо передо мной стояла…

 — Та дыра… Ты сказал что-то про Бога демонов? Что происходит, Сома?!

 Сжимая нож с подозрительным взглядом, на меня смотрела Девочка-Поезд.

 — К-Как?..

 Потрясенный неожиданным появлением Девочки-Поезд, я глядел на нее с края ямы, и меня встретил прямой ответ:

 — Сома, когда мы разошлись, я нашла Рейнхарта.

 Сокращая ее историю, все случилось примерно таким образом.

 Расставшись со мной, она еще чувствовала необходимость как следует меня отблагодарить, поэтому сразу же начала искать меня, а точнее, торговца по имени Рейнхарт. Конечно, с точки зрения современного человека может показаться, что такой информации недостаточно для поиска, однако мы находились в игровом городе. Скорее всего, из-за малой численности населения, у нее получилось без труда его найти с помощью собственных ног и расспросов.

 Разумеется, она нашла торговца-людоящера Рейнхарта, а вовсе не меня. По поему плану след должен был на этом оборваться…

 Когда Девочка-Поезд рассказала о своем спасителе Рейнхарту, будучи личностью проницательной, он сразу же меня опознал и дал ей адрес гостиницы, в которой я остановился.

 С долей сомнения она отправилась туда, и ей поведали, что искомый субъект только что отобедал и направился куда-то с лопатой.

 На ее месте я бы дождался своего возвращения в гостиницу, но, как мы уже поняли, Девочка-Поезд любила ходить и общаться с прохожими.

 На сей раз ее расспросы включали авантюриста с лопатой, и успех настиг ее у ворот, когда стражники рассказали ей, что кто-то с лопатой вышел из города. Она каким-то образом обо всем догадалась и вернулась на то место, где мы впервые встретились. В итоге вот к чему это привело.

 — Теперь моя очередь задавать вопросы, — стиснув рукоять ножа, молвила Девочка-Поезд.

 «Эм-м…»

 В данный момент обе мои ноги находились в дыре. Даже с низким уровнем персонажа я был уверен, что как-то выпутаюсь из любой ситуации с помощью навыков. Однако обстановка явно отличалась от обычной.

 Шаг был неэффективен при вертикальном перемещении. Хоть я находился не ниже метра, этого было достаточно, чтобы полностью уничтожить любое комбо с использованием Шага.

 Очевидно, при бое с Ширануи я бы не проиграл, и все же тогда мне пришлось бы не сдерживаться, а значит причинить ей боль.

 По возможности я бы хотел такого избежать. Я должен был как-то разрешить напряжение словами…

 — Даже я слышала истории об этом месте. Глубоко под Плато Печати запечатан ужасный Бог демонов, — словно убедившись, продолжила Девочка-Поезд.

 Я в ответ промолчал.

 — Эта статуя ведь изображает Бога демонов? Кроме того, ты сам ясно сказал, что здесь покоится Фрагмент Бога демонов, верно? Н-Неужели ты…

 На ее глазах образовались крупные слезы.

 — Неужели ты Темный Культист, желающий пробудить Бога демонов?

 Ох, чувак… Просто рукалицо.

 Нет, я не винил ее за ошибочное мнение. Неудивительно, что она так подумала, увидев меня, пытавшегося скрыть свою личностью, копающим в месте с запечатанным Богом демонов.

 Смутно, но я даже помню, как победил в игре нескольких Темных Культистов, что поклонялись Богу демонов. Получается, меня случайно приняли за одного из них.

 — Ты спас меня от монстров и говорил все те странные вещи, чтобы меня запутать… Ты хотел отвлечь мое внимание от этого места и от себя самого, я не ошибаюсь?

 Нет, ты абсолютно ошибаешься! Я спас тебя от монстров лишь потому, что не хотел, чтобы тебя убили, а странные вещи говорил, потому что не хотел подвергать опасности!

 Проклятье, поверить не могу, что моя ложь обернулась для меня таким образом!

 Ладно, просто не следовало выдумывать ничего настолько странного.

 — Даже когда я поняла, что меня обманули, я все равно хотела тебе верить, Сома. Но с того момента я никак не могу отделаться от подозрений.

 — С какого такого момента?..

 В голову ничего не пришло. Впрочем, она мгновенно ответила:

 — Когда ты сбежал от меня в городе… Те причудливые движения. Если ты не принадлежишь к нечестивому культу, как ты их объяснишь?

 — Причудливые движения?

 Нет, до сих пор не понимаю… Погодите, причудливые движения…

 «Она про Скоростной Рывок отмены?!»

 Это была уважаемая всеми техника, которую могли использовать только продвинутые игроки Nekomimineko, и в ней не было ничего причудливого!..

 — Стой, это просто недоразумение! И вовсе я не хочу пробуждать Бога демонов.

 — Т-Ты лжешь! А как же эта яма…

 Я настойчиво замотал головой.

 — Если хочешь узнать правду, следуй за мной, — сказал я и заглянул в прокопанное отверстие.

 Отсюда пространство внутри казалось темным, но если оно походило на игру, то дальше станет светлее.

 — С-Стой!..

 Проигнорировав вскрик Девочки-Поезд, я прыгнул в дыру.

 — Уф.

 Она вышла куда глубже, чем я ожидал. Поначалу ощущение невесомости меня удивило, но тело в игровом мире легко со всем справилось. Я приземлился без особых хлопот и, отступив дальше, стал ждать Девочку-Поезд.

 — Кья-а!

 Вскоре Девочка-Поезд спустилась с небес.

 В конце концов, она еще оставалась авантюристом. Превосходно балансируя в воздухе, она отлично приземлилась на обе ноги…

 — Хья?!

 И тут же поскользнулась на ровном месте, свалившись на задницу.

 — …

 — …

 Неловкая тишина окутала помещение.

 — Я… Я уже здесь! Так что поторопись и начинай объяснять! — громко заявила она, пытаясь сделать вид, что ничего не произошло.

 Тем не менее, я не ответил. Я лишь развернулся к ней спиной и двинулся глубже в пещеру.

 — Пожалуйста, подожди минуту! Ты обещал мне, что все объяснишь! Почему ты молчишь?!

 Почему, говоришь? Ох, что за дура. Я просто не в силах тебе ответить. Все-таки…

 Я ведь еще даже не начал думать, что сказать!

 \*\*\*

 — Холодно, — обняв себя за плечи, пробормотала Девочка-Поезд.

 Я полностью разделял ее чувства. С каждым шагом вглубь подземелья воздух становился все холоднее и холоднее. Кроме того, здесь витало что-то необъяснимое. Что-то, что заставляло тело дрожать, и вовсе не от низкой температуры. Подобных ощущений я бы никогда не испытал в игре.

 — Идем.

 Опасаясь этого, у меня не осталось сил, чтобы беспокоиться еще и о Девочке-Поезд.

 Мой разум был занят сочинением всевозможных оправданий.

 Впрочем, как бы я ни старался, придумать что-то правдоподобное не выходило.

 «Может, теперь-то мне следует сбежать с помощью навыков?»

 Я тут же обдумал такой вариант.

 Прямо сейчас я мог использовать лишь базовые навыки, которые не требовали уровней мастерства оружия: навык меча Рассечение, навык большого меча Боковой удар, магический навык Энергетическая Стрела и, для полноты картины, навык кулаков Прямой Удар. Кроме того, оставался еще Шаг, что не зависел от оружия.

 Мастерство оружия увеличивалось с нанесением урона противнику с помощью соответствующего оружия. На Плато Печати я довольно много сражался, и из-за разницы в уровнях мне должны были перепасть кое-какие бонусы, поэтому в обычных обстоятельствах уже открывалась возможность изучить второй навык. Тем не менее, проблема заключалась в том, что Ширануи был слишком силен.

 Раз мастерство поднималось в зависимости от количества атак, уничтожение врага одним ударом фактически приводило к замедлению прогресса повышения уровня владения оружием.

 Я спрыгнул в дыру, чтобы частично избавиться от разницы в высоте для простоты использования Шага. Однако со скоростью Девочки-Поезд убежать от нее становилось той еще проблемой.

 Шансов было бы больше, находись мы в центре города со множеством темных углов, но здесь, скорее всего, меня тут же поймают, когда кончится выносливость. Кроме того, если сбегу, потеряю всякую возможность оправдаться.

 Пришла шальная мысль просто рассказать ей правду, но, к сожалению, звучала она как натуральная ложь.

 Да уж, сказать, что этот мир изначально был выдуманным местом, и мне каким-то образом удалось попасть сюда силами Счастливой Колотушки… Скорее она поверит, что я на самом деле переродившийся крот и умру, если перестану копать ямы.

 Ага, правда гораздо страннее, чем вымысел.

 Таким образом, лучше рискнуть. Перебирая в голове разные сценарии, я выбрал тот, что показался мне наиболее убедительным.

 — Ты знаешь, что это за место, верно? — спросил я, словно говорил о чем-то совершенно обыденном.

 Признаться, я плохо помнил историю печати Бога демонов, поэтому, чтобы не вызвать новых подозрений, решил заставить ее первой выложить хоть какую-то информацию.

 — А? Разве это не пещера, где запечатана часть Бога демонов? — тут же задала она ответный вопрос.

 Почему ты отвечаешь вопросом на вопрос, подумал я и сказал:

 — Ты права лишь наполовину. Сюда…

 Мы дошли до конца пещеры, где нас встретила большая дверь.

 По обе стороны от этой зловещей двери, украшенной множеством полых отверстий, ярко горели факелы.

 — Что это?..

 — Дверь, что сдерживает Фрагмент Бога демонов.

 От моих слов глаза Девочки-Поезд широко распахнулись.

 — Н-Но разве печатью не является та статуя?..

 — Она лишь указатель к местонахождению Фрагмента Бога демонов. Настоящая печать – эта дверь… По мнению некоторых, дверь ведет в другое измерение. Вот почему, сколько бы ты ни копал, до Фрагмента Бога демонов не доберешься.

 Я пытался заставить свой голос звучать как можно более убедительно.

 Что ж, с другой стороны, в какой-то мере это правда, ведь подземелье не пройти, не победив последнего босса.

 И хоть иногда поступаю безрассудно, я ведь не самоубийца, чтобы бросать вызов подземелью с рекомендуемым уровнем в двести пятьдесят будучи на десятом.

 Скорее всего, меня мгновенно прихлопнут, и я даже не успею использовать ни одну из моих техник абуза багов. Думаю, и с Ширануи на руках я вряд ли бы нанес хоть какой-либо приличный урон. Учитывая еще то, что без печати лабиринта монстры могли выбраться наружу и запросто стереть с лица земли такой маленький город, как Рамлих.

 — Ну и что ты знаешь о печати Бога демонов?

 Я продолжал использовать покровительственный тон, однако сам абсолютно ничего не знал.

 — Ум-м… Я когда-то слышала, что первый король Лихта создал здесь королевство из-за чего-то связанного с печатью…

 — Что еще?

 — И-Извини, я не слишком в этом разбираюсь…

 — Понятно.

 Изобразив на лице разочарование, я мысленно кивнул.

 «Мм-м, так вот оно что.»

 Если так, то королевская семья могла быть потомками героя, победившего Бога демонов. Помнится, по данным короля и принцессы, они казались довольно сильными. Выходит, вполне вероятно.

 — У-Ум, может, я должна знать что-то еще?

 Когда меня спросили, я ответил:

 — Нет, все в порядке.

 Впрочем, дорогой я, что тут вообще в порядке?

 Увидев, как Девочка-Поезд смотрит на меня с тем же вопросом, что сейчас витал над моей головой, я искал слова, чтобы хоть как-то продолжить разговор.

 Что примечательнее, Девочка-Поезд, безрассудно последовавшая за мной вплоть до этого места, забыла даже направить на меня свое оружие. Она определенно была из тех, кого легко обмануть злым людям.

 Наверное, не такая уж плохая идея называть ее теперь Тренировочной Девушкой.

 // Снова игра слов . «Train Girl» и «Training Girl». //

 — Существует один предмет, Камень Солнцесвета, что позволяет войти в пещеру и отворить дверь. Он один из ключевых предметов, защищающих печать Бога демонов.

 Я не лгал. Камень Солнцесвета выпадал с последнего босса.

 Я был почти уверен, что запомнил все верно. В любом случае, даже если я ошибся, никто не опровергнет мои слова, пока не победит последнего босса.

 О, точно! Я ведь могу и дальше продолжать в этом направлении…

 — Тем не менее, мне доложили, что Камень Солнцесвета, который должен был охраняться Королевством Лихт, сейчас принадлежит Владыке демонов.

 — Невозможно! — пронзительно воскликнула Девочка-Поезд.

 Ах, эта девчонка такой замечательный слушатель, всегда реагирует на мои слова предельно серьезно. Поэтому я продолжил с большим энтузиазмом:

 — Разумеется, снять печать только с помощью Камня Солнцесвета невозможно, однако я не могу проигнорировать тот факт, что ключ к печати, который должны были охранять как зеницу ока, теперь находится в руках Владыки демонов.

 Кстати, если задуматься, другие предметы для разрушения печати ведь дропались с ивент боссов.

 Не сомневаюсь, другие монстры наверняка подчинились бы приказу Владыки демонов, так почему он до сих пор не пробудил Фрагмент Бога демонов? Может, он как раз пытался это сделать, когда игрок его остановил? Иначе я просто не вижу смысла.

 Или, возможно, этот мир еще не разрушился, потому что принадлежал Nekomimineko. В любом случае, скорее всего, лучше бы побыстрее заполучить один из необходимых для снятия печати предметов.

 Пока я раздумывал о подобных вещах, мой рот продолжал говорить будто сам собой:

 — Поэтому я пришел проверить, в порядке ли печать.

 — П-Получается, вот в чем дело?!

 От удивления голос Девочки-Поезд подскочил вверх.

 Ладно, я тоже удивлен.

 Проигнорировав ее, я стал осматривать дверь… Или, по крайней мере, притворился.

 — На двери ровно десять отверстий. Даже если одно из них предназначено для Камня Солнцесвета, остается еще девять, то есть гораздо больше предметов. Следовательно, опасность разрушения печати довольно мала.

 — Печать… Здесь? А есть другие места, где запечатаны Фрагменты Бога демонов?

 Я не ответил на ее вопрос.

 В конце концов, я сам понятия не имел, поэтому не стал лишний раз вести себя безответственно. Хотя, раз уж босс назывался Фрагментом Бога демонов, наверное, их было больше одного, да? Если припомнить, в мире существовало еще несколько ивент-локаций с довольно подозрительной атмосферой.

 Затем, пока я гадал, как она интерпретирует мое молчание, Девочка-Поезд с чрезвычайно серьезным выражением лица заявила:

 — Мистер Сома, кажется, вы не торговец и не обычный авантюрист. Кто же вы?

 Она смотрела на меня совершенно иначе, чем раньше. Не в силах выдержать ее взгляд, я признался:

 — Я… Я Защитник Печатей. Я путешествую по миру и проверяю печати Бога демонов.

 Из-за ее пристального ожидающего взгляда я попытался мгновенно выкрутиться, но Защитник Печатей?.. Я что, чуни?

 // Чунибьё – термин, часто встречающийся в аниме, манге и ранобэ. Означает нечто вроде «Синдрома восьмиклассника» или «Синдрома подростка», когда человек, уже прошедший детский возраст, излишне погружается в фантазии и ведет себя странным и нелепым образом, то есть буквально живет в вымышленном мире, зачастую подражая в реальной жизни любимым персонажам. //

 — Защитник Печатей!.. — медленно и с благоговением повторила Девочка-Поезд.

 Так, остановись, умоляю! Только не повторяй это еще раз!

 Девочка-Поезд еще раз, теперь уже с блеском в глазах, посмотрела на меня.

 — Значит, в других местах тоже есть печати? Они в порядке?

 — Этого я тебе сказать не могу.

 — Почему?!

 Разумеется, потому что не знаю!

 Конечно, так отвечать ей не следовало, поэтому я просто направил на Девочку-Поезд свой меч.

 — Потому что я пока не могу тебе доверять!

 — Что-о-о?!

 Когда в тебе сомневаются, можно выровнять весы, выразив ответное подозрение! До предела простая техника в переговорах.

 — Прежде всего, каким образом ты объявилась в тот самый момент, когда я начал исследовать статую? Разве ради простой благодарности своему спасителю ты не зашла слишком далеко в своих поисках?

 — Я н-не…

 Я продолжал сыпать нелепыми аргументами:

 — Кроме того, ты сказала, что у тебя двадцать седьмой уровень. Но как авантюристу на таком уровне удалось невредимым сбежать от толпы Бешеных Гончих?

 — Я просто б-была в отчаянии! П-Поверьте мне, я правда ничего не скрываю!

 Да, конечно, я тебе верю.

 Тем не менее, после всего того, что я уже наговорил, я просто не мог прекратить наступление, поэтому сказал:

 — Получается, то, что мы с тобой там столкнулись, было совпадением?

 — Д-Да!

 Вернее, событием, а не совпадением.

 — В таком случае, можешь поклясться Богу?

 — Да!

 — Даже Богу демонов? — захотел я ее немного поддразнить.

 Я вроде как спросил, не ты сама тут Темный Культист, но вместо того, чтобы разозлиться, Девочка-Поезд серьезно кивнула.

 — Я не Темный Культист. Но если надо, могу поклясться даже Богу демонов. Я клянусь Богу и Богу демонов, что мы с вами встретились абсолютно случайно!

 — Понятно.

 Хоть и знал об этом с самого начала, я кивнул.

 Я действительно худший.

 А Девочка-Поезд и правда ангел!

 В результате моей клеветы, не успел я ничего осознать, как мы загадочным образом оказались в равном положении.

 Девочка-Поезд стала вдруг молчаливой. Спустя несколько секунд она наконец тихо пробормотала:

 — Я пойду обратно.

 Ее внезапное изменение поведения меня немного удивило, но я старался действовать спокойно и спросил:

 — Уверена? Я планирую остаться здесь на время, чтобы проверить печать.

 Пусть я утверждал, что являюсь Защитником Печатей, доказательств тому никаких не было. Честно говоря, титул «Защитник Печатей» звучал так круто, что просто не мог принадлежать кому-то плохому. Впрочем, причин для подозрения было более чем достаточно, однако…

 Лицо Девушки-Поезд озарилось.

 — Я пришла сюда импульсивно. У меня бы никак не получилось остановить тебя самостоятельно. Ты спас меня однажды, поэтому я попробую поверить в тебя еще раз, Сома.

 С этими словами Девочка-Поезд вежливо поклонилась и вернулась на тропу, откуда мы спустились.

 Девочка-Поезд действительно ангел! Думаю, ее правда стоит называть Тренировочной Девушкой!

 \*\*\*

 Девочка-Поезд исчезла в темном коридоре.

 — Я все равно это сделал!..

 Осознав, что натворил, я рухнул на колени. Хоть я себя и презирал, но разрушить свое прикрытие попросту не мог.

 — Интересно, история с переродившимся кротом зашла бы лучше?..

 Моя брехня под конец достигла такой степени, что я сам перестал понимать, что несу. Если б я заранее знал, что так будет, наверное, проще бы было использовать куда более легкую для понимания ложь – например, с тем же кротом. И раз уж мы говорим о Тренировочной Девушке, даже вранье такого уровня наверняка бы сработало.

 Хотя, скорее всего, и звучала она бы слишком абсурдно.

 Когда я позволил волнам облегчения смыть с меня позор, пока стоял на четвереньках…

 — Что ты делаешь, Сома? — раздался неожиданно знакомый голос.

 Девочка-Поезд, которая должна была подняться на поверхность, пораженная стояла рядом.

 — П-Почему?.. — спросил я, и лицо ее мучительно исказилось.

 — Я правда хотела вернуться в город. Но у меня появилась кое-какая проблема… Сома, я должна тебе кое-что сказать.

 Что? Я что-то упустил?

 Я совершил какую-то большую ошибку, из-за которой она снова стала меня подозревать?

 Оборвав мое замешательство, Девочка-Поезд заявила:

 — Потолок слишком высоко, и я не могу подняться.

 А, да, этого я не учел.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Тебе не сбежать от Девочки-Поезд (Часть 4)**

— Так высоко…

 До дыры в потолке было как минимум метра три, то есть просто так забраться было невозможно.

 — У тебя есть какое-нибудь подходящее снаряжение? — просто, чтобы убедиться, спросил я Девочку-Поезд, на что она покачала головой и прямо ответила:

 — Если бы было, я бы здесь не торчала.

 Я снова посмотрел вверх.

 Да, без снаряжения пытаться подняться бессмысленно. Я задумался, получится ли у меня забраться туда с помощью имеющихся навыков, и заключил, что ситуация безвыходная.

 Шаг позволял подниматься по склонам, но не действовал при вертикальном перемещении.

 В итоге на данный момент мы просто не могли покинуть пещеру.

 — Сома, у тебя есть какие-нибудь идеи? — словно цепляясь за последнюю соломинку, пробормотала Девочка-Поезд.

 — В худшем случае нам придется вырыть горизонтальный туннель на поверхность с лестницы у входа.

 Я хотел сказать что-то обнадеживающее, но сейчас лучше в голову ничего не пришло.

 — Значит, у тебя есть что-то вроде лопаты?

 Я молча позволил ее полному ожиданий вопросу проскользнуть мимо.

 В смысле, моя-то лопата сломалась.

 «Но это не значит, что у меня нет чего-то вроде лопаты.»

 Просто мне не хотелось думать ни о чем, что заняло бы очень много времени.

 Пока просто будем делать то, что в наших силах.

 — Для раскопок здесь слишком темно. Давай вернемся обратно и для начала запасемся хотя бы факелом.

 — Хорошо.

 И с расстроенной Девочкой-Поезд я вернулся к запечатанной двери.

 По обе стороны от нее горели два факела. Даже один достать для нас уже было бы неплохо.

 Я попытался вытащить правый факел… Ха?

 — Н-Не двигается…

 Да уж, не удивлюсь, если этот мир был на меня чем-то обижен.

 В игре прикрепленные к стенам факелы невозможно было ни сместить, ни сдвинуть, но я понадеялся, что в реальности хлопот никаких не будет.

 — У-у-у-ух!

 Даже когда я приложил все свои силы, ничего не произошло.

 Судя по всему, факелы не просто лежали в держателях, а скорее слились с ними в одно целое…

 Проблема.

 Проделав весь этот путь, я не смог добыть ни одного факела.

 «Стоп, есть способ.»

 В голову пришла отличная идея, и я тут же вытащил Ширануи.

 — Т-Ты что делаешь, Сома?! — пораженно закричала Девочка-Поезд, видимо подумав, что я спятил.

 Но на то была веская причина.

 — Если я не могу его вытащить, надо просто его разрубить!

 Это было то самое озарение, которое не раз помогало мне найти шанс в, казалось бы, безысходной ситуации. Скорее всего, дело займет прилично времени, но такой вариант я считал самым простым.

 Единственный вопрос заключался в том, станет ли работать факел после отсечения. В худшем случае, оставался еще один. Если выгорит, у нас появится факел, а если нет, то и терять нечего. Попробовать определенно стоило.

 Я без колебаний поднял Ширануи и взмахнул рукой…

 — Чего?

 С глухим стуком, который никак не подходил куску дерева, Ширануи отскочил.

 Я не понял, удалось ли мне оставить на факеле хоть царапину.

 — Ладно, еще раз.

 Мне стало интересно, и я изо всех сил долбанул мечом по факелу.

 — Ух!

 На этот раз клинок остановился на поверхности факела. И как? Получилось нанести урон?

 Ответить я снова не смог.

 — Не похоже, что твоя затея работает, — раздалось за спиной тихое ворчание.

 Время стать немного серьезнее.

 — Ну-ка, отойди.

 Я сказал ей подвинуться и отошел сам.

 Разумеется, на то была веская причина. Я намеревался нанести свой самый сильный удар из имеющихся на данный момент.

 Приподняв Ширануи, с громким криком я атаковал:

 — Невидимый Кли…

 \*КЛАНГ\*

 С на удивление жесткой отдачей Ширануи остановился посреди взмаха.

 Нет, навык определенно применился. Он активировался, но из-за слишком крепкой цели мгновенно прервался.

 — Все еще не работает, — вновь пробормотала Девочка-Поезд.

 Но работает ведь!

 Удар действительно достиг деревянного факела. Хоть и не заметная без пристального взгляда, на нем осталась небольшая вмятина. Урон прошел!

 Маленькая царапина ознаменовала мою победу. Если продолжу атаковать, в конечном итоге у меня получится разрубить факел.

 — Если тебе просто нужен свет, у меня наверняка найдется подходящий предмет. Тогда, может, пойдем уже?

 Не обращая внимания на Девочку-Поезд, я снова взмахнул Ширануи.

 \*\*\*

 — Невидимый Клинок! — крикнул я, и Ширануи врезался в факел.

 Кажется, я повторил это уже с десяток раз, и трещина в факеле наконец стала достаточно отчетливой, чтобы увидеть ее невооруженным глазом. Мои усилия определенно окупились. Патч 1.09 оставался собой.

 Даже Девочка-Поезд, что без конца раздражала своими жалобами, в итоге сдалась и затихла.

 Я был искренне ей благодарен. Однако возникла новая проблема.

 «Я могу перестараться.»

 С каждым ударом я использовал максимум своей силы, и хоть мне удалось повредить факел, Ширануи тоже понемногу накапливал урон. Если продолжу в том же духе, в результате они оба сломаются.

 Сделав небольшой перерыв, я решил перестать использовать навыки.

 Не имеет значения, как бы мал ни был урон, важно было продолжать его наносить, так что необходимость использовать навыки, чтобы увеличить силу удара, отпадала сама собой.

 К счастью, этот мир был создан по игре, поэтому я не чувствовал усталости, сколько бы ни махал мечом. Это не означало, что выносливость не уменьшалась. Она просто компенсировалась скоростью автоматического восстановления.

 Вернувшись к атаке, на этот раз обычными ударами, я снова услышал голос позади:

 — Я думаю, ты впустую тратишь время.

 Девочка-Поезд, что некоторое время уже ничего не говорила.

 — Зато я так не думаю, — сразу же ответил я.

 Девочка-Поезд покачала головой.

 — Урон, который та нанес навыками, уже исчез. Факел автоматически восстанавливает HP.

 Разумеется, я давно уже это заметил.

 Трещина, которую я нанес Невидимыми Клинками, испарилась, а урон без навыков оказался настолько мал, что факел в тот же миг исцелялся.

 Даже так я продолжал непрерывно размахивать мечом. Увидев, что я не останавливаюсь, Девочка-Поезд подошла ближе.

 — Эй, Сома, почему бы нам не сдаться и не вернуться ко входу? Может, там мы придумаем хоть что-нибудь. Что скажешь?

 Изобразив на лице ангельскую улыбку, она попыталась меня убедить, однако я, естественно, сделал вид, что ее не слышу.

 — Пф-ф! Теперь мне на тебя все равно, понял?! — фыркнула она тогда и села на том же месте.

 Впрочем, несмотря на свои слова, она продолжала за мной наблюдать. По крайней мере, молча.

 Взглянув на нее втихую, я продолжил молотить факел мечом.

 — Я спать…

 Я остановился на мгновение, чтобы обернуться, а Девочка-Поезд уже крепко спала, прислонившись спиной к стене.

 Не знаю, то ли она просто была смелой, то ли ей недоставало чувства опасности. Меня поразила ее беззаботность, однако цель моя не изменилась.

 И под спокойное дыхание Девочки-Поезд я вернулся к избиению факела.

 \*\*\*

 Не знаю, сколько времени прошло с тех пор, как мы оказались под землей. Удары по факелу стали уже для меня чем-то вроде второй натуры, и мне начало казаться, что я измельчаю капусту, лишь перемещая Ширануи на небольшие расстояния.

 Я полностью сфокусировался на атаке по факелу.

 Пока я без конца этим занимался…

 — Ну, ты не напал на меня, пока я спала, — раздался позади голос.

 Я удивленно обернулся.

 — Ты!..

 Что меня поразило, так это, конечно, ее уверенность в себе.

 Нет, вы только подумайте, насколько самонадеянно было думать, что я наброшусь на нее во сне.

 Мои глаза скользнули от заспанного лица Девочки-Поезд… к области чуть ниже. Говоря прямо, она определенно была не сверхбыстрым поездом, а вполне себе обычным.

 Разумеется, я о ее скорости.

 — Я не это имела в виду!

 Заметив мой нечестивый взгляд, Девочка-Поезд торопливо прикрыла себя руками и закричала:

 — В смысле, ты не принес меня в жертву Богу демонов или что-то подобное! Ну, типа открыть дверь кровью де… девственницы! Вроде того!

 — А-а, понятно.

 Так она до сих пор подозревала, что я Темный Культист. То есть она все наплела про доверие?

 Похоже, она просто ляпнула первое, что пришло в голову, чтобы прикрыть свою оплошность, а мне вдруг захотелось ее немного подразнить.

 — Даже так, похоже, ты вполне себе отлично выспалась.

 — Я не спала! Д-Да, со стороны выглядело, будто я сплю, но я проверяла, что ты будешь делать!

 Хорошо сыграно, Девочка-Поезд. К сожалению для тебя…

 — Слюни со рта подотри…

 — Чего? Ты врешь… Уа-а-а!

 Девочка-Поезд в спешке вытерла рот тыльной стороной ладони и обнаружила, что кожа стала влажной от слюны.

 Я предположил, что ей было больше некуда отступать, однако Девочка-Поезд снова воскликнула:

 — Это я тоже притворялась!

 — Ясно. Значит, притворялась, да.

 Даже во время нашего странного разговора мои руки без отдыха двигались.

 Отчаянно ухватившись за возможность, Девочка-Поезд ответила:

 — Не желаю, чтобы меня отчитывал тот, кто пытается достичь невозможного!

 Очевидно, почему ты так думаешь. Ладно, наверное, этого достаточно.

 — Что ж, тогда закончим на сегодня.

 — Ха-х?

 Я отошел от факела на необходимое расстояние, как в начале…

 — Невидимый Клинок!

 И бесстрастно активировал тот же навык.

 Тем не менее, на сей раз…

 — А? Чего-о-о?!

 Факел рассекло надвое и отправило в воздух.

 С нижней половиной, оставшейся в держателе рядом с дверью, пылающая верхняя упала на пол.

 Успех.

 «Отлично!» – воскликнул я мысленно.

 Взволнованный, я поднял факел и повернулся к Девочке-Поезд, всем своим видом говоря: «Видела?», на что она сердито буркнула:

 — Конечно, это было впечатляюще… Но как мы собираемся отсюда выбраться?

 А, честно говоря, этого я не учел.

 \*\*\*

 Думали, я так и скажу, да? Вы явно ошиблись.

 Я выполнил свою первоначальную цель (получил факел) и триумфально повел Девочку-Поезд обратно ко входу.

 Добравшись до места, я поднял новоприобретенный факел над головой и осмотрел дыру в потолке.

 — Узковато, конечно… Впрочем, все в порядке.

 Меч может застрять, но если протолкнуть, проблем быть не должно.

 Глядя вверх с поднятым факелом, я кивнул сам себе, когда…

 — Если ты просто хотел осмотреть дыру, через нее же бьет свет. Зачем нужен был факел?

 Девочка-Поезд продолжала говорить очевидные вещи.

 Куда делась та кроткая и послушная Девочка-Поезд?

 Раздумывая над этим, я потушил факел и кинул его в сумку.

 — Что?! Он тебе больше не нужен?!

 Я проигнорировал слова Девочки-Поезд и вытащил Ширануи.

 Еще раз взглянув на дыру, я принял нужную позу.

 — Эй, можешь немного отойти?

 Когда Девочка-Поезд отстранилась, я подготовил Ширануи.

 Итак, начинаем.

 — Сделаем это!

 Глубоко вдохнув, я громко называл навык:

 — Окончательный…

 Начав произносить слова, я вытянул Ширануи.

 — Пронзающий небеса…

 Затем я прыгнул изо всех сил, превзойдя даже скорость Шага.

 Не имело значения, что меч столкнулся с краем дыры, он просто пронзил его насквозь.

 Со дна ямы я одним махом преодолел больше трех метров.

 И зависнув ненадолго на месте…

 — Меч!

 Поддерживая нужный ритм, я начал быстро опускаться по диагонали, что предназначалось для атаки врагов в воздухе. С силой, которая, казалось, способна расколоть землю, я опустил Ширануи вниз!

 — Фу-х.

 Когда послекастовый стан прошел, я опустился на колени рядом с дырой.

 Спасение прошло успешно.

 — Ху-х, мне как-то удалось выбраться…

 Некоторые могли подумать, что я снова использовал какой-то дешевый трюк, чтобы выйти наружу, но все было совсем не так.

 На этот раз я не использовал ни отмену, ни баги и даже применил реальное название навыка. Сам навык просто позволял прыгнуть немного выше, чем обычно, и в нем не было абсолютно ничего особенного. Да, самый нормальный обычный навык.

 Ура.

 Окончательный Пронзающий небеса Меч считался обычным навыком меча, который можно было изучить к концу игры, даже не предпринимая никаких лишних действий и просто повышая мастерство владения мечом. Двенадцатый навык меча после Рассечения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. Тебе не сбежать от Девочки-Поезд (Часть 5)**

— Интересно, что я сегодня пойма-а-а-аю…

 Весело напевая мелодию, я рыбачил.

 — Сома. Похоже, у тебя хорошее настроение.

 Мне показалось, что я услышал язвительный знакомый голос, но я тут же отмахнулся от него, спихнув на воображение.

 Причина моей радости была предельна проста. В конце концов, мне удалось заполучить невероятно полезный предмет, который из-за ограничений игры никогда раньше на начальных этапах не добывал.

 Факел, что сейчас находился в моей сумке, являлся главным источником моего счастья.

 Нет, не стоит его недооценивать, потому что это лишь факел.

 Несмотря на внешний вид, его нельзя было причислять к тем обычным факелам, которые можно было найти где угодно.

 Он был истинной вершиной осветительных приборов Nekomimineko, самый известный факел в игре.

 Крайне ценный предмет для многих игроков Nekomimineko, великий факел двести пятидесятого уровня с автоматическим восстановлением HP, известный также как «Мастер Факел».

 Почему «Мастер», раз это всего лишь факел? Потому что он представлял собой самый быстрый способ повысить уровень мастерства оружия.

 Вы вообще представляете, зачем я поплелся в ту пещеру? С моим нынешним уровнем я даже поцарапать не смог бы монстров лабиринта, не говоря уже о том, что без нужных предметов дверь бы вовсе не открылась.

 Несмотря на все это, я пробрался в подземелье. Лишь для того, чтобы заполучить Мастера Факела.

 Чтобы повысить мастерство владения оружием, необходимо было лишь ударить им и нанести некое количество урона. Каждый раз при успешной атаке мастерство увеличивалось вместе с бонусом, рассчитанным из разницы уровней между атакующим и целью.

 Итак, такие факторы, как «нанести ненулевой урон», «как можно быстрее» и «противнику с наивысшим уровнем, с которым способен справиться» и являлись ключом к повышению мастерства оружием.

 Соответственно, большинство игроков предпочитали наносить удары медленному высокоуровневому монстру слабым оружием. Пока однажды некто не сделал воистину революционное открытие.

 Он хотел проверить, способны ли предметы вместо монстров повлиять на мастерство владения оружием.

 Некоторым предметам вроде оружия, брони и расходников с ограниченным сроком действия (лампы и факелы) присваивался не только уровень, но и прочность, выраженная в HP. Если единственным требованием для повышения уровня мастерства являлось нанесение урона, то не сработает ли атака предмета с уровнем и HP?

 Теория полностью оправдала себя на практике.

 Тем не менее, идея повышения мастерства владения оружием с помощью неодушевленных предметов вместо монстров звучала хорошо лишь на бумаге. Как вскоре выяснилось, эффективности в ней не было почти никакой.

 Прежде всего, предметы с более высоким уровнем, чем у персонажа, дропались крайне редко. Эта закономерность особенно затрагивала снаряжение, которое имело уровень как минимум на несколько пунктов ниже, чем у персонажа, который его получил. В результате данный метод оказался не самым эффективным.

 Единственным предметом высокого уровня и с HP, что можно было найти на ранних этапах игры, был веревочный мост для квеста в Маунт Гигал. Впрочем, чтобы атаковать мост, сначала приходилось избавиться от всех мобов в локации, так что с низким уровнем эта затея оставалась невозможной.

 Наконец, даже если каким-то чудом раздобыть снаряжение высокого уровня, появлялась проблема платы за его ремонт. В конце концов, HP предмета – его запас прочности, и, если не делать ничего безумного, уменьшалась она не столь быстро, так что HP предметов было куда ниже, чем у монстров. Кроме того, стоимость ремонта увеличивалась с каждым уровнем, и в итоге затея бы вылилась в довольно крупную сумму Элементов.

 Короче говоря, по всем описанным выше причинам атаковать предмет лишь для повышения мастерства владения оружием становилось бессмысленно.

 До того самого дня, пока не обнаружился Мастер Факел.

 Любой, кто добирался до скрытого подземелья, знал, что у запечатанной двери на стене висели факелы, но никто не обращал на них никакого внимания.

 Однако некто Джон Смит (псевдоним, разумеется) вдруг остановился перед факелами и склонил голову вбок.

 В других подземельях использовалось только статичное освещение, то есть свет был частью ландшафта, и игроки не могли с ним взаимодействовать. И только здесь факел являлся по сути настоящим предметом, а не частью ландшафта.

 // Зачастую при создании освещения в играх можно установить для источника света значения Realtime и Baked. Первое означает, соответственно, расчет освещения в реальном времени, а второе – уже предустановленное заранее со статичным источником. //

 Может, для скрытого подземелья они решили выложить все карты на стол, или просто появилось желание сделать освещение реалистичным. Существовало много способов объяснить данное явление, но заинтересовало его вовсе не это.

 У него появился вопрос: «Почему каждый раз, когда я сюда спускаюсь, факел горит?»

 Лимит HP для факелов и ламп устанавливал время их использования, так что при горении они медленно теряли HP, пока в конечном итоге не разрушались.

 Тем не менее, факелы в скрытом подземелье были другими.

 Предполагалось, они горели с самого начала игры, и все же никогда не разрушались.

 В связи с этой странностью он провел множество экспериментов, чтобы разгадать тайну, и в результате выяснил, что количество HP данных факелов на голову превышало HP обычных, так еще и самовосстанавливалось. Также он узнал, что факелы имели сверхвысокие двести пятидесятые уровни – скорее всего, просто чтобы соответствовать скрытому подземелью.

 Открытие привело игроков Nekomimineko в состояние восторга.

 Пусть последний босс, Владыка демонов, был двести пятидесятого уровня, уровни мобов в Замке Владыки демонов колебались на двухсотом, поэтому большинство игроков заканчивало игру примерно на том же уровне.

 Даже с необходимостью ждать завершения игры, чтобы попасть в скрытое подземелье, шанс повысить мастерство владения оружием предметом на пятьдесят уровней выше оставался очень привлекательным.

 Кроме того, его огромное количество HP и автоматическое восстановление не требовали Элементов на ремонт. Когда эта информация распространилась по сети, все стали называть факел в подземном лабиринте Богом факелов.

 Вход в скрытое подземелье вскоре стал местом повышения мастерства оружия после прохождения основной сюжетной линии. Многие игроки стали ежедневно навещать Бога факелов, атакуя его нужным оружием.

 И поскольку в игре взглянуть на статусы предметов не составляло труда, не было необходимости проверять наличие нанесенного урона. Достаточно было просто проверить статусы, и если где-нибудь значилась хотя бы одна единица урона, то все в порядке. Вот так просто.

 Не существовало никаких условий его использования, не было никакого риска и, что главное, по эффективности отсутствовал хоть какой-нибудь аналог. Нечто подобное просто не могло не стать популярным, и движение поклонения Богу факелов быстро приобрело известность в Nekomimineko.

 В то же время самым быстрым игрокам, которые уже зачистили скрытое подземелье и перемахнули через двести пятидесятый уровень, оставалось только с сожалением кусать локти… Положение, в котором я оказался.

 В конечном итоге Бог факелов у подземного лабиринта прославился как Мастер Факел, а вход в сам лабиринт стали называть Подземным Додзе Мастера Факела. Даже учитывая, что эффективность его действовала только в промежутке между прохождением игры и запуском скрытого подземелья, оно получило такую поддержку игроков, которая могла посоперничать с одним из самых популярных мест в Рамлихе, Додзе Маримит.

 // Додзё – в нынешнее время место для тренировок и соревнований по боевым искусствам. Ранее термин обозначал место для медитаций и иных духовных практик в японском буддизме и синтоизме. //

 Я даже перезапускал игру с самого начала и победил Владыку демонов на низком уровне (сто восемьдесят третьем) – все для того, чтобы поднять мастерство владения оружием так, как хотел.

 В любом случае, когда мы попали в ловушку под землей, я продолжал атаковать факел не только чтобы его разрубить, но и для тренировки в Подземном Додзе Мастера Факела ради изучения нового навыка для освобождения. Собственно, ради этого я и отправился ко входу в скрытое подземелье.

 На секунду я задумался, стоило ли рассказывать о факеле Девочке-Поезд, но, скорее всего, со стороны способность в бешеном темпе повышать мастерство оружия простыми ударами по факелу показалась бы чем-то абсурдным… Ладно, скорее уж нечестным и подлым.

 Вот почему я намеренно ввел Девочку-Поезд в заблуждение своими серьезными попытками срубить факел, тем самым сосредоточившись на повышении мастерства владения оружием.

 В конце концов, разница в уровнях между мной и Мастером Факелом достигала двухсот сорока, и при каждом ударе я буквально ощущал, как мое мастерство оружием возрастает на безумную величину. Это меня так увлекло, что я потерял счет времени.

 Благодаря этому я изучил навык Окончательный Пронзающий небеса Меч, который обычно получал ближе к завершению игры. Кроме того, благодаря мастерству, введенному в версии 1.09 и непосредственно влияющему на силу атаки навыков, я добился силы атаки, несравнимой с прежней.

 И раз уж Мастер Факел теперь покоился в моей сумке, я мог повышать мастерство владения оружием где угодно и сколько угодно. Я правда с нетерпением ждал этого.

 А теперь перестанем концентрироваться на оружии и взглянем на…

 — Сома!

 Громкий крик Девочки-Поезд прервал поток моих мыслей.

 Оглянувшись, я заметил, что Девочка-Поезд смотрит на меня со слезами на глазах.

 При виде нее я наконец очнулся. Да, я ведь рыбачил.

 — Я до сих пор не понимаю, хороший ты человек или плохой, Сома… Но одно я знаю точно.

 Разумеется, рыбачил я не в прямом смысле этого слова. Вместо лески я использовал какую-то веревку, купленную в городе, находился у дыры на Плато Печати, а поймать пытался…

 — Сома, ты подлый!

 \*\*\*

 Девочка-Поезд орала мне что-то по ту сторону дыры.

 После освобождения из провала я купил веревку в городе, чтобы вытащить Девочку-Поезд. Я планировал кинуть веревку вниз, а затем поднять Девочку-Поезд на поверхность, однако…

 Каждый раз, когда Девочка-Поезд почти доставала до веревки…

 — Давай, еще немного! Еще совсем чуть-чуть!

 Я развлекался тем, что заставлял ее прыгать на месте, и просто не мог остановиться.

 Вполне естественно, что она назвала меня подлым.

 — Ах, если бы я только купил веревку подлиннее.

 Не прекращая ее дразнить, я тряс сверху конец веревки, до которого у нее все никак не получалось достать. Честно говоря, чем-то она походила на кошку в ее тщетных попытках ухватить болтающуюся перед ней штуку, размахивая руками то тут, то там.

 Заметив мою ухмылку…

 — И личность у тебя тоже испорченная! — снова закричала она мне снизу.

 Погодите, разве не она сама сказала, что знает точно лишь одно? Что-то тут явно лишнее.

 Наконец, мне стало стыдно, что я так долго над ней издеваюсь, поэтому я дождался подходящего момента и вытянул ее наверх. Благодаря силе, дарованной уровнями игры, Девочка-Поезд была успешно спасена и…

 — С-Сейчас я поблагодарю тебя за свое спасение. Так вот, спасибо большое! Но это не значит, что я тебе до сих пор доверяю!

 Прокричав в последний раз, она умчалась обратно в город на полной скорости.

 Я надеялся, что мы с ней больше никогда не увидимся.

 \*\*\*

 — Да уж, день выдался утомительным.

 Второй день моей жизни в игре оказался гораздо более насыщенным, чем я предполагал.

 Вообще, я планировал еще раз выйти из города, чтобы посетить кое-какое другое место, но в итоге перенес это событие на завтра и спокойно отправился в гостиницу.

 Я извинился перед хозяином гостиницы. Когда я сказал, что сломал его лопату, и предложил за нее заплатить, на его грубоватом лице образовалась усмешка.

 — А, не беспокойся. Если собираешься остаться здесь подольше, то все в порядке, — он добродушно рассмеялся.

 Несмотря на внешность, он был хорошим человеком, и я поклялся себе, что завтра же раздобуду ему новую лопату.

 — Ужин скоро будет готов, так что спускайся через полчаса!

 Его крик достиг меня, когда я уже заходил в свою комнату.

 Там я убедился, что Мастера Факела еще можно использовать и что в ближайшее время Ширануи не сломается, и спустился по лестнице обратно.

 Прибыв в столовую, я вдруг обнаружил, что меня ждет не только хозяин гостиницы, но и знакомая фигура, которая явно не принадлежала второму посетителю. Заметив меня, она подбежала ближе с улыбкой от уха до уха.

 — С сегодняшнего дня я буду жить здесь. Мое имя Ина Трейл! Рада встрече!

 — Ты что несешь?!

 И глядя, как ее щеки раздуваются от гнева, я наконец осознал, что те слова действительно были правдой.

 Тебе не сбежать от Девочки-Поезд!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Экстра: Выдержка из NekomiminekoWiki gt;gt; Глоссарий Nekomimineko**

Экстра: Выдержка из NekomiminekoWiki &gt;&gt; Глоссарий Nekomimineko
 Ина Трейл (Персонаж)

 МПК ранней игры, обычно называемая «Девочка-Поезд».

 В рейтинге персонажей стала легендой, заняв первое место как самый популярный персонаж, так и самый непопулярный.

 Просматривая вики-комментарии, можно отметить, что у нее есть на удивление хорошие отзывы вроде «у нее совершенно нет груди, но, если присмотреться, она очень милая», «для доски она упорно старается», «плоскодонка, но храбрая (lol)» и «плоская, но это хорошо».

 Также можно предположить, что здесь образовалась группа людей с особым фетишем.

 \*\*\*

 Пещера Мимикрии (Подземелье)

 Особое подземелье-убийца новичков, где все монстры представляют собой Мимиков.

 Разумеется, некоторые сундуки сокровищ – Мимики, однако часть стен и дверей тоже является Мимиками, а также само содержимое сундуков сокровищ тоже может оказаться Мимиками.

 С другой стороны, иногда сундуки сокровищ по форме напоминают других монстров. Это подземелье было создано скрытой злобой Nekomimineko.

 Последняя комната, полностью сделанная из Мимиков, зачастую заставляет некоторых жаловаться на несправедливость.

 \*\*\*

 Спасительное лекарство (Задание)

 Ради спасения жизни моего раненого сына принеси мне три зелья, указанных в содержании задания.

 Награда за задание – Набор расходных материалов начинающего авантюриста, содержащий три факела, десять дротиков, пять зелий MP… и десять зелий.

 Несмотря на приличную награду, так и хочется спросить, какого лешего с таким набором им нужны еще зелья для спасения его жизни?

 \*\*\*

 Убийца Жверей (Предмет)

 Предмет, заставляющий дважды перепроверять его название.

 Некоторые игроки думают, что это ошибка от «Убийца Зверей», и пытаются использовать его для атаки зверей, но они ошибаются.

 Данное оружие очень эффективно только против монстров типа жуков. Выяснить это и воскликнуть: «О, так это на самом деле Убийца Жуков»! – некий обряд посвящения Nekomimineko.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Режим Поезда (Часть 1)**

Шел третий день моей жизни в игре.

 Меня встретило освежающее утро. Прошлым днем я довольно усердно потрудился, однако, возможно, из-за нахождения в мире игры я не ощущал почти ни капли усталости.

 Итак, в хорошем настроении я открыл дверь своей комнаты…

 — Утро доброе, Сома! Ум-м, я всю ночь много думала и решила, что хочу убедиться, что ты не плохой человек, поэтому я буду за тобой наблюдать… А-а-а?!

 Я мгновенно захлопнул дверь, развернулся на каблуках, бросился через всю комнату, рывком открыл окно и выпрыгнул наружу. В тот самый миг, когда мои ноги коснулись земли, я с помощью Пронзающего небеса запрыгнул на ближайшее здание и стал использовать Шаг для перемещения по крышам.

 Если говорить честно, маневр довольно впечатляющий.

 Менее чем за двадцать секунд мне удалось успешно сбежать от Девочки-Поезд.

 — Дерьмо!..

 Преодолев огромное расстояние, я спустился вниз. Только остановившись я понял, что совершил.

 В итоге у меня получилось чисто машинально смотаться прочь, но, если подумать, сегодня я планировал только ходить по лавкам и закупаться. Я бы даже отдаленно не вел себя подозрительно, поэтому ничего бы не случилось, даже если бы Девочка-Поезд за мной увязалась.

 Впрочем, теперь, когда я сбежал подобным образом, снова встретиться с ней лицом к лицу стало бы проблемой. Что хуже, шанс пересечься с ней на главной улице был довольно высок. Короче говоря, я совершил большую ошибку.

 С другой стороны, разве того, кто инстинктивно убегает, когда с ним вдруг заводят разговор, не назовут настоящим одиночкой?

 — Вообще, настоящее одиночество – это хронической заболевание, с котором я вынужден жить всю жизнь!

 И хоть со стороны казалось, что я говорю об этом как настоящий чуни, на самом деле гордиться здесь было откровенно нечем.

 Если припомнить, одиноким я стал после поступления в университет, когда предпочел игры отношениям с людьми, так что моя история одиночества вышла довольно короткой. Кроме того, вряд ли я останусь таким до конца своей жизни.

 Кстати, я ведь не рассказывал ей вообще ни о чем, в том числе и когда обычно просыпаюсь, поэтому, скорее всего, она некоторое время ждала меня перед дверью. Подобные мысли внушали мне тревогу, и я каким-то образом пришел к выводу, что, возможно, поступил правильно, сбежав в тот же миг.

 Прежде всего, с первой нашей встречи она пыталась меня преследовать, но сейчас я не рассчитывал заводить никаких товарищей. Я хотел держаться как можно дальше от других людей и сосредоточиться на повышении собственных сил.

 Если это поможет мне держать дистанцию с Девочкой-Поезд, выходит, я поступил правильно.

 От таких мыслей мое настроение изменилось, и я начал думать, как поступить дальше.

 Мне предстояло сделать кучу разных вещей, так что следовало идти туда, где я вряд ли столкнусь с Девочкой-Поезд. На сей раз я держал в уме ее высокие навыки расследования, поэтому стянул мифриловую броню и надел снаряжение новичка. С ним меня будет немного сложнее вычислить.

 Стоило учитывать, что, если я буду торчать на поле определенное время, Девочка-Поезд автоматически окажется там. Это действительно хлопотно, но сегодня ничем мне не помешает.

 В конце концов, выходить за пределы города я не собирался.

 Я намеревался стать затворником.

 Ну, звучало круто, но настоящая причина заключалась в том, что я не хотел повышать уровень персонажа, пока не увеличу мастерство владения оружием еще больше.

 Мне удалось настолько эффективно увеличить мастерство владения оружием с помощью Мастера Факела лишь потому, что мой собственный уровень был очень низким. И поскольку в данный момент не существовало способа его откатить, глупо было терять данное преимущество из-за сражений снаружи.

 Хотя, конечно, разница между уровнями в двести сорок и просто в двести была не так велика, однако в городе у меня еще остались дела, поэтому я решил, что лучше будет заняться ими, а не таскаться по полям.

 — Дела в городе, да, — пробормотал я пришедшую на ум фразу.

 Я кое-что вспомнил.

 Существовало три области, в которых могли развиваться персонажи Nekomimineko: уровень персонажа, мастерство владения оружием и мастерство навыка.

 Как и во всех нормальных РПГ, уровень персонажа повышался с накоплением опыта за уничтожение монстров. Опыт от монстров рассчитывался из его уровня, умноженного на коэффициент опыта, зависящего от типа монстра.

 Обычно у редких или сильных монстров вроде боссов множитель опыта был выше, чем у всякой мелочи, но установки Nekomimineko оставляли желать лучшего, и потому здесь не существовало четкого различия между великими монстрами и бесполезными.

 Разумеется, у предметов с HP данный множитель составлял ноль, так что, независимо от количества уничтоженных предметов, уровень не повысится ни на каплю.

 И так как весь опыт давался тому, кто нанес последний удар, у атакующих при гринде было огромное преимущество, в то время как целитель, не важно, сколько времени посвятивший себя исцелению союзников, не получал ничего. Короче говоря, самый неудачный класс.

 Если бы Nekomimineko все-таки стала ММО, без сомнений, разразилась бы настоящая трагедия, когда каждый игрок выбрал бы атакующий класс.

 На секунду я искренне обрадовался, что Nekomimineko не стала ММО.

 Ладно, я немного отошел от темы, однако, как я уже говорил, сейчас я не собирался повышать уровень персонажа. Мне выпал шанс тренировать мастерство владения оружием в любое свободное время вместе с факелом, поэтому и необходимость покидать город отпала сама собой.

 Таким образом, оставалось только поднять мастерство навыка.

 Мастерство навыка – мастерство, связанное с каждым конкретным навыком, таким как Шаг.

 Выносливость, потребляемая при использовании навыков, имела постоянное максимальное значение, которое не увеличивалось с уровнем. Следовательно, могло показаться, что количество непрерывных использований навыков останется неизменным, несмотря на тренированность персонажа, но это не так.

 Именно здесь на сцену выходило мастерство навыка.

 При использовании навыка его мастерство повышалось, в результате чего увеличивалась его эффективность и уменьшалось количество потребляемой выносливости. И хоть максимальное значение общей потребляемой выносливости оставалось неизменным, поскольку количество ее потребления было разным, игроки-ветераны могли непрерывно применять больше навыков, чем начинающие.

 Что касается способа измерения мастерства навыка, оно заключалось просто в количестве раз использования того или иного навыка. Достигла ли атака цели, нанесла ли хоть какой-либо урон, был уровень противника высоким или низким – все это не имело никакого значения. Бьешь ты босса, отменяешь навык или просто атакуешь воздух, пока навык использовался, его мастерство повышалось на единицу.

 Простая и понятная система.

 Но, как результат, система с наименьшим количеством кратчайших путей.

 Дешевые трюки вроде победы над монстрами высокого уровня для быстрого повышения уровня или непрерывной атаки высокоуровневых предметов здесь не работали.

 А если все-таки требовалось сделать это как можно скорее…

 — Что ж, у меня нет другого выбора, кроме как отправиться Додзе Маримит.

 Озвучив свое решение, над которым размышлял все это время, я тяжко вздохнул.

 Честно признаться, мне не особо хотелось связываться с Додзе Маримит. С моими скверными навыками общения и отсутствием каких-либо фетишей, оно приносило слишком много проблем.

 Теперь же, когда все стало реальностью, мысль об этом заставляла мой желудок болезненно скручиваться.

 — Ну, попытка не пытка, так ведь, — сказал я и направился к окраинам города.

 Там, куда я шел, не было торговых лавок. Только силуэт большой старой церкви, единственной в городе, проглядывался на горизонте.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Режим Поезда (Часть 2)**

Это случилось на заре выхода Nekomimineko.

 Тогда еще не открыли даже Скоростной Рывок отмены, но однажды появилось видео, которое стало главной темой обсуждений между игроками.

 В названии видео значилось: «Кающийся человек».

 Видео было коротким и содержало запись человека, беспощадно бьющегося головой о стену белой комнаты.

 \*\*\*

 — Давно я здесь не бывал.

 Ощущая, как меня окутывает уникальная атмосфера церкви, я вошел в помещение, наполненное звуками органа.

 Даже в игре, не помню, когда в последний раз сюда заходил.

 В ранней игре она очень помогала, но основной функцией церкви здесь являлось лечение аномальных состояний, а так как в Nekomimineko было довольно просто изучить магию исцеления аномалий статуса, игроки редко пользовались ее услугами после середины игры.

 Тем не менее, сейчас я пришел сюда вовсе не за лечением. У церкви существовала еще одна функция, и о ней знал каждый игрок Nekomimineko.

 Это и стало причиной моего визита.

 — Прошу прощения!

 Я без колебаний двинулся по дорожке и окликнул стоявшую внутри сестру с приветливой улыбкой.

 — Чем я могу вам помочь?

 Ее звали Мариэль. Она служила сестрой в этой церкви, а также отвечала за одну определенную комнату.

 — Эм-м…

 Ее невинная улыбка почему-то заставила меня ощутить вину, и я задумался, с чего начать разговор, чтобы мою просьбу одобрили. Итак, секунду пораскинув мозгами, я разомкнул губы:

 — Я бы хотел воспользоваться исповедальней.

 Исповедальня, как можно заключить из названия, была комнатой, где человек исповедовался в своих грехах Богу. Только вот слушал его вовсе не Бог, а священник, так что куда удобнее она воспринималась как маленькое разделенное помещение, где священник проводил консультацию через небольшое окошко.

 Сначала никто особо не понимал, зачем игре вообще нужна исповедальня, однако в ранней версии Nekomimineko на ней нашлась надпись: «На содержание события влияет карма! Новая система покаяния!». Скорее всего, она предназначалась именно для этого.

 Разумеется, в итоге в Nekomimineko не появилось никакой новой системы, поэтому, как и Чары Помилования, продаваемые церковью (Цена: 100,000 Элементов Использование: Нет), исповедальня стала очередной бессмыслицей в сеттинге. Впрочем, и она снискала внимание группы энтузиастов.

 Когда они сказали сестре Мариэль, что хотят признаться…

 — Вы пришли на исповедь? Сожалею, священник сейчас отсутствует.

 Она отказала им как-то так.

 Со стороны это походило на предвестие ивента, но если отступить здесь, то в будущем возможность использовать исповедальню пропадала.

 Однако, если продолжить багать диалог, Мариэль сама войдет в исповедальню и, как ни странно, выслушает игрока.

 В реальном мире решение сестры провести исповедь без священника наверняка привело бы к неприятным последствиям, а в игре, особенно в Nekomimineko, никто не обратил на это внимания.

 Кроме того, сестра Мариэль была настоящей красавицей, и в некотором роде ее присутствие вместо священника казалось даже приятнее. По-видимому, именно поэтому некоторые игроки (в основном мужчины) приходили сюда признаваться.

 И да, просто для ясности, следовало отметить, что сколько бы ты ни ждал, священник никогда не вернется в церковь, из-за чего некоторые любители теорий заговора сразу же выдвинули море предположений вроде «священник на самом деле является последним боссом», «вдова Мариэль», «Мариэль = священник (наверное)» или «Мариэль убила священника (может быть)», но истину никто не знал.

 Что до меня, то с моей циничной точки зрения, персонажа священника попросту не создали, поэтому решили так неумело замять проблему. В любом случае, правда была не особо важна.

 Теперь вернемся к исповедальне. Это особенное место явно отличалось от всех других.

 По словам Мариэль, исповедальня являлась самым близким к Богу местом в мире, полностью отрезанным от скверны. Что ж, ничего не знаю о Боге и других подобных вещах, но маленькая комнатушка считалась особенной даже в игре.

 Для простоты понимания, лучше было назвать эту зону абсолютно безопасной.

 Здесь количество HP и MP никогда не менялось. Даже если ударить кого-то оружием, никакого урона не пройдет. Кроме того, навыки оружия и магии блокировались.

 В исповедальне могли использоваться только навыки движения, такие как Шаг, но из-за узкого пространства их активация прямым ходом вела к столкновению со стенами или потолком и мгновенному прерыванию навыка.

 Короче говоря, использовать исповедальню не находилось абсолютно никакой причины. С другой стороны, даже если врежешься куда-то, все равно не получишь никакого урона.

 В здешнем фэнтези мире меча и магии только это место действовало по иным правилам. Будто и правда управлялось Богом… Конечно, так бы подумал обычный человек. Тем не менее, мысли VR-геймера текли в совершенно ином русле.

 Выходит, навыки оружия и магию нельзя использовать?

 Но можно использовать навыки движения без потери выносливости!

 А если использовать навыки движения, то налетишь на стены, и они отменятся?

 Однако урон по тебе не пройдет, и анимация отменится, значит, можно активировать навык снова?!

 Получается, есть ли причина использовать здесь навыки движения?

 А разве при активации навыка его мастерство не повышается?!

 Народ! Давайте будем врезаться в стены исповедальни навыками движения!

 Ну, или как-то так.

 В начале игры обычно давалась возможность использовать Шаг непрерывно четыре раза, прежде чем закончится выносливость.

 Кроме того, если не отменять, применение навыка и послекастовый стан забирали довольно много времени, так что всего на четыре Шага тратилось больше десяти секунд.

 Впрочем, в исповедальне, где не тратилась выносливость и не наносился урон, проблема волшебным образом испарялась.

 Неважно, сколько использовать Шаг, выносливость не закончится, урон ты не получишь и не почувствуешь боль от отмены Шага после столкновения со стеной.

 Итак, вооружившись всей вышеописанной информацией, один игрок снял видео, как активирует Шаг с невероятной скоростью четыре раза в секунду.

 Суть того была предельно проста. Необходимо было расположиться как можно ближе к стене исповедальни и без остановки активировать Шаг в нужное время. Использовать Шаг, врезаться в стену, дождаться отмены, использовать Шаг… Повторять это вновь и вновь, и тогда мастерство навыка Шаг станет увеличиваться с поразительной скоростью.

 Для несведущего наблюдателя такая сцена покажется неким актом искупления, когда некто бьется лбом об стену.

 Так и родилось на свет знаменитое видео «Кающийся человек».

 Как только видео залили в сеть, все бросились в исповедальню, чтобы попытаться воспроизвести его содержание на практике. Пусть доступные навыки ограничивались навыками движения, эффективность техники была высочайшей, а рисков не насчитывалось никаких.

 У данного метода была только одна неожиданная загвоздка.

 Вход в исповедальню располагался сзади, а спереди находилась перегородка со стоящей за ней небольшой столешницей, поэтому для использования Шага всегда приходилось прижиматься к одной из боковых стен.

 Значит, после того как ты закончишь свою долгую тренировку, ты невольно бросишь взгляд в сторону и заметишь ее – смотревшую, как ты раз за разом бьешься головой об стену, неподвижную пару глаз.

 Верно. Тем, кто спокойно наблюдал за каждым твоим странным действием, была Мариэль.

 \*\*\*

 Чтобы войти в исповедальню, требовалось разрешение Мариэль, вот почему каждый раз, когда игрок использовал комнату, она неизбежно появлялась по ту сторону перегородки.

 Может быть, ИИ Мариэль был настолько прост, или, возможно, разработчики недосмотрели что-то в настройках ее поведения, однако в исповедальне Мариэль не предпринимала абсолютно никаких действий, даже когда игрок начинал колотить головой по стене.

 Единственное, что она делала, так это реагировала на то, что с момента входа в исповедальню игрок ничего не говорил…

 — Вы бы хотели в чем-то исповедаться сегодня?

 — Может, это сложно, но сказать о чем-то вслух – один из способов снять груз с души.

 Так она пыталась подтолкнуть игрока к исповеди.

 А когда это медленно перерастало в волнение…

 — Если вы ничего не скажете, я тоже ничего не скажу.

 — Вы лгали, когда говорили, что хотели признаться?

 И наконец…

 — Выход в той стороне.

 Эти слова становились последним, что она говорила. И пусть они сами по себе немного огорчали, за ними следовал настоящий ужас.

 Завершив перечень запрограммированных фраз, она начинала молча таращиться на игрока.

 В чем проблема? Скорее всего, со стороны и не поймешь.

 Я тоже не обратил на это внимания, когда увидел комментарии в сети.

 Тем не менее, истинный ужас ты познаешь, когда сам попытаешься повысить таким образом свое мастерство навыка в исповедальне.

 Сначала она не доставляла никаких хлопот. Я просто чувствовал себя немного неловко от взгляда такой красавицы.

 Но в какой-то момент я заметил, что ее выражение лица и поза ни разу не изменились за несколько десятков минут. Иначе говоря, механизм заел.

 Она ничего не делала, кроме как за мной наблюдала, и все же вскоре само ее существование начинало мучительно давить. Я пытался иногда менять используемую стену, однако тогда поворачивалась лишь ее голова.

 Следуя за каждым моим движением, медленно и молчаливо, эти глаза наблюдали за мной.

 Пространство было ограниченным и пустым. Ничего не отвлекало. Но несмотря на то, что я заставлял себя игнорировать ее взгляд, эта жуткая мысль уже возникла в моей голове, и отделаться от нее было невозможно. Я не мог не чувствовать, как она на меня смотрит. У меня больше не получалось сосредоточиться на использовании навыков.

 Даже когда мне все-таки удалось выбросить прочь из сознания застывшую фигуру Мариэль, после завершения тренировки я поднял глаза и в конечном итоге вновь наткнулся на бесстрастное лицо Мариэль.

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Тогда я осознал.

 За мной наблюдали.

 Все это время за мной непрерывно наблюдали.

 Даже когда я не обращал на нее внимания, она всегда наблюдала за мной.

 За мной наблюдали.

 Она за мной наблюдала.

 И когда я наконец поднял на нее свой взгляд, как и ожидалось, ее глаза смотрели прямо на меня.

 Наблюдает за мной.

 Не моргнув ни разу, лишь с натянутой улыбкой на лице. Постоянно.

 Она всегда, всегда за мной наблюдает!

 \*\*\*

 Непрерывное повторение монотонной задачи легко вызывало сонливость – идеальное состояние, чтобы стать жертвой внушения.

 Скорее всего, именно этот эффект привел к тому, что треть игроков, принявших этот вызов, в итоге сдалась и сбежала от взгляда Мариэль.

 Впрочем, существовали некоторые, кто вообще не возражал против ее наблюдения, и даже те, кто утверждал, что ее взгляд был своего рода наградой. К сожалению, я оказался куда более чувствительным человеком, что привело к болезненным воспоминаниям о моем побеге от Мариэль.

 Таково было Додзе Маримит, где наряду с повышением мастерства навыка игрока испытывалось его сердце.

 Однако…

 Только я знал, что этот мир – игра, но в то же время он являлся и реальностью. И как неотъемлемую часть реальности, здесь можно было создавать ситуации, невозможные для игры.

 — Вы пришли на исповедь? Сожалею, священник сейчас отсутствует.

 Поэтому на сей раз…

 — Понимаю. Я бы…

 Когда Мариэль сказала мне это и направилась к исповедальне, я остановил ее!

 — Простите. Эм, я бы хотел поговорить с Богом наедине, знаете, так что не могли бы вы, ну, оставить меня одного…

 Сработало?

 Я терпеливо ждал ее ответа.

 — Вот как. Что ж, тогда прошу, проходите, — разрешила Мариэль с теплой улыбкой.

 «Получилось!»

 Сердце в груди подпрыгнуло от радости.

 Сегодня, в этот самый миг, я наконец преодолел величайшее препятствие Додзе Маримит!

 \*\*\*

 Проведенный улыбающейся Мариэль, я вошел в исповедальню.

 Разумеется, по ту сторону перегородки не оказалось наблюдающей за мной Мариэль, поэтому, хоть место мне было хорошо знакомо, оно в то же время разительно отличалось.

 «Отлично, теперь приступим.»

 Прижавшись к стене, я занял необходимую позицию.

 Раз это место стало реальностью, я не знал, как долго получится его занимать. Меня не отпускали некоторые сомнения насчет использования навыков движения напротив стены, но я выкинул из головы лишние мысли и активировал навык.

 «Шаг!»

 \*бум\*

 По исповедальне прокатился глухой стук, когда моя голова врезалась в стену. Тем не менее, несмотря на оглушительный звук, боли я не почувствовал никакой.

 Сработало. Даже в этом мире я мог без проблем повышать свое мастерство.

 «Шаг! Шаг, Шаг, Шаг!»

 \*бум! бу-у, бу-у, бум!\*

 Глухие звуки, эхом отдававшиеся от стен, означали успех моих навыков.

 Довольный результатом, я неторопливо увеличивал скорость.

 «Шаг, Шаг, Шаг, ШагШагШагШагШаг!»

 \*бу-у, бу-у, бу-у, бубубубубу!\*

 Вместе со скоростью использования Шага увеличивалась и частота громкого стука.

 Честно говоря, стало даже как-то весело.

 «ШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШаг!»

 \*бубубубубубубубумбубубубум!\*

 Я полностью погрузился в работу.

 Все мои мысли занимал лишь Шаг.

 В голове пульсировала одна мысль: как увеличить скорость использования Шага.

 «ШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагПропускШагШагШагШагШагШагШагШаг!»

 \*бубубубубубубубубубубубубубубубумбубубубубубубубум!\*

 Все, кроме Шага, исчезло из вселенной.

 Передо мной был один лишь пустынный мир: только я и Шаг.

 Я могу это сделать. С такой концентрацией я легко преодолею свои пределы.

 Я способен достичь тех вершин, где еще никогда не бывал.

 Перескочив потолок в четыре раза в секунду, я добьюсь пять навыков в секунду. Нет, даже больше!

 «ШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШагШаг!»

 \*бубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубум, бубубубубубубубубубубубубубубум…\*

 Погнали!

 За пределы!

 Пересечем грань возможного!

 \*\*\*

 — Эм, один из прихожан жаловаться на странный стук отсюда… Ч-Что вы делаете?!

 Мне показалось, что я слышал какой-то шум, но его явно было недостаточно, чтобы нарушить мою концентрацию.

 — Я… Я не ведаю, какие грехи вы совершили, но прошу, прекратите! В-Вы ничего не решите, лишь причиняя себе боль! Уверена, Бог предпочел бы, чтобы вы должным образом раскаялись… Нет, не в этом смысле! В любом случае, остановитесь сейчас же!

 Факт, что шум начал меня беспокоить, стал доказательством того, что моя концентрация еще не была совершенной.

 Я должен сосредоточиться на Шаге и только Шаге.

 — Остановитесь! Умоляю, перестаньте!..

 Внезапно ощущение чего-то мягкого и теплого охватило мое тело.

 Это стало огромным испытанием. Но я не проиграю!

 — Возможно, он так погрузился в искупление, что еще меня не заметил? Какая невероятная совесть и поразительное благочестие! В таком случае, я просто не могу позволить этому человеку и дальше себе вредить!

 Если что-то меня отвлекало, надо было просто его преодолеть.

 Миг, когда я перестану чувствовать эту надоедливую мягкость, скорее всего, станет моментом моей высочайшей концентрации.

 — Кто-нибудь! Прошу, помогите! Мы в исповедальне!..

 Ох, я вижу. Я наконец вижу. Прямо передо мной… другое измерен…

 \*\*\*

 Некоторое время спустя…

 — Пожалуйста, подумайте над своим поведением!

 — П-Простите.

 Меня оторвали от стены и насильно перетащили в другую комнату, где Мариэль сказала мне подумать над своими действиями. Видимо, стук моей головы об стену оказался слишком шумным.

 Что ж, раз уж существовали вещи, которые нельзя было совершить в игре, но можно было сделать здесь, тогда существовали и те, что можно было сделать в игре, но уже больше нельзя здесь. Если задуматься, эта концепция оказалась довольно очевидной.

 С другой стороны, никогда не думал, что меня заставят раскаяться в том, что я добровольно зашел в исповедальню, однако никакой радости я по этому поводу не испытывал. Все-таки невозможность дальше пользоваться Додзе Маримит обернется неприятной проблемой.

 Так что я попытался объясниться как-то так: «Я действительно в этом нуждался! Мне правда, правда надо было это сделать, несмотря ни на что!» и даже пустил слезу, после чего, что удивительно, она сдалась.

 Короче говоря, мне разрешили использовать исповедальню при двух условиях: после девяти вечера, когда почти все прихожане покидали церковь, и со звукоизолирующим ковриком, прикрепленным к нужной стене, так что у меня не оставалось причин жаловаться.

 — Огромное вам спасибо!

 Поклонившись в пол Мариэль, я направился к выходу из церкви.

 Даже на такую неприятность, как я, она смотрела с искренним сочувствием, а после длинной лекции, почувствовав, что малость перестаралась, одарила меня теплыми словами поддержки.

 Как и ожидалось от служительницы Бога, у нее и правда большое сердце.

 Только одно меня настораживало.

 — Прежде всего, Бог желает людям жить полной жизнью.

 — В мире еще много радостных событий, которые вам предстоит встретить.

 — Пока вы продолжаете жить, что-то хорошее обязательно случится!

 Было немного неприятно слышать от нее подобные слова. Честно говоря, со стороны казалось, что она пытается отговорить кого-то от самоубийства. Впрочем, все в порядке. В конце концов, она же сестра.

 В любом случае, моя подготовка к будущему завершилась, и я почувствовал себя перерожденным.

 Я бодро распахнул двери церкви…

 — Я наконец нашла тебя, Сома!.. А-а-а-а?!

 Увидев перед собой знакомое лицо, я на полной скорости ринулся в противоположном направлении.

 — П-Подожди!

 И раз я так поступил, вы уже могли догадаться, что меня преследовала Девочка-Поезд. Более того, ее скорость ничуть не уступала прежней, и она действительно могла меня догнать, так как я выбрал не самое лучшее направление для побега. Прежде всего, потому что рядом не было никаких высоких зданий, на крышу которых я бы забрался с помощью Пронзающего небеса.

 Я хотел использовать Скоростной Рывок отмены, но с моим нынешним низким уровнем навыков, скорее всего, выносливость закончилась бы прежде, чем мне удалось бы скрыться.

 Пусть я провел в Додзе Маримит совсем немного времени, количество потребляемой выносливости Шага должно было уменьшиться, однако мастерство Рассечения для использования отмены оставалось таким же.

 Вместо отмены навыков с помощью Рассечения я бы мог активировать Боковой удар, которым избивал факел, но у него имелись собственные проблемы. Например, одна неудачная активация вполне была способна закончиться разрубленным пополам невинным прохожим.

 Использовать его в городе слишком опасно.

 — Почему ты от меня убегаешь?!

 — Потому что ты меня преследуешь!

 Мы перекрикивались друг с другом, не останавливаясь ни на секунду.

 — Тогда что ты сделаешь, если я остановлюсь?

 — Воспользуюсь случаем и сбегу!

 — То есть все-таки сбежишь, да?!

 Ну, конечно, это правда. Тем не менее, такой же правдой являлось и то, что я бежал, потому что меня преследовали. Мне бы не было никакой необходимости убегать, если бы Девочка-Поезд просто сдалась.

 — Почему ты продолжаешь за мной следить?! Ты до сих пор подозреваешь, что я темный культист?!

 — Н-Нет, я…

 Не в силах вымолвить ни слова в ответ, она впервые остановилась.

 Скорее всего, я мог бы воспользоваться шансом и скрыться, но это бы не решило проблему.

 Убедившись, что между нами сохраняется дистанция, я тоже прекратил бежать.

 — Разве ты сама не сказала, что наблюдаешь за мной, чтобы в чем-то там убедиться? — спросил я.

 Что необычно, она ответила невнятным бормотанием:

 — Точно. Но на самом деле я верю тебе, Сома… Ум-м. Я не особо понимаю такие сложные вещи, как печать Владыки демонов, и все же я чувствую, что ты не плохой человек…

 Она говорила не особо прямо, так что я начал терять терпение.

 — Тогда почему ты меня преследуешь?

 — А?.. Эм, ты ведь мой спаситель и… Ох! Я никогда раньше не встречала такого человека, как ты, поэтому мне надо было за тобой понаблюдать…

 Что происходит?

 То есть у нее нет определенной причины меня преследовать?

 Раздражение лишь нарастало. Подавив его, я попытался поговорить с ней с логической точки зрения:

 — Извини, но я пытаюсь стать сильнее как авантюрист.

 — Я т-тоже! — тут же без надобности воскликнула она в ответ, но я ее проигнорировал.

 — Существуют некоторые вещи, которые знаю только я. У меня нет никакого желания распространяться о своих боевых техниках, так что я бы предпочел держаться подальше от других.

 — Я понимаю… Н-Но!..

 Она еще пыталась мне возражать, из-за чего я выдохнул и прямо сказал:

 — Раздражаешь. Если ты следишь за мной только из любопытства, не могла бы ты прекратить?

 — А…

 От моих слов она застыла.

 Судя по всему, ее захлестнуло чувство вины. Я был убежден, что она наблюдала за мной только из любопытства. В противном случае, других причин я просто не видел.

 Влюбилась в меня с первого взгляда из-за того, что я игрок и ее спас?

 Смехотворно.

 Такие вещи происходили только в манге и играх. И пусть этот мир основывался на игре, в Nekomimineko подобного бы никогда не произошло.

 — Э-Это не так. Пожалуйста, подожди.

 Она еще пыталась что-то сказать, однако…

 — С тобой все будет в порядке. А если появятся проблемы, просто приходи в гостиницу, и я попробую чем-нибудь помочь.

 Не обращая на нее больше внимания, я развернулся и начал уходить.

 В конце концов, в моей помощи она не нуждалась. И пока я, как игрок, не стану слоняться долго по полям, ее никогда не станет преследовать толпа монстров.

 Более того, хоть она и была авантюристом, на полях у Рамлиха никогда не появлялись враги выше тридцатого уровня.

 Я понятия не имел, в какой группе она состояла, и насколько вообще востребованы пользователи кинжалов, и все же с ее нынешними способностями ей никакого труда не составить жить в этом городе.

 Тем не менее, она почему-то отчаянно хотела меня остановить.

 — Умоляю, подожди! Я… Я!..

 Но я уже решил, что не остановлюсь, что бы она ни сказала.

 В университете я был одиночкой.

 Нет, я вовсе не хотел, чтобы так случилось, однако не желал и обратного.

 Не то чтобы я не хотел завести с кем-нибудь отношения, но, когда у тебя есть занятие, ты не откладываешь его ради общения с другими людьми. В итоге у меня получилось оборвать свои связи с обществом с гораздо меньшими колебаниями, чем у других.

 В любом случае, сейчас я в них не нуждался. И раз ее не постигли никакие серьезные проблемы, я не ощущал никакой необходимости ей помогать.

 Вот почему я решил попрощаться с Девочкой-Поезд.

 Впрочем, мое решение…

 — !!!

 Оно было тут же разбито вдребезги одной произнесенной фразой.

 — Что ты сказала?..

 Будто эти слова были волшебными.

 В них содержалась сила, достаточная, чтобы заставить меня, не заинтересованного в других до такой степени, что я заслужил прозвище «Призрак класса», остановиться.

 Наверное, потому что я был таким же.

 — Не могла бы ты повторить?

 Когда я обернулся и спросил, она слегка смущенно произнесла еще раз:

 — У меня нет друзей.

 Ах, и как так случилось?

 Я поднял взгляд к небу и мысленно пробормотал:

 «Девочка-Поезд, ты тоже одиночка, да?»

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Режим Поезда (Часть 3)**

— Честно говоря, с тех пор, как я стала авантюристом, я никогда не объединялась с кем-то в группу.

 Мы сидели в столовой на первом этаже гостиницы, когда Девочка-Поезд, неспешно потягивая фруктовый сок из пивной кружки, начала рассказывать мне свою историю.

 Хоть я чувствовал себя из-за этого скверно, по одному взгляду на нее можно было понять, что она одиночка. Она излучала какую-то необъяснимую ауру, что легко позволяла убедиться в данном факте.

 — Иногда стражники смотрели на меня и говорили что-то вроде: «Ха? А может ли эта девчонка выходить наружу одна?». Мне было очень тяжело, и стало только хуже, когда они начали глядеть на меня с мыслями «А, это просто очередная обычная одиночка». А я… Я ведь вовсе не хотела быть одна! Я тоже хочу весело проводить время в захватывающих приключениях с другими людьми! В смысле, если они на меня так пялятся, почему тогда сами не предложат вступить к ним в группу?!

 Со стороны могло показаться, что она несла какой-то бред. Такой полноценный комплекс преследования.

 Что ж, я тоже являлся своего рода одиночкой, поэтому отлично понимал ее чувства.

 — Ум-м, да, не всегда выходит сделать все самой. И становится немного проблемно, когда не получается кого-то попросить о помощи, когда слоняюсь в одиночку.

 Девочка-Поезд смутилась. В одиночку? Слоняюсь? В любом случае, она не обратила на свои слова внимания и, распластавшись по столу, начала разглагольствовать с большей страстью:

 — Вот так вот! И так как я не могла никого попросить о помощи, мне было очень страшно, когда я исследовала подземелья! Ну, и другие вещи! Особенно когда появляется какая-нибудь скрытая комната, не указанная на карте! Обычно это должно радовать, но я начинаю волноваться, что неправильно прочитала карту…

 — Да! Определенно! И вообще, когда я хочу поесть, а вокруг толпа людей, я пытаюсь найти какое-нибудь отдаленное солнечное место, чтобы доесть свой сэндвич. Это слишком смущает! Я вроде как не делаю ничего плохого, а в итоге начинаю прятаться, когда слышу других или вижу, как они проходят мимо!

 — Так это происходит не только со мной! Я тоже начинаю нервничать, когда вокруг много людей! Я часто хожу в одно кафе на другом конце города, но там слишком оживленно, поэтому я всегда беспокоюсь, что подумают обо мне другие люди! Ведь я, девушка, постоянно сижу одна…

 — Ах, понимаю! Я полностью разделяю твои чувства! У меня нет друзей, так что на лекциях я всегда сижу спереди на краю. Может, благодаря этому у меня приличные оценки, и я много чему научился, но я постоянно гадаю, что обо мне говорят окружающие! И когда я слышу, как позади болтает какая-то группа девчонок, мне начинает казаться, что они меня обсуждают, и я невольно прислушиваюсь!

 — Ага! Точно, точно! Недавно в городском кафе проводился какой-то конкурс самого популярного чая у авантюристов. Я решила пойти, но никого там не знала, поэтому не смогла ни к кому присоединиться и осталась одна. Все вокруг стали смотреть на меня как-то странно… В общем, я больше не смогла этого выносить и побежала домой уже через полчаса!

 — В точку! Такие праздники очень трудны для одиночек! Когда мои одноклассники устраивают вечеринку с напитками, они приглашают друг друга, а стоит делу дойти на меня, они говорят: «А, Сома, ты же не пойдешь, да?»! Почему ты думаешь, что я не хочу приходить?! Или ты сам не хочешь, чтобы я приходил?! Я бы в любом случае не пошел, но можно было хотя бы предложить… Понимаешь?..

 — Н-Не волнуйся, я тебя отлично понимаю!

 — Девочка-Поезд!!!

 — Сома!

 Всего после нескольких минут разговора мы обменялись крепким рукопожатием.

 Начало зарождающейся дружбы. Сияющие глаза, смотрящие друг на друга.

 — Эй, моя гостиница не место для всяких любовных заморочек.

 Впрочем, это ощущение было мгновенно уничтожено одной грубой фразой хозяина гостиницы.

 Девочка-Поезд пораженно подскочила и торопливо от меня отодвинулась, после чего уставилась на правую руку, которая только что касалась моей.

 — П-Прости…

 Наверное, на нее нахлынуло смущение из-за чрезмерного волнения, поэтому Девочка-Поезд спрятала свое раскрасневшееся лицо, опустив голову, и шепотом извинилась.

 С намерением развеять повисшую странную атмосферу, я слегка кашлянул и сменил тему:

 — Хотя, конечно, я никогда особо не чувствовал себя очень одиноким. Вместо друзей я проводил свое время с Элизой…

 — Элиза?! Твоя девушка?!

 О, впечатляющая реакция. Девочка-Поезд тут же взглянула на меня твердым взглядом, словно пытаясь сказать, что не простит любую измену.

 — Н-Нет. Элиза вообще не человек.

 — Тогда домашнее животное?

 — Ну, что-то типа того.

 Вообще, Элиза – название моего VR-устройства. Имя я придумал, руководствуясь надписью на его задней панели: «ERII-Z3000T».

 // Спешу напомнить, что в Японии нет четкого звука «Л», так что он заменяется «Р». //

 — Питомец, да. Я бы хотела взять домой какую-нибудь Злизь… Но, чувствую, тогда мне бы придется целыми днями о ней заботиться. Все-таки я слышала, что если оставить ее одну надолго, она умрет от стресса… У-ун.

 Она качала ногами туда-сюда под столом. Лицо ее выглядело довольно серьезно.

 Кстати, я догадывался, почему Девочка-Поезд оказалась в такой ситуации. Судя по всему, причина, по которой она не могла завести друзей, заключалась в установках самой игры.

 Этот мир стал необычным местом, сочетающим в себе черты и игры, и реальности, но не являвшимся ни тем, ни другим.

 В попытке воссоздать игровой мир как можно реалистичнее, он также старался следовать игровым настройкам.

 Этот мир стал странным слиянием двух стремлений: стать реальной жизнью и быть игрой.

 Для живущих здесь людей он был реальностью. Их поведение больше соответствовало жителям реального мира, а не игры. Те же Рейнхарт, Девочка-Поезд и даже сестра Мариэль, с которой я познакомился недавно, действовали как настоящие люди и ни капли не походили на НИПов.

 С другой стороны, как и по сюжету игры, Рейнхарт предложил мне доехать до города в своей повозке, а Мариэль позволила воспользоваться исповедальней. Даже случай с толпой монстров, увязавшейся за Девочкой-Поезд, оказался настолько неестественным, что его никак нельзя было списать на простое совпадение. Все походило на игру.

 Иначе говоря, мир придерживался концепции реальности, даже если это вело за собой игнорирование некоторых аспектов игры. Однако, когда дело доходило до событий, он пытался воссоздать игру, пусть за ними и стояла некая сила, отличимая от реальности.

 Таким образом, теперь вернемся к Девочке-Поезд.

 Во время игры, когда возникал поезд монстров, Девочка-Поезд всегда появлялась одна, и нигде не встречалось упоминаний, что остальных членов ее группы убили монстры.

 Теперь все очевидно.

 Если воссоздавать игровое событие, то наличие у Девочки-Поезд друзей привело бы к лишним проблемам.

 Итак, если моя теория верна…

 Девочка-Поезд родилась с судьбой одиночки, осужденной на жизнь в полном одиночестве!

 Чтобы все подтвердить окончательно, понадобилась бы куча вопросов, однако по какой-то неведомой причине, когда я пытался хотя бы представить группу Девочки-Поезд, в голову ничего не приходило.

 — Думаю, я отличное понимаю твою ситуацию, — кивнул я.

 Девочка-Поезд посмотрела на меня с полным ожиданий взглядом.

 — Т-Тогда…

 — Мм-м… Вряд ли я смогу помочь.

 — Спаси!.. Чего?!

 Ее реакция оказалась совершенно иной. Она явно не ожидала такого ответа.

 Тем не менее, я до сих пор не хотел помогать Девочке-Поезд, даже после всех сказанных нами слов. Как такой же одиночка, предельно ясно, что я банально не смогу оказать ей большую помощь.

 — Что ж, давай подумаем. Наверное, в лучшем случае я бы попытался помочь тебе подружиться, но я просто не способен это сделать.

 — П-Почему?

 Ха! Разве не естественно?

 — Потому что я тоже одинок!

 — А, точно… Эм, прости.

 Не извиняйся! Так ты заставляешь меня еще больше расстраиваться!

 — Но если ты просто по… п-подружишься со мной, Сома…

 Почему ты заикаешься над словом «подружиться»? Насколько вообще высок уровень твоего одиночества?! С этими мыслями я покачал головой.

 Даже в игре Девочку-Поезд можно было взять в свою группу, поэтому, с первого взгляда, подружиться с ней не было большой проблемой.

 Однако подобное решение не изменит корень проблемы. Прежде всего, потому что…

 — В ближайшее время я покину город. Вот почему у нас с тобой не будет много времени.

 — Тогда я пойду с тобой…

 — Сама знаешь, уровень противников у столицы достигает пятидесятого. Кроме того, ты ведь должна заботиться о больной матери, верно? Ты же не хочешь ее оставить?

 — У-у-у…

 Она стала авантюристом из-за больной мамы. Из-за этого или нет, не помню, чтобы Девочка-Поезд бросала Рамлих по собственному желанию.

 Если я приму ее в свою группу, наверняка поведу в столицу, но не ценой разлуки с больной матерью.

 — Так что… — взглянув на понурую фигуру Девочки-Поезд, я заявил: — Так что единственное, что я могу сейчас сделать – тренировать тебя до тех пор, пока ты сама не станешь одиноким авантюристом.

 — А?..

 \*\*\*

 Лицо Девочки-Поезд ошеломленно вытянулось, поэтому я повторил свою мысль в более простых словах:

 — Я уже довольно долго являюсь одиноким авантюристом и знаю много вещей, недоступных другим. Ты можешь даже звать меня профессиональным одиночкой. Пусть я не способен спасти тебя от одиночества, думаю, в моих силах сделать тебя достаточной сильной, чтобы ты могла жить дальше одна.

 — Сома…

 На глазах Девочки-Поезд проступили слезы, поэтому я торопливо добавил:

 — К-Конечно, бесплатно учить тебя я не намерен. Взамен ты расскажешь мне о том, что я не знаю, и поможешь в нескольких небольших экспериментов. Так что да, приготовься…

 — Хорошо! Я сделаю все, что хочешь! Почему бы нам не начать тогда прямо сейчас?!

 Вскочив на ноги, Девочка-Поезд схватила меня за руки.

 По сравнению с недавним унынием, сейчас ее глаза ярко сияли, будто она вдруг нашла желанного товарища.

 — А, не стоит торопиться…

 Я попытался поумерить ее пыл, однако Девочка-Поезд не сдавалась:

 — Не беспокойся! Я выложусь на полную! Просто скажи, что ты хочешь, чтобы я сделала!

 Она уставилась на меня горящим взглядом. Похоже, она действительно намеревалась сделать, что угодно.

 Разумеется, я не собирался просить ее ни о каких абсурдных действиях. Господи, но что бы произошло, окажись я действительно злым человеком?

 «Ладно, выбора у меня нет…»

 Если я что-нибудь не предложу, все грозилось выйти из-под контроля. И хотя не было никакой необходимости делать это прямо сейчас, я попросил ее помочь с самым простым экспериментом:

 — Мм-м… Ну, тогда я могу связать тебе руки и ноги и посмотреть, что случится, пока ты несколько часов будешь кататься по полю?

 — Ха-а?..

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Режим Поезда (Часть 4)**

Что ж, сегодняшний эксперимент проверит силу Девочки-Поезд, известную как Режим Поезда.

 Мы прибыли в локацию с самыми слабыми противниками.

 Сначала мы вдвоем потрудились над тем, чтобы зачистить территорию от монстров, а затем ради снижения шанса несчастного случая я сказал Девочке-Поезд надеть один из моих комплектов мифриловой брони. Наконец, с ее согласия я связал ее запястья и лодыжки, на чем все наши приготовления завершились.

 — Кричи, если что-нибудь случится.

 — Хорошо.

 Оставив еще сбитую с толку Девочку-Поезд позади, я отошел на самый край зоны слышимости ее голоса.

 Перед собой я ясно видел связанную Девочку-Поезд, но монстры еще не появились.

 Эксперимент начался.

 \*\*\*

 С тех пор прошло около часа, но ничего необычного не случилось.

 Связанная Девочка-Поезд каталась туда-сюда от скуки и иногда спрашивала меня о времени. Я смотрел на одолженные у нее часы и отвечал, а между делом тратил свое время на избиение факела.

 Как и ожидалось от Мастера Факела, он быстро восстанавливал полученный урон. И, как и ожидалось от игры, новых монстров рядом с игроком не спавнилось.

 Наш спокойный мирный день продолжался.

 \*\*\*

 Первые признаки изменений произошло где-то через час пятьдесят после начала эксперимента.

 Девочке-Поезд уже надоело кататься, и она уснула прямо на полях. Тем не менее, ее поведение становилось все более неестественным.

 Словно не в состоянии находиться больше на одном месте, она неожиданно начала размахивать ногами и переворачиваться. В каждом ее действии проскальзывало беспокойство.

 Затем, ровно через два часа после начала эксперимента, произошла несомненная странность.

 В нескольких десятках метров от Девочки-Поезд в воздухе собрались частицы света, после чего там внезапно появились гоблины.

 — Спавн монстров…

 Пусть я и ожидал, что произойдет нечто подобное, при виде настолько нелепой сцены мне оставалось только застонать.

 Спавн монстров, или, если они уже были уничтожены, респаун, контролировал появление монстров.

 Монстры на полях и в подземельях обычно возрождались через определенное время, но игроки, как правило, не становились непосредственными свидетелями данного явления.

 Согласно сеттингу, монстры представляли собой сгустки Элементов, которые являлись магической энергией. Было бы странно, если бы монстры возникали из ниоткуда, поэтому кто-то решил, что вид появляющихся из пустоты чудовищ нарушил бы ощущение мира фэнтези.

 Короче говоря, в Nekomimineko, исключая особые ивенты, монстры обычно не возрождались рядом с игроком или в пределах его видимости.

 Однако картина, развернувшаяся сейчас перед моими глазами, явно противоречила этим правилами.

 В интернете часто появлялись комментарии, что Девочка-Поезд приводила за собой слишком много монстров.

 Даже в полностью зачищенных от монстров местах и в локациях с длительным респауном ей все равно удавалось объявляться с кучей противников, так что кто-то предположил, что Девочка-Поезд была способна самостоятельно призывать монстров в Режиме Поезда.

 Теперь данная теория была полностью доказана.

 Впрочем, я тут же одернул себя, осознав, что не время думать о таких вещах, когда гоблины с радостными ухмылками уже подбирались к Девочке-Поезд, облизывая губы.

 Конечно, из-за разницы в уровнях в мифриловых доспехах ничего серьезного ей не грозило, и все же эта сцена по какой-то невероятной причине стала походить на выдержку из эротической фэнтезийной манги.

 «Ладно, лучше быстрее ее спасти!»

 С этой мыслью я бросился к Девочке-Поезд, но вместо того стал свидетелем чего-то совершенно невероятного.

 — Кья-а-а!.. А-а-а-а-а-а!..

 Заметив приближавшихся големов, Девочка-Поезд закричала…

 — Да вы издеваетесь!

 И стала убегать. Вернее, катиться прочь, еще связанная веревками.

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Более того, ее скорость поражала! Она почти мгновенно оставила големов позади, постепенно скрываясь на горизонте.

 Конечно, я ее не винил.

 Уровень Гоблинов достигал пятого, а их характеристики превосходили Злизь, однако именно из-за внешности они получили прозвище «Стена новичков». Что хуже, в мире, ставшем реальностью, их жуткий облик и правда мог испугать до чертиков.

 Если сравнивать, я бы сказал, что они почти такие же страшные, как людоящеры… Ох, прости, Рейнхарт.

 В любом случае, их неожиданное появление попросту не могло не шокировать Девочку-Поезд.

 — Стой! Остановись!

 Тем не менее, ее спасение проходило в очень скверном направлении, и по неизвестным мне обстоятельствам она на полной скорости катилась ровно прочь от меня и от города.

 — Как вообще у нее получается так быстро катиться?!

 Разумеется, этого бы не хватило, чтобы от меня оторваться, но скорость ее была абсолютно ненормальной.

 Скорее всего, она получила ускорение от активации Режима Поезда.

 «Я думал, она даже в Режиме Поезда не сможет двигаться, если ее связать, но неужели эффект получился противоположным? Не стоило быть таким беспечным!»

 Я всерьез пожалел, что вообще заикнулся об эксперименте. С другой стороны, даже не связанная она бы, наверное, запаниковала и побежала еще быстрее.

 Ладно, уже поздно размышлять. Я должен ее догнать.

 «Проклятье, как раздражает!»

 Что хуже, пока Девочка-Поезд катилась вдаль, рядом с ней не прекращали появляться очередные мелкие мобы. Судя по всему, ее способность насильно спавнить монстров в Режиме Поезда действовала даже в таком положении. И количество бегущих за ней монстров лишь увеличивалось.

 — Если так пойдешь дальше… А?

 Стоило мне только ощутить тревогу, как движения Девочки-Поезд вдруг замедлились, а тело, способное развивать кошмарную скорость, стало каким-то вялым.

 Я тут же понял, что происходит.

 — Ну да, у тебя ведь просто не могла не закружиться голова от всех этих фокусов.

 Вообще чудо, что она продержалась так долго. Наверное, вестибулярный аппарат у нее просто чудовищный.

 Ситуация упростилась до невозможного.

 Уродливые страшные Гоблины были медлительны. О самых слабых монстрах, Злизи и Жуткой Злизи, даже упоминать не стоило.

 Я пролетел мимо них и подхватил Девочку-Поезд на руки.

 Может, сразиться и было неплохой идеей, но я не особо хотел драться с грузом в виде потрепанной Девочки-Поезд, так что без колебаний решил сбежать.

 Бешеных Гончих не объявилось, поэтому с ней на руках оторваться от кого-то вроде Гоблина особой проблемой не стало, и я быстро оставил позади преследующих нас монстров.

 Пока я тащил ее на руках, вокруг Девочки-Поезд монстров больше не спавнилось. Видимо, ее Режим Поезда включался, только когда она была одна.

 \*\*\*

 — Здесь мы вроде в безопасности.

 Заметив, что монстры позади уже превратились в маленькие темные точки размером с горошину, я заговорил с Девочкой-Поезд:

 — Эй, Девочка-Поезд, ты что, дрыхнешь? Ты в порядке?

 От моего голоса глаза ее медленно открылись.

 — Ха-а? Ч-Ч… Чего?!

 Убедившись, что с ней ничего не случилось, я горько усмехнулся, поставил ее на землю и перерезал веревки.

 — Извини, что просил тебя помочь. Наверное, следовало заранее обо всем рассказать.

 — Н-Нет, я… Сома!

 Ее резкий оклик заставил меня обернуться.

 — Вот же ж!

 Монстры, от которых мы, по идее, избавились, неумолимо продолжали нас преследовать.

 Похоже, стоило монстрам наткнуться на Девочку-Поезд в ее Режиме Поезда, цели своей они уже не изменят. И правда дерьмовая система.

 Получается, выбора у меня нет.

 — Прости, давай-ка я тебя понесу.

 — А? Ой!

 Я снова подобрал Девочку-Поезд, еще не восстановившую свои силы.

 — У-Ум-м… Я могу…

 — Не беспокойся, это тоже часть эксперимента!

 Девочка-Поезд пыталась отказаться от моей помощи, но я ее убедил.

 «Но это все равно заставляет меня нервничать.»

 В такие времена я действительно восхищался тупостью героев гаремной манги.

 У них получалось носить девушку на руках и не замечать, что она в них влюбилась, несмотря на довольно смущающую обстановку.

 Пусть по сравнению с недавним сейчас она была в сознании, когда ситуация не грозила серьезным риском, ко мне стало приходить мучительное осознание того, что я прикасался к девушке.

 Впрочем, не время сейчас погружаться в атмосферу притянутой за уши любовной комедии.

 — Я побегу мимо монстров, так что держись крепче! — сказал я и направился туда, откуда мы только что пришли.

 К счастью, Девочка-Поезд быстро оправилась, так что количество вызванных монстров оказалось не таким большим, и бегом по диагонали мне удалось обойти переднюю кучу Гоблинов.

 Оставшаяся позади Злизь тоже не доставила никаких проблем. Разница в скорости была слишком велика, чтобы обращать на них внимание. Я без особых усилий прошел мимо монстров и не останавливался, пока мы не достигли городских врат.

 Когда мы оказались в Рамлихе, монстры мгновенно остановились, будто потеряли к нам интерес, и вернулись в свои локации.

 «Фу-х, Режим Поезда не отличается от игры.»

 Эффект Режима Поезда развеивался, когда игрок достигал безопасной области вроде города. Обычно мобы ловили его до того, как это случалось, однако нам повезло, что противники на сей раз оказались медлительными.

 — Теперь точно все отлично. Ты как?

 В ответ на мой вопрос Девочка-Поезд взволнованно ответила:

 — Д-Да, я в порядке. Ум, извини, что запаниковала, я просто немного испугалась…

 — Нет, не волнуйся насчет этого…

 Может, потому что во время нашего побега я нес ее на руках, но мы оба чувствовали себя довольно неловко.

 — Эм, могу я спросить?

 — А-Ага, конечно.

 Девочка-Поезд посмотрела на меня с крайне серьезным взглядом.

 Уверен, она спросит меня о спавнящихся монстрах. Это явно выходило за все рамки нормального. Если не про самих Гоблинов, то явно про то, что произошло после… Короче говоря, я пытался подготовиться к ее вопросу, но он вышел совсем иным.

 — Я… Я была полезной, Сома?

 — А?

 Ее слова стали для меня настоящей неожиданностью, поэтому я не знал, что ответить. Не знаю, что она подумала при виде моей реакции, однако Девочка-Поезд тут же продолжила:

 — П-Произошло много странных вещей. Я запаниковала и сбежала, поэтому подумала, что могла испортить твой эксперимент…

 Ощутив тревогу Девочки-Поезд, я понял ее опасения.

 Несмотря на кучу только что произошедших аномалий, моих необычных запросов и даже то, как мы спасались от монстров, для Девочки-Поезд был, прежде всего, важен ее первый товарищ. Она беспокоилась, получилось ли у нее хорошо выполнить работу и смогла ли она помочь.

 Что ж, надеюсь, пока я буду здесь, она станет более уверенной в себе.

 Поразмыслив немного, я уверенно кивнул и ответил:

 — Ты мне сильно помогла. Без тебя у меня бы ничего не получилось.

 — Правда?!

 Лицо Девочки-Поезд озарилось после моих слов. Его выражение с уныния переменилось на счастье, и она крепко сжала мои руки.

 — Т-Тогда, если тебе нужна будет еще какая-нибудь помощь, обязательно мне скажи! Не важно, эксперимент это или что-то еще! Я сделаю что угодно!

 Мои губы растянулись в кривой усмешке от ее нетерпеливого энтузиазма, и я весело ответил:

 — Конечно! Тогда займемся прыжками с тарзанки без веревки!

 — Ха-а?

 Деточка, ты снова попалась.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Режим Поезда (Часть 5)**

Эксперимент на равнинах немного прояснил особенности Режима Поезда.

 С полученными результатами я планировал испробовать что-то новое, однако для этого нам придется отправиться в высокоуровневую локацию, что без подготовки делать было очевидным самоубийством.

 Сейчас мы с Девочкой-Поезд находились в одной из хозяйственных лавок города, чтобы закупиться расходниками.

 — О-о, а это ж…

 Первым делом мне в глаза бросилась Наклейка Статуса.

 Данный предмет отображал название и уровень того, к чему крепился. Честно говоря, в игре он был не более чем мусором, но в этом мире, где концепции меню не существовало, казался довольно полезным.

 Не говоря уже о цене в 10Э. Очень дешево.

 Хотя это не имело ничего общего с предстоящим экспериментом, я приобрел десяток и, посоветовавшись с продавцом, попытался использовать на себе.

 — Ого!

 Стоило мне наклеить кусок бумаги на руку, как на ней тут же появились слова: [Сома Сагара: Ур.13].

 Получается, я был только тринадцатого уровня. Да, я прилично времени сражался на Плато Печати, и все же никак не мог рассчитывать получить много уровней за убийство мелких мобов даже с разницей в уровнях.

 Таким образом, Режим Поезда должен был стать ключом к эффективному и безопасному повышению уровня. Ожидание начала эксперимента возросло еще сильнее.

 Впрочем, что удивило меня больше, так это написанное на Наклейке Статуса имя.

 Со времени своего прибытия в этот мир я еще никому не называл своего полного имени, но система меня распознала.

 — Сома, чем занимаешься? Самоцветы здесь, — озадаченно окликнула меня Девочка-Поезд, пока я смотрел на Наклейку Статуса.

 «Оп-па, было опасно.»

 Идея скрыть свой тринадцатый уровень показалась мне хорошей.

 Сунув остаток Наклеек Статуса в сумку, я подошел к Девочке-Поезд.

 Гуляя по лавке, в дополнение к Наклейкам Статуса я также приобрел предметы непосредственно для похода: магические самоцветы, дротики и зелья первой необходимости. Также я купил карманные часы и лопату.

 Магические самоцветы и дротики предназначались для проведения эксперимента, карманные часы нужны были мне, а лопата – хозяину гостиницы.

 Да уж, и правда не ожидал найти здесь часы и лопату.

 Похоже, в лавке продавались самые разные вещи, в отличие от игры… Если присмотреться, я даже подумал, что это скорее обычный магазин, а не хозяйственная лавка.

 В любом случае, наши приготовления завершились.

 Признаться, я хотел заглянуть еще в лавку аксессуаров и оружейную поблизости, но решил отдать предпочтение Девочке-Поезд. В общем, я сдержал свои желания, и мы покинули город.

 Пунктом нашего назначения стал северо-восток. Следующим экспериментом я выбрал широко известное «Призрачное подземелье Nekomimineko», Пещера Испытаний.

 Пещера Испытаний – подземелье недалеко от Рамлиха, где появлялись неожиданно высокоуровневые монстры. Их уровни колебались в районе семидесятого.

 В нем не было ни ивентов, ни сокровищ, а все монстры представляли собой рыцарей из пустых доспехов, прозванных Рыцарями-Доспехами.

 Рыцари-Доспехи двигались медленно, но с их силой и броней стоило считаться, из-за чего победить их становилось проблемой. В свою очередь, они могли похвастаться довольно приличным множителем опыта.

 Итак, данное подземелье стало для игроков настоящим вызовом, однако предоставляло отличный шанс для роста. Взамен высокой сложности по завершению прохождения способности игрока резко взлетали вверх.

 И правда пещера испытаний.

 Или, по крайней мере, таковым оно должно было стать…

 — Ум, а мы правильно пришли? Всем известно, что в этом подземелье ничего нет…

 На деле же Пещера Испытаний никак не способствовала развитию игрока.

 Название «призрачное подземелье» так и сочилось сарказмом, потому что из-за грубых ошибок в установках по прибытию сюда игрока все монстры оказывались мертвы. Хуже того, время респауна монстров было самым большим в игре – двести пятьдесят пять часов. Никто бы не стал торчать здесь больше десяти дней, поэтому люди попросту перестали искать тут мобов.

 Тем не менее, теперь со мной была Девочка-Поезд. Тщательно подбирая слова, я начал объяснять:

 — В том и суть эксперимента. Я слышал, если выполнить кое-какие условия, монстры появятся. Поэтому я и хочу проверить, правда это или нет…

 Если бы Девочка-Поезд узнала, что обладает силой призывать толпу монстров, она бы наверняка впала в депрессию.

 Пусть мне больно было ей врать, я опустил этот факт.

 И да, на то она и Тренировочная Девушка, чтобы принять все без малейших сомнений. Она полностью купилась, и ее глаза засияли от интереса.

 — А, вот почему те Гоблины вдруг появились на равнинах! Сома, невероятно! Неужели это какие-то тайные знания, которые передаются только Защитникам Печатей?!

 — Э-э, сделай милость, просто забудь про этот титул.

 Почему эта девица продолжает копаться в моем темном прошлом?! Хотя сам виноват…

 Изобразив фейспалм в уме, я продолжил:

 — Короче, раз эксперимент на равнинах закончился успешно, мне захотелось проверить его и здесь.

 — А-а, поняла! Вместо полей ты будешь использовать подземелье, да? Жду не дождусь!

 Пытаясь умерить ее пыл, я рассказал про свой план.

 Прежде всего, подземелье должно было пустовать, поэтому мы могли без хлопот зайти внутрь, а затем остается только подождать два часа, пока не активируется Режим Поезда.

 — Если моя теория верна, противники скоро начнут появляться. Они сильные, но медлительные, так что со своей скоростью ты наверняка от них убежишь. Ты должна бежать вглубь подземелья и, если получится, попасть в каждого противника дротиком.

 — Получается, ты хочешь, чтобы я пометила монстров дротиками?

 Дротики – атакующий предмет, наносящий фиксированный урон размером в единицу независимо от вида противника, поэтому в бою с бронированными противниками металлического типа они зачастую становились козырем в рукаве. Кроме того, при большом количестве врагов дротиками также можно было помечать нужных. Для эксперимента я приобрел полсотни штук.

 — Но не перестарайся. Уровень монстров выше семидесятого, поэтому предпочтение отдавай бегу, а остальное делай по возможности.

 — Принято!

 Ответ воодушевленный, но волноваться я не перестал.

 Враги, чей уровень превышал семидесятый. Даже по сравнению с мобами того же уровня их сила атаки намного тех превосходила. Пусть я одолжил Девочке-Поезд комплект мифриловой брони, все же она продавались в Рамлихе, и ее явно было недостаточно для борьбы с Рыцарями-Доспехами.

 В итоге я пришел к опасениям и начал думать, что, может, не следовало этого делать.

 — По правде говоря, эксперимент довольно опасен. Если не хочешь…

 — Нет, я все сделаю. Разница в уровнях большая, но я уже имела дело с Рыцарями-Доспехами. Если надо просто убежать, это для меня как два пальца!

 — Но…

 В отличие от меня, Девочку-Поезд так и переполняла мотивация. На моем лице появились сомнения, из-за чего она посмотрела мне прямо в глаза и сказала:

 — В любом случае, это надо сделать, верно?

 Ее слова заставили меня на миг забыть, как дышать.

 — Ага. Это надо сделать.

 Я сдался и кивнул, на что Девочка-Поезд улыбнулась.

 — Тогда я постараюсь изо всех сил… Ради Сомы.

 Я хотел поправить ее, но вовремя остановился.

 Не стоило выливать на ее решимость ведро холодной воды.

 — Пещера Испытаний по форме напоминает пончик. Вход, где мы сейчас находимся, располагается в самом низу пещеры, поэтому, если продолжишь идти вперед… попадешь туда, — сказал я, махнув рукой в сторону вершины утеса.

 Трудно было сказать, насколько высоким оказался утес. Впрочем, отсюда была только едва видна верхушка.

 — Остается только спуститься вниз с помощью этого.

 Я достал самоцвет с магией Замедленного падения.

 Активировать магию в самоцвете можно было лишь раз, но большего и не требовалось.

 Замедленное падение – заклинание, уменьшающее скорость падения пользователя. На одну минуту вес пользователя становился таким же, как у птичьего пера, снижая скорость при падении и отдачу при приземлении. Я уже передал такой же самоцвет Девочке-Поезд.

 — Прямой спуск с утеса значительно облегчит возвращение обратно. Когда будешь убегать от монстров и достигнешь вершины, используй его и прыгай вниз. Доберешься до меня – и эксперимент будет считаться успешно завершенным.

 — Поняла! — с привычной энергичностью ответила она, но я еще чувствовал себя неловко.

 — Уверена? Знаешь, как правильно использовать самоцвет? Ты же не будешь прыгать, пока не активируешь его, верно?

 На мои вопросы Девочка-Поезд ответила улыбкой.

 — Не беспокойся, со мной все будет в порядке. Прыгать с такой высоты без раздумий все равно не получится.

 Сама она вовсе не колебалась. Может, это я слишком волновался.

 Я еще раз пробежался по основным пунктам, передал ей купленные в городе расходники и напомнил не переусердствовать, после чего время наконец настало.

 — Ну, тогда я пошла!

 — Угу. Осторожней там, ладно?

 Наблюдая за ее храбро удаляющейся спиной, я все никак не мог избавиться от мучившего меня беспокойства.

 \*\*\*

 Следующие два часа я изнывал от тревоги.

 На самом деле эксперименты с Девочкой-Поезд по возрождению противников в этом подземелье уже проводились в игре. Много кто пытался использовать Девочку-Поезд для прокачки уровня, и в итоге игроки обнаружили, что, если оставаться в подземелье, Девочка-Поезд действительно появится поблизости.

 Тем не менее, к сожалению, эксперименты ничем хорошим не заканчивались.

 Прежде всего, потому что почти каждый раз, когда Девочку-Поезд начинали преследовать монстры, она прыгала с утеса и разбивалась насмерть.

 Разумеется, там Девочка-Поезд была обычным НИПом, но раз такое происходило в игре, никто не давал гарантий, что это не повторится и здесь.

 Вот почему я подготовился и купил два магических самоцвета.

 «Если не получится, я сам использую Замедленное падение!»

 Я никогда еще не пробовал накладывать магию на падающего человека, но получится было обязано. Все-таки в игре я уже привык целиться в быстро движущиеся цели.

 Даже в худшем случае неудача невозможна.

 Наконец, минутная стрелка часов сделала два полных оборота.

 «Уже скоро, да?»

 Я ждал, готовясь к тому, что Девочка-Поезд может упасть в любой момент.

 Все произошло где-то через десять минут. Когда тревога достигла пика, и я начал волноваться, не произошло ли чего…

 — Сома-а-а-а-а!!!

 Я поднял взгляд к источнику голоса и заметил Девочку-Поезд. Из-за разделявшего нас расстояния ее фигура походила на горошину, но ошибки быть не могло. Она спрыгнула с утеса, уходя от погони теней.

 Еще держа в голове худший вариант, я невольно стиснул пальцами самоцвет.

 Однако…

 «Ладно, похоже, не стоило так волноваться.»

 К счастью, мои мысли не обратились в реальность. Девочка-Поезд стала медленно опускаться вниз. Судя по всему, она правильно использовала Замедленное падение.

 — Сома, у меня получилось!

 Она замахала руками, продолжая неспешно падать, и я махнул ей в ответ. Именно тогда я это заметил.

 — Сзади! — закричала я, но опоздал.

 — А?

 Когда Девочка-Поезд оглянулась, было уже слишком поздно.

 Один из преследовавших ее Рыцарей-Доспехов слетел с утеса и совершенно случайным образом оказался рядом.

 Копье падающего Рыцаря-Доспеха врезалось прямо в нее!

 — !..

 Со сдавленным криком Девочка-Поезд изогнулась от боли.

 Из-за удара копья и того, что Замедленное падение сделало ее намного легче, ее буквально отшвырнуло прочь с невероятной силой.

 — Ох!

 Она почти достигла земли. Я немедленно начал активировать навыки.

 За доли секунды преодолев разделявшее нас расстояние с помощью Скоростного Рывка отмены, я поймал ее до того, как она упала. Из-за магии ее тело было легким, как перо.

 Почему-то это заставило меня на миг замешкаться.

 — Точно, расходники!

 Взяв себя в руки, я вытащил из сумки зелья восстановления.

 Времени заставлять ее пить не было, поэтому после недолгих колебаний я разбил флакон о ее тело.

 Вспыхнул свет, а затем с задержкой последовал звуковой эффект.

 — Ты в порядке?! Слышишь?!

 Однако, когда я ее окликнул, она мне не ответила. Я растерялся.

 «Да вы издеваетесь! Как вообще…»

 Я поспешно достал из мешочка другое зелье восстановления и уже собирался его разбить, когда…

 — Со мной все хорошо.

 Миниатюрная рука меня остановила.

 Опустив взгляд, я увидел, что Девочка-Поезд уже открыла глаза и смотрит на меня.

 Ее лицо немного побледнело, но в целом было не похоже, что она умирает.

 — Ха-а-а…

 Это событие стало самым страшным для меня с тех пор, как я оказался в этом мире.

 Я глубоко вздохнул. У меня еще оставалось много вопросов, но я опасался, что другой Рыцарь-Доспех упадет рядом.

 Не обращая внимания на грохот за спиной, я уже привычным движением поднял ее на руки как принцессу и торопливо покинул локацию.

 \*\*\*

 Я хотел использовать больше зелий восстановления, но Девочка-Поезд наотрез отказалась, сказав, что это пустая трата ресурсов.

 — Эй!

 Несмотря на мои протесты, она даже выскользнула у меня из рук и поднялась на ноги. Встав передо мной, она гордо улыбнулась.

 — В конце я немного облажалась, но у меня все равно получилось.

 Итак, со взглядом маленького щенка, ожидающего вознаграждение от хозяина, она спросила:

 — Сома, я была полезной?

 — Ты…

 Услышав ее слова, я ошеломленно застыл.

 Даже после того, как я заставил ее глупо рискнуть своей жизнью, отправившись в одиночку в высокоуровневое подземелье, из-за чего она чуть не погибла, она до сих пор ни капли во мне не сомневалась и искренне волновалась, была ли полезной.

 Я просто не мог в это поверить. Поэтому я от всей души обрадовался, что все-таки привел ее сюда.

 — Ум, н-ну так что?

 Ее глаза выдавали тревогу, но еще больше – ожидание. Должно быть, ей правда приносило счастье помогать своим товарищам. Одного взгляда на нее было достаточно, чтобы сказать, что она в нетерпении ждала, пока ей скажут, что она была полезна.

 Тем не менее, на сей раз ее ожидания оправдать я не мог.

 Медленно качнув головой, я ответил:

 — Прости, но эксперимент проводился не ради меня.

 — А?..

 От моих слов она пораженно замерла, а я прилепил к ее руке кусок бумаги.

 Когда на нем появились слова, я сказал:

 — Поздравляю с повышением уровня.

 На бумаге коротко значилось:

 [Ина Трейл: Ур.57]

 Итак, сегодня Девочка-Поезд перестала быть начинающим авантюристом.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Режим Поезда (Часть 6)**

«Слаще, чем Кленово-медовый пуддинг Гарбодора, несчастнее, чем Рыцари-Доспехи Пещеры Испытаний», – такова была фраза, рожденная в Nekomimineko, однако только заядлые игроки полностью поняли бы ее смысл. И чтобы осознать суть этой фразы, следовало начать с Трагедии Рыцарей Пещеры Испытаний.

 Даже в VR-играх возникали случаи, когда игроки оступались и гибли на полях, окруженных крутыми скалами. Тем не менее, истории о монстрах, случайным образом погибавших от падения, встречались крайне редко.

 Какова причина, спросите вы?

 Не знаю насчет других игр, но в Nekomimineko она была предельно проста.

 Игра банально не позволяла монстрам приближаться к местам возможного падения. С помощью такой доступной всем контрмеры Nekomimineko предотвратила смерти монстров от падения.

 Исключая нахождение под статусными эффектами и преследование игроков, монстры в Nekomimineko обычно не покидали указанную настройками локацию, оставаясь, так сказать, в своей «среде обитания». Места с резкими обрывами исключались из зоны передвижения мобов, так что они к ним не приближались, и разработчики больше не беспокоились об опасности их падения.

 Впрочем, кто бы мог подумать, что и вправду найдется такое подземелье, где произойдет нечто подобное.

 Разумеется, я имею в виду Пещеру Испытаний, ведь именно из-за этого ее и прозвали «призрачным подземельем».

 Форма Пещеры Испытаний напоминала кольцо, а зоной передвижения ее монстров значилось все подземелье. Иначе говоря, при патрулировании мобы перемещались по кругу.

 Таким образом, Рыцари-Доспехи тратили свое свободное время на обход подземелья.

 Хоть ИИ в силах был справиться с пологими склонами, когда дело доходило до резких изменений в высоте вроде лестниц, все катилось в бездну.

 В нормальных ситуациях это никак не мешало игровому процессу. Любой приличный гейм-дизайнер не стал бы устанавливать на маршруте монстров длинные лестницы, поэтому проблема исчерпывалась сама собой.

 С другой стороны, поскольку Пещера Испытаний была в форме кольца, вход и выход по плоскости объединялись друг с другом, из-за чего область передвижения над обрывом совпадала с областью передвижения под обрывом, и монстры пытались проходить прямо между ними.

 Конечно, с монстрами, что проходили от основания до вершины, ничего не происходило. Они просто натыкались на «стену» и не могли пройти дальше, после чего разворачивались и продолжали свой путь.

 Однако, что произойдет, если монстры попытаются пройти от вершины утеса к основанию?

 Дело в том, что наземные ИИ не имели понятия высоты, и бедные Рыцари-Доспехи, полагая, что находятся в зоне передвижения, без колебаний делали шаг с обрыва, и тут уже ничего не могло им помочь.

 При падении урон напрямую зависел от высоты и веса персонажа. Высота утеса достигала нескольких десятков метров, поэтому тяжелый класс Рыцарей-Доспехов был обречен на неминуемую гибель.

 Что хуже, Рыцари-Доспехи относились к типу мобов, патрулирующих свою территорию целиком.

 Конечно, обходили они ее случайным образом, однако, поскольку все подземелье представляло собой одну единственную тропу, рано или поздно они достигали утеса. И с этой единственной разницей во времени в итоге Каждый Рыцарь неумолимо падал с утеса и разбивался насмерть.

 Таким образом, через один-два дня после начала игры все Рыцари в подземелье погибали.

 Вот какая правда крылась за «призрачным подземельем», где даже при присутствии игрока никогда не появлялись монстры.

 Воистину высшее качество Nekomimineko!

 Даже так, воспользоваться этим багом было невозможно.

 С погибшего от банального падения монстра игрок не получал никакого опыта, а весь дроп вскоре исчезал.

 Не стоило забывать еще и о том, что время респауна составляло двести пятьдесят пять часов, тогда как время гарантированной гибели – максимум сорок восемь. В связи с этим эффективность ожидания спавна мобов стремилась к нулю.

 И тут-то на сцену выходила Девочка-Поезд.

 Одно только существование Девочки-Поезд избавляло от необходимости ожидания долгого респауна. Стоило активироваться Режиму Поезда, как Рыцари-Доспехи возрождались.

 Кроме того, как мы уже поняли, пока она оставалась в подземелье, монстры продолжали ее преследовать.

 Весь план заключался в сборе кучи монстров, прыжка с утеса и возвращению ко входу в подземелье, из-за чего мобы толпой начинали сыпаться вниз.

 Тем не менее, с такими действиями это приводило лишь к уничтожению монстров, а очки опыта попросту бессмысленно пропадали. Вот почему мы использовали дротики.

 В версии 1.28 добавили одно правило: «в случае смерти монстров от эффектов статуса или от окружения, весь опыт переходит к персонажу, последним нанесшиму урон».

 Это случилось потому, что один из первых игроков Nekomimineko, немного повернутый на ядах, постоянно донимал компанию-разработчика, и та наконец сдалась и выпустила обновление.

 Что ж, остается только думать, что тот тип был крайне назойливым. Удивительно, что, когда патч все-таки вышел, в интернете появилось много одобрительных комментариев.

 И пусть дело явно стало настоящей пыткой для службы поддержки компании-разработчика, теперь хотя бы открывалась возможность тренироваться в Пещере Испытаний.

 Дротики наносили фиксированный урон размером в одну единицу, независимо от типа врага.

 Защита семидесятиуровневых Рыцарей-Доспехов позволяла поглощать тонну урона, но даже Девочка-Поезд без труда атаковала их дротиками. Затем же оставалось только заставить их спрыгнуть с утеса, обрекая тем самым на смерть, чтобы персонаж, нанесший урон последним (иными словами, Девочка-Поезд), получил весь опыт.

 Как и ожидалось от мощного монстра с долгим респауном, даже с учетом времени на подготовку в пару часов, что неслыханно, можно было поднять больше тридцати уровней за раз.

 Кстати, кроме уровней, у этого способа существовало еще одно преимущество…

 — Сома, я собрала все предметы!

 С возрожденных Рыцарей-Доспехов без труда удавалось собрать дроп. Выпавшие предметы обычно превосходили по качеству магазинные, и в ранней игре они считались первоклассными. Хотя, скорее они даже классифицировались как предметы низкого уровня мид-гейма.

 — Ну, тогда, Девочка-Поезд…

 — У-Ум, я уже давно кое о чем думала. Сома, почему ты называешь меня «Девочка-Поезд»?

 — А, эм-м… Видишь ли, это прозвище, да. Раз ты Ина Трейл, то Девочка-Поезд. Логично ведь, а? Мне просто проще тебя так называть.

 // Не забыли про игру слов? //

 — П-Прозвище!.. — Девочка-Поезд резко вздрогнула.

 На секунду мне показалось, что называть ее Девочкой-Поезд было плохой идеей, но все оказалось совсем не так.

 — М-Мне в первый раз дают прозвище! Девочка-Поезд – очень… очень круто, да?!

 Она правда была в восторге. Как выяснилось дальше, идея вышла действительно скверной.

 — А, тогда у тебя тоже должно быть прозвище, Сома…

 — Не надо мне никакого!

 После случая в пещере уровень привязанности Девочки-Поезд неумолимо рос.

 «Господи.»

 Разумеется, я не лгал, когда говорил ей, что помогу. С другой стороны, я также не лгал, когда сказал, что долго быть рядом не смогу.

 Если она ко мне привяжется, все закончится лишними хлопотами. Лучше сейчас немного охладить ее пыл.

 — Что ж, тогда называй меня теперь Мастер Сома…

 — Да, Мастер Сома! — последовал мгновенный ответ.

 Она ни секунды не сомневалась, называя меня мастером. Полный провал.

 — Прости, я просто пошутил, — тут же пошел я на попятную.

 Быть названным на людях мастером – истинное наказание.

 — В любом случае, я буду называть тебя Девочкой-Поезд, а ты зови меня просто Сома. Ну, или как тебе будет удобнее.

 — Да, Мастер Сома!

 Я невольно нахмурился.

 Она ведь не пытается надо мной издеваться? К сожалению, взгляд ее лучился предельной серьезностью.

 — Зови меня Сома.

 — Да, Сома…

 Она казалась слегка разочарованной. Ей что, нравилось называть меня мастером?

 «Да как так-то…»

 Я предпочел ее обучение остальным делам наполовину из желания помочь, а на вторую – из возможности в любой момент с ней распрощаться. Убрать, так сказать, препятствие с пути. Тем не менее, ситуация складывалась прямо противоположная.

 — Что-то не так? — веселым голосом окликнула меня Девочка-Поезд, на что я покачал головой.

 — Нет, все в порядке. Ну, раз мы собрали все предметы, вернемся тогда в город.

 — Хорошо!

 Тихо вздохнув над ее излишне радостным ответом, я направился к городу, а Девочка-Поезд зашагала за мной следом как маленький пятнистый утенок.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Экстра: Выдержка из NekomiminekoWiki gt;gt; FAQ по распространенным ошибкам**

Экстра: Выдержка из NekomiminekoWiki &gt;&gt; FAQ по распространенным ошибкам
 В: Я чуть не чокнулся, пока убивал Дикую Серебряную Злизь, потому что НИПы сказали мне, что она дает кучу опыта, но мой уровень почти не повысился. Это баг?

 О: Это баг. Из-за ошибки количество опыта за Дикую Серебряную Злизь и Кроликов-Берсерков поменялось местами. Охотьтесь за Кроликами-Берсерками.

 \*\*\*

 В: Хилер в моей группе не апается по уровню. Это баг?

 О: Это… Нет, вообще-то, было бы прекрасно, если бы это было ошибкой, однако такова игра. В данной игре, независимо от количества примененной целительной магии, персонаж не получает никакого опыта. Либо ищите нового целителя с более высоким уровнем, либо постарайтесь, чтобы ваш нанес последний удар противнику.

 \*\*\*

 В: Уровень хилера в моей группе повысился, но магия исцеления не стала сильнее. Это баг?

 О: Это… не баг. Так работает система. При прокачке целителя, в том случае, если он нанес последний удар физической атакой, даже при классе целителя увеличатся лишь его физические характеристики. Либо наносите последний удар магией, либо сдайтесь и начните рассматривать целителей как расходные предметы.

 \*\*\*

 В: К нашей группе присоединился один маг, но он не слушает команд, впадает в истерику и даже нападает на других членов группы атакующей магией. Это баг?

 О: Существование упомянутого персонажа уже само собой нечто вроде бага.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Мисс Героиня (Часть 1)**

— Теперь я научу тебя в одиночку исследовать подземелья!

 Прошло всего несколько часов с тех пор, как Девочка-Поезд получила пятьдесят седьмой уровень. Тем не менее, в Nekomimineko просто иметь высокий уровень было недостаточно.

 Пока я не отправился в столицу, я должен был обучить Девочку-Поезд основным навыкам выживания в этом мире и превратить ее в первоклассного игрока Nekomimineko… В смысле, в первоклассного авантюриста. По этой причине сразу после повышения уровня мы снова закупились расходниками в городе и отправились в другое подземелье. Однако…

 — П-Погоди немного!

 Когда я уже собрался войти в подземелье, Девочка-Поезд поспешно меня окликнула.

 Всю дорогу она радовалась, что впервые идет с кем-то в подземелье. Как же быстро меняется настроение.

 — Т-Ты правда хочешь пройти подземелье только вдвоем?

 В подземелье под названием Черная Шахта, рядом с которым мы сейчас находились, средний уровень противников достигал сорокового. Пусть враги не блистали разнообразием, зато являлись довольно необычными монстрами.

 — О чем ты? Разумеется нет.

 — Ха-ха, ну, да.

 После моего ответа Девочка-Поезд облегченно вздохнула…

 — Я сказал, что мы тренируемся быть одиноким авантюристом, так что ты должна выложиться на полную. В одиночку, конечно.

 Ее глаза широко распахнулись, стоило ей услышать завершение моей фразы, и она принялась громко протестовать:

 — Н-Нет уж! Я слышала, что это одно из самых сложных подземелий Рамлиха! Даже группа пятидесятого уровня сразу бы сбежала…

 — Поэтому мы и попытаемся его пройти, верно?

 В любом случае, уровень Девочки-Поезд сейчас был пятьдесят седьмым. Даже если она облажается, сразу не умрет.

 Отмахнувшись от отговорок Девочки-Поезд, я шагнул ко входу и резко обернулся.

 — Кстати, забыл тебе сказать. Сними, пожалуйста, мифриловую броню и переоденься в предыдущую одежду.

 — Чего?!

 И с воплем Девочки-Поезд наше второе за сегодня покорение подземелья началось.

 \*\*\*

 Нерешительно потоптавшись на месте, Девочка-Поезд сменила снаряжение и догнала меня.

 Даже так она еще пыталась отговорить меня с дрожащим от страха голосом:

 — Сома, тут же очень опасно! Взять хотя бы Костяного Рыцаря, у которого защиты как у железной стены, или быстрого и сильного Темного Оборотня. Лишний опыт риска явно не стоит…

 — Да все в порядке, не беспокойся, — расслабленно ответил я и направился дальше по узкому проходу.

 Вскоре перед нами появилась небольшая пещера.

 — Здесь.

 — Ты же не про…

 — Ш-ш-ш!

 Прежде чем Девочка-Поезд успела договорить, я прикрыл ей рот рукой.

 — Сейчас молчи. Я пойду вперед, а когда подам сигнал, подходи.

 Дождавшись кивка Девочки-Поезд, я осторожно двинулся вперед.

 Там я действительно наткнулся на воина-скелета, вооруженного мечом и щитом. Костяной Рыцарь сорок второго уровня.

 Наблюдая за ним, я в наглую пошел мимо.

 — !

 Краем глаза я заметил, как Девочка-Поезд безмолвно закричала. Она неистово махала руками, пытаясь меня остановить, но я жестом приказал ей молчать и остановился прямо перед Костяным Рыцарем… Никакой реакции.

 Я поднял одну руку вверх, будто здороваясь… Ничего.

 Я немного покрутился перед скелетом… По-прежнему пусто.

 Собравшись с духом, я провел ладонью прямо перед впалыми глазницами черепа… Даже так абсолютно никакой реакции.

 «Отлично!»

 Похоже, и здесь правила игры действовали как обычно. Я поманил Девочку-Поезд к себе, и она аккуратно подошла ближе… Как и ожидалось, Костяной Рыцарь не шелохнулся.

 Пока перепуганная до слез Девочка-Поезд застыла в ожидании, я достал из сумки один самоцвет.

 Заклинание, которое он содержал, назвалось Стеной огня. На некоторое время оно вызывало небольшую стену пламени.

 Я бросил самоцвет в противоположную от нас сторону. Когда тот приземлился, заключенная внутри магия мгновенно активировалась, и появилась слегка шипящая стена огня.

 Стоило ей возникнуть, как Костяной Рыцарь, ранее не подававший никаких признаков жизни, внезапно начал двигаться.

 Неуклюжими шагами он добрался до стены огня и остановился прямо перед ней. Он словно просто наблюдал за племенем.

 Повернув голову к Девочке-Поезд, я ткнул пальцем в беззащитную черепушку Костяного Рыцаря. Она в это время ошеломленно таращилась на монстра и не особо размышляла на эту тему, потому что тут же последовала моим указаниям и ударила кинжалом Костяного Рыцаря… Впрочем, Костяной Рыцарь просто смотрел на огонь.

 Итак, Девочка-Поезд нанесла второй удар, затем третий, и бедный Костяной Рыцарь наконец лишился всех HP и рухнул на пол, после чего быстро исчез.

 Девочка-Поезд застыла в позе последнего удара. Я подошел к ней и хлопнул по плечу.

 — Девочка-Поезд, ты справилась!

 — А? Ум-м, чего? Я справилась?

 Еще ошеломленная своей странной победой над могущественным Костяным Рыцарем, Девочка-Поезд не смогла из себя выдавить внятного ответа.

 — Большинство монстров скелетного типа ориентируются исключительно по звуку и так находят цель, — объяснял я ей, пока мы проходили по узкому коридору. — Вот почему одежда из ткани или кожи, не издающая почти никакого звука, позволяет легко подобраться к ним и перехватить инициативу. Кроме того, если разместить рядом что-нибудь шумное, нежить не будет реагировать на урон вплоть до гибели. Тем не менее, очевидно, что не многие монстры используют лишь слух, и как только тебя обнаружат, они будут преследовать тебя до конца, даже если затаишься. Короче говоря, если сработало в первый раз, не значит, что монстр станет стоять и ждать смерти.

 — Теперь я немного поняла. Но ничего не замечать до конца… Это как-то слишком.

 Похоже, Девочка-Поезд еще не до конца убедилась.

 Впрочем, мы находились в Nekomimineko, где подобные абсурдные ситуации возникали повсеместно. Иного выбора, кроме как все принять, не оставалось.

 Девочка-Поезд некоторое время размышляла над моими словами, а затем, кажется, приметила кое-что важное.

 — Но Темный Оборотень ведь не скелетного типа. Его можно победить таким же методом?

 На ее вопрос я ответил с улыбкой:

 — Нет, конечно. Если попытаешься провернуть что-то такое, тебя просто по земле раскатают.

 В противоположность моей радостной мине лицо Девочки-Поезд напряглось, и тогда…

 — О-па. Как говорится, помяни дьявола… А точнее, оборотня.

 Из прохода появились фигуры трех зверолюдов.

 Темный Оборотень. Как и намекало их чуни-прозвище, все они являлись перебафаными оборотнями на порядок больше обычного человека. Маршируя по узкому проходу, они излучали легко заметную ауру.

 — Три Темных Оборотня… Давай убежим, Сома!

 Посмотрев на Девочку-Поезд, которая отчаянно тянула меня за рукав с побледневшим лицом, я покачал головой.

 — Слишком поздно, нас уже заметили. Они намного быстрее нас.

 На секунду в глазах Девочки-Поезд скользнула искра обреченной безнадеги, но она почти мгновенно взяла себя в руки и вышла вперед, закрыв меня собой.

 — Я выиграю немного времени! Из нас, по крайней мере, Сома должен… Ай!

 Героическая решимость, конечно, прекрасно, однако времени на это не было никакого, и я поспешил прижать Девочку-Поезд к земле.

 — Что бы ни случилось, оставайся на месте и не вставай.

 С этими словами я пошел вперед, прямо к трем Темным Оборотням.

 Увидев перед собой добычу, глаза оборотней сосредоточились на мне.

 — Сома, не надо! Убегай! Убе…

 Под горестный крик Девочки-Поезд я сделал еще шаг, и оборотни рванулись в мою сторону. За секунду до того, как они меня настигли…

 — …гай. Ха-а?

 Я припал к земле.

 — Га-а-у-у-у-у-у! — взвыли Темные Оборотни.

 Они нанесли быстрый удар с разворота. Атака с ужасающей скоростью и мощью рассекла воздух… над моей головой.

 Осознав, что их первая атака ушла в никуда, Оборотни тут же приготовились к следующей.

 Они намеревались вспороть жертву доминирующей рукой. Огромные когти, способные легко порвать любую броню, прошли по горизонтали… над моей головой.

 Даже тогда они не перестали атаковать. С кровью животных, текущих по их жилам, их способы напасть ограничивались не только лапами и ногами.

 — Гр-р-а-а!

 Неистово взревев, оборотни раскрыли свои черные как смоль пасти и рванулись вперед с ошеломляющей скоростью. Почти в ту же секунду их челюсти с щелчком захлопнулись… Естественно, над моей головой.

 — Как видишь, около трети монстров ближнего боя не имеют атак по земле. Особенно часто это встречается у высоких безоружных монстров, таких как зверолюди, поэтому, если тебя загонят в угол, стоит попытаться просто прилечь, — принялся объяснять я Девочке-Поезд, ползая по земле, как жук, когда трое Оборотней проскочили у меня над головой.

 — К-Как у тебя вообще получается так спокойно говорить?! С какой стороны ни посмотри, это странно, разве нет? Почему они на тебя не нападают? Они идиоты?!

 — Как я уже сказал, тип зверолюда…

 — Я поняла! Я поняла, но!..

 Похоже, Девочка-Поезд никак не могла свыкнуться с ситуацией и расстроенно охнула.

 В ходе моих первых боев на Плато Печати я уже убедился, что анимация атак и движения монстров ничуть не изменились со времен обычной игры. Что странно, ведь в сражении у человеческих персонажей появилось куда больше свободы. С другой стороны, движения монстров могли классифицироваться как нечто вроде людских навыков.

 В общем, независимо от причины, боевые техники перенеслись сюда вместе с игрой, так что я снова заговорил с разочарованной Девочкой-Поезд:

 — Тогда поторопись и избавься от этих монстров.

 — Что?! Как я буду сражаться одна против трех?!

 Услышав, как Девочка-Поезд говорит нечто настолько глупое с серьезным лицом, продолжая ползать по земле, я посмотрел на нее пустым взглядом.

 — Очевидно ведь. Ты лежишь и бьешь по ногам.

 После моих слов Девочка-Поезд почему-то ткнулась лицом в землю.

 \*\*\*

 Без проблем победив трех Темных Оборотней, мы дальше углубились в подземелье.

 — Это все неправильно. Я совсем не так представляла себе настоящее приключение…

 Я шикнул на нее, чтобы она перестала бормотать.

 — Впереди еще Костяные Рыцари. Двое.

 Девочка-Поезд поспешно сомкнула губы, но любопытство все же одолело предосторожность, и она шепотом спросила:

 — У-Ум, а как ты узнал?

 — По шагам.

 — Шагам?..

 Девочка-Поезд растерянно нахмурилась, и я объяснил:

 — В таких подземельях шаги разносятся эхом, поэтому ты сразу можешь определить приближение противника. Способность понять направление и дистанцию по звуку шагов – одно из важнейших умений, которым должен обладать каждый одинокий авантюрист.

 Кроме того, в Nekomimineko к звуковым эффектам всегда относились спустя рукава, поэтому для монстров создали всего несколько разновидностей шагов, и их можно было услышать даже сквозь стены. Опытный игрок Nekomimineko всегда использовал отзвук шагов как радар для определения местоположения противника.

 Также существовал еще продвинутый метод использования задержки в отрисовке видимой области с помощью мотания головой для нахождения позиции врага, но давайте пока не отвлекаться от основной темы.

 — Кстати, по шагам я и понял, что к нам приближались три Темных Оборотня.

 — Ох, так сказал бы сра!.. Мп-ф!

 Девочка-Поезд собралась воскликнуть, так что я тут же заткнул ей рот ладонью. Она расстроенно на меня уставилась, но, когда я медленно убрал руку, кричать не продолжила, вместо чего сдавленным голосом спросила:

 — Впереди Костяные Рыцари, да? Может, на следующем повороте свернем?

 В ответ я ей предложил:

 — Тихо подкрасться или ползти, что предпочитаешь?

 \*\*\*

 В подземелье нам еще встретились другие скелеты, кроме Костяных Рыцарей, и иные зверолюди, кроме Темных Оборотней, но основная стратегия против них оставалась неизменной. И после бесчисленных стелс-атак и многих метров ползком мы наконец достигли самой глубокой части пещеры.

 — Это же… — дрожащим от волнения голосом произнесла Девочка-Поезд, увидев в конце пути сундук с сокровищами.

 Здесь не было босса, да и дроп с монстров не падал, зато в самой глубокой части подземелья хранился один сундук с сокровищами, в котором находился высокоуровневый предмет – по крайней мере, для Рамлиха.

 — Итак, твоя последняя задача. Открывай.

 — Хочешь, чтобы я его открыла? Но ведь…

 Хоть она пыталась держать себя в руках, ее глаза то и дело возвращались к сундуку, а руки постоянно двигались, будто репетируя откидывание крышки. При виде ее искреннего желания открыть сокровищницу я улыбнулся.

 — Вперед. Именно ты победила всех монстров, так что это твое законное право.

 — Сома… Спасибо!

 Я слегка подтолкнул ее в спину, и она тут же бросилась к сундуку, больше не скрывая своего восторга.

 «Кажется, она правда сильно хотела его открыть», – подумал я, когда ее рука коснулась крышки.

 В обычной ситуации я бы поступил осторожно, опасаясь ловушки или мимика, но сейчас я точно знал, что с сундуком все было в порядке. Кроме того, не хотелось обрывать ее искреннюю радость.

 Пока я наблюдал за ней, Девочка-Поезд со счастливой улыбкой открыла сундук сокровищ.

 — Ум-м… Тут только это.

 Ее улыбка погасла, и она вытащила наружу отполированный до блеска комплект металлической брони.

 Именно. Ошибки быть не могло…

 — Легкий мифриловый доспех, верно?

 Да уж, что сказать… Становится действительно печально, когда ты находишь в подземелье предмет, который только что купил в лавке.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Мисс Героиня (Часть 2)**

Вообще, идея иметь два комплекта мифриловой брони показалась мне неплохой. Итак, передав первый доспех Девочке-Поезд, новый я взял себе, и на этом вопрос мы закрыли. Направляясь к выходу из подземелья, я спросил у Девочки-Поезд:

 — И как? Тебе удалось обрести немного уверенности для приключений в одиночку?

 Честно говоря, я не ожидал, что такое короткое путешествие значительно улучшит ее навыки исследования подземелий. Прежде всего, я передал ей знания, которые будут полезны только в нестандартных ситуациях, поэтому с точностью сказать, применит ли она их в будущем или нет, не мог.

 Главная причина, почему я привел сюда Девочку-Поезд, заключалась в необходимости позволить ей самой зачистить подземелье и заставить поверить, что нечто подобное все-таки возможно.

 — Я не знаю.

 Тем не менее, Девочка-Поезд слабо покачала головой, не оправдав моих ожиданий.

 — Понятно.

 От моего расстроенного ответа Девочка-Поезд медленно заговорила:

 — Я… Я еще в начале это сказала. Я впервые исследовала подземелье с кем-то другим. И наше приключение, ну… Произошло много странных вещей, но мне правда было весело… И сейчас я не очень представляю, как снова идти в подземелье одной.

 Ее ответ получился неожиданным, но я должен был предвидеть нечто подобное. Девочка-Поезд мечтала о совместных приключениях, и, когда я привел ее в подземелье, такая реакция была неудивительна.

 Впрочем, даже так я не сказал ей, что останусь.

 Нет, проблема заключалась вовсе не в том, что мне не нравилась Девочка-Поезд. Я пытался найти хоть какое-то оправдание, но в глубине души давно знал правду. Существовала еще одна вещь, из-за которой я продолжал играть в соло.

 В памяти вновь всплыли воспоминания о том, как я потерял своих товарищей.

 Именно из-за того, что Девочка-Поезд начинала мне нравиться, я не хотел становиться ее спутником. В конце концов, с ее силой она никак не могла пережить грядущие события и выжить в битвах с монстрами, что ждали меня в будущем. Я попросту не представлял, как ей удастся уцелеть в таких жестоких сражениях.

 — Уверен, ты еще найдешь отличную группу.

 В итоге у меня получилось выдавить из себя лишь эти слова утешения. Девочка-Поезд кивнула, и наш разговор закончился. По крайней мере, так я думал.

 — Но…

 На сей раз все было иначе. Опустив голову, Девочка-Поезд продолжила:

 — Но это ведь будешь не ты, Сома. Это будут не те люди, которые так старались ради меня, помогали мне, потому что я одинока, и смеялись со мной над всякими глупостями.

 — Я…

 Я не знал, что ответить. Почему-то голос Девочки-Поезд звучал даже более одиноко, чем когда она рассказывала о своем одиночестве.

 — Ха-ха-ха. Я просто шучу, не волнуйся.

 Я так ничего и не сказал, пока Девочка-Поезд не нарушила тишину грустным смехом.

 Сердце мучительно сдавило от разгоревшейся в груди вины, однако мне следовало поступать, как должно. Взяв себя в руки, я сменил тему:

 — Так, теперь, когда мы прошли подземелье, на очереди совершенствование навыков. Как думаешь, к чему следует относиться с наибольшей осторожностью, когда вызываешь навык?

 Я намеревался задать простой вопрос, чтобы развеять молчание, однако Девочка-Поезд подняла голову и растерянно взглянула на меня.

 Я думал, что она еще хочет стать моим товарищем, но ошибался.

 Склонив голову вбок, она спросила:

 — Ум, Сома… Что значит «вызываешь»?

 \*\*\*

 В книге под название «Новая эра VR», однажды ставшей бестселлером, присутствовала одна фраза.

 «При управлении виртуальным аватаром в VR некоторые двигают им как собственным телом, а другие – как если бы он являлся их собственным телом.»

 Описание состояния современной виртуальной реальности вышло излишне запутанным, но вполне точным. Как и множество других революционных изобретений, VR изменила мир. Хотя, скорее, до сих пор его меняла. Однако, как результат, в мире еще оставалась часть населения, которая не могла идти в ногу с новыми технологиями, рожденными виртуальной реальностью.

 И сейчас я тоже ощущал присутствие подобной стены между мной и жителями этого мира.

 \*\*\*

 — Как я использую навыки?

 — Ага. Мне интересно, как ты обычно используешь навыки.

 — Ум, наверное, как все остальные. Я встаю в позу активации навыка и просто говорю название…

 — А? Вслух?

 И что за поза активации? По-моему, одним из преимуществ навыков как раз было то, что они активировались независимо от положения тела в момент применения.

 При виде моего растерянного лица Девочка-Поезд объяснила:

 — Ну, у каждого доступного навыка есть свой значок, да? С помощью него можно найти название навыка и позу его активации в библиотеке. Например, для Рассечения надо поднять руку под нужным углом и произнести «Рассечение», чтобы его применить…

 Взгляд Девочки-Поезд стал тревожным, словно она спрашивала: «Я что-то не так сказала?».

 Похоже, в этом мире навыки обычно применялись именно так. Тем не менее, кое-что меня беспокоило.

 — Но, если произносить название навыка вслух, разве так ты сама буквально не говоришь противнику, какой навык собираешься использовать?

 Что ж, с принятием соответствующей позы существовала та же проблема, но выкрикивание названия навыка занимало слишком много времени. Мало того, что ты выдавал себя с потрохами, так еще комбинация отмен навыков в таком случае оставалась недостижимой мечтой.

 Девочка-Поезд в ответ на мой вопрос кивнула, словно не видела в этом ничего сверхъестественного.

 — Ну да. А как еще?

 После ее слов я вспомнил, что все НИПы в игре громко произносили названия своих навыков. Каждый раз я ощущал себя как-то нелепо, но кто бы мог подумать, что данное правило было официально введено в сеттинг игры.

 — Ты сам разве недавно не использовал Невидимый Клинок, Сома? Ты же произнес название, так ведь?

 — У-Угу.

 Когда она перетянула на себя инициативу задавать вопросы, я поплыл. Все-таки фраза «Невидимый Клинок» являлась альтернативным названием навыка, а не настоящим. В тот раз я переволновался и случайно выпалил это, однако на деле действие мое было абсолютно бессмысленным.

 Прежде всего, я использовал навыки, не выкрикивая их название, а скорее «вызывая» его.

 В современное время люди старательно изучали основы VR-контроля, и «фокус» с «вызовом» стали для нас делом таким же естественным, как родной язык.

 Надо отметить, что по мере развития компьютеров методы ввода информации становились все более простыми и интуитивно понятными, так что у новейшей разработки, VR-устройства, надобность в механических устройствах ввода данных вроде мыши и клавиатуры отсутствовала. Само устройство подключалось напрямую к мозгу, поэтому с помощью простой фокусировки сознания получалось контролировать абсолютно все.

 Аналогично с компьютерами прошлого, когда необходимая функция контролировалась манипуляцией курсора и «щелчком» мыши или, в случае сенсорных панелей, «касанием» экрана, в виртуальной реальности человек «фокусировался» на нужной иконке.

 Как и при вводе слов, «печатая» на клавиатуре или «произнося» их для системы распознавания речи, можно было отправить «вызов» командой VR-устройству.

 Тем не менее, если спросить меня, как именно это происходит, я не отвечу. Фокусировка и вызов стали для моего поколения настолько обыденными вещами, что объяснить их работу было трудно.

 Впрочем, если попытаться, я бы сказал, что фокусировка заключалась в концентрации на цели, а вызов – в представлении, что бы ты хотел ввести. Надеюсь, мои размышления помогут вам хоть немного понять ситуацию.

 Однако фокусировка отличалась от обычной концентрации, как и вызов от воображения. Необходимость концентрироваться на каждой мелочи для выбора привела бы к довольно неприятным последствиям, а нужда представлять символы один за другим вылилась бы в перегрузку мозга буквами, то есть в банальную ментальную усталость. Фокус и вызов позволяли обойти подобные проблемы.

 Вот почему фокус и вызов являлись не просто концентрацией и воображением, а скорее ощущением этого, сформированным специально для управления VR-устройством.

 Разумеется, данные элементы управления использовались и в Nekomimineko.

 Ты мог вызовом открыть меню во время игры или сосредоточиться, чтобы выбрать функцию меню. Кроме того, как я уже говорил, можно было вызвать использование навыка и сфокусироваться для выбора цели заклинания.

 Вполне ожидаемо, что овладение этими двумя методами стало важным для игры. Тем не менее, встречались люди, которые просто не были способны делать вызов без произношения его вслух, или те, которым требовалось несколько минут даже для одного короткого вызова, и в бою их обычно практически сразу убивали. Единственное, что им оставалось, – медленно приспосабливаться к виртуальной реальности и привыкать к игре, пока им не удастся фокусироваться и делать вызовы почти мгновенно без использования внешней речи.

 На деле то, что я вызвал Боковой удар, сказав при этом «Невидимый Клинок», было довольно продвинутой техникой. И совершенно бессмысленной в том случае!

 Кстати, большинство VR-ПО поставлялось со вспомогательными функциями для не привыкших к VR людей. Таким образом, включение VR-поддержки в меню позволяло играть без фокуса и вызова.

 Я никогда ничего подобного не использовал, но, если вспомнить, фокус заменялся указанием пальцем, а вызов – громкой речью. Итак, данный способ использования навыков, по сути, походил на то, как Девочка-Поезд принимала позы активации и произносила названия навыков.

 Я отлично представлял, почему персонажи в этом мире не использовали фокус и вызов.

 Как я уже говорил, НИПы не знали о таких понятиях, как меню, сохранение, загрузка, выход из системы и остальные вещи, делавшие мир похожим на игру.

 Соответственно, техники современных вычислительных машин вроде фокуса и вызова, наверное, не вписывались в средневековый фэнтези мир. Также эти слова никогда не упоминались в диалогах, кроме как в системных сообщениях.

 И хоть я считал, что во внимание следовало брать множество других абсурдных вещей, а не создавать атмосферу реалистичности, разработчики всерьез решили заняться деталями. Скорее всего, даже в игре НИПы использовали навыки именно так, как упоминала Девочка-Поезд.

 Может, я ошибаюсь, но Старик Туто тоже говорил нечто вроде: «для использования навыка встань в позу активации и произнеси название навыка».

 Раз уж люди здесь ничего не знали о фокусе и вызове, вызов навыка можно было рассматривать как некоего рода использование скрытой команды.

 Вообще, мне еще повезло. В худшем случае, как и меню, эти две функции могли стать недоступными.

 «Если бы меня тогда забросило в этот мир…»

 От одной мысли об этом я вздрогнул. До сих пор я выживал лишь благодаря работавшим еще методам из игры. Если бы я лишился вызова навыков, скорее всего, погиб бы еще на первом ивенте.

 Похоже, фокус и вызов остались на месте, потому что не так сильно не стыковались с сеттингом, как сохранение или выход из системы. Впрочем, точной причины я не знал.

 В любом случае, размышлять об этом было бессмысленно. У меня получалось вызывать навыки как обычно и неважно, почему.

 Однако…

 «Выходит, обучить Девочку-Поезд отмене навыков будет сложно.»

 Погруженный в размышления, я взглянул на Девочку-Поезд, которая в свою очередь смотрела на меня с широко распахнутыми глазами, и задумался.

 Чтобы использовать отмену навыка, надо было активировать следующий навык до завершения предыдущего. Необходимость каждый раз произносить название навыка займет кучу времени, не говоря уже о том, что принять позу активации навыка в середине другого в принципе невозможно.

 Отмахнув в сторону риск распространения техники отмены навыков, я, по крайней мере, хотел проверить, получится ли у Девочки-Поезд ее использовать или нет, однако был ли вообще смысл это делать.

 Все мои знания о навыках основывались на использовании их через вызов. Судя по всему, мне будет трудно дать Девочке-Поезд хоть какой-то внятный совет по использованию навыков. В таком случае, варианты моей помощи был весьма ограничены.

 «Не особо мне нравятся бои лоб в лоб… Но выбора нет.»

 Решив наконец, я повернулся к Девочке-Поезд.

 — Ладно, попробуем тренировки пореалистичнее.

 \*\*\*

 — Сома Сагара вызывает на дуэль Ину Трейл!

 — Ина Трейл принимает дуэль и клянется сражаться изо всех сил!

 Когда голос Девочки-Поезд затих, наши тела окружил слой белого света.

 Вам, наверное, интересно, что мы делаем, но все это часть дуэльной системы, функции для безопасного поединка.

 Само слово «дуэль» уже намекало на некий риск, однако эта система гарантировала полное отсутствие опасности. Дуэльная система делала невозможной шанс смерти, и независимо от того, насколько жестокой станет битва, как только HP одного из дуэлянтов опускался ниже определенного порога, слой света со вспышкой раскалывался, и дуэль прекращалась.

 Порог HP менялся в зависимости от начальной фразы. К примеру, «сражаться изо всех сил» означало продолжение дуэли до 50% HP, а «сражаться до предела» – пока HP одного из противников не достигнет единицы.

 Дуэльная система также вводила ограничения, когда любая атака, какой бы мощной она ни была, никогда не наносила урон ниже указанного порога.

 Таким образом, твой HP никак не мог упасть до нуля. И раз смерть в дуэли исключалась, можно было сражаться без лишних хлопот.

 Однако правила дуэли действовали только между двумя давшими согласие сторонами и не распространялись на вмешательство третьих лиц. Также и пороговое значение HP засчитывалось лишь от атак противника, поэтому другой персонаж или монстр по-прежнему был способен обнулить твое HP и тебя убить.

 Да уж, никогда это не забуду.

 Существовал один обязательный сюжетный квест – «Дуэль в пустыне».

 Кошмарное задание, где надо было показать свою силу НИПам, победив их в дуэли, но когда их HP понижалось до единицы, и ты думал, что выиграл, урон от окружающей среды попросту добивал сюжетных НИПов.

 В итоге вместо того, чтобы думать над победой противника, квест превращался в ходячий абсурд, где надо было просчитать промежутки между тиками урона от окружающей среды и успеть исцелить за это время НИПа. Ну, да ладно.

 От разработчиков Nekomimineko ничего другого и не ожидалось. Кстати, я видел один обзор, где говорилось, что «их отвращение к дебагу превосходит даже ненависть к убийце родителей». Впрочем, сейчас не об этом.

 Итак, мы могли сражаться, не беспокоясь о неожиданной смерти.

 — У-Ум, Сома, какое оружие мне использовать?

 Похоже, ей еще не хватало решительности, и я уверенно ответил:

 — Разве я говорил, что это будет тренировка владения оружием? Используй любое, каким будешь пользоваться в будущем.

 — Х-Хорошо!

 После моих слов Девочка-Поезд ненадолго задумалась, а затем достала короткий меч, выпавший с Рыцаря-Доспеха. Он классифицировался как кинжал и меч ниндзя, Вакидзаси.

 Понимаю, о чем вы думаете.

 Честно говоря, я сам не знаю, почему с Рыцарей-Доспехов в западном стиле падало традиционное восточное оружие вроде Вакидзаси. В то же время Вакидзаси никаким боком не походило на меч ниндзя. Короче, таково было качество Nekomimineko, и с этим ничего не поделать.

 Если уж не обращать на то внимания, предмет, выпавший с монстра семидесятого уровня, определенно считался качественным, хоть и не таким, как Ширануи.

 Вкупе с силой атаки Девочки-Поезд пятидесятого уровня я, еще одетый в снаряжение новичка, не шел с ней ни в какое сравнения. Однако…

 — С-Сома, ты серьезно будешь сражаться этим? — протестующе воскликнула Девочка-Поезд при виде того, с чем я собрался ей противостоять.

 — Какие-то проблемы? — легкомысленно спросил я.

 Лицо Девочки-Поезд залилось краской, и она закричала:

 — Конечно, это проблема! Это ведь вообще не оружие, разве не так?!

 Я был не в праве винить ее за гнев.

 Должно быть, она думала, что моим основным оружием станет меч или нож, однако я сжимал нечто совершенно иное. Не топор, не копье и не какое-либо иное оружие. В руке я держал обычную на вид деревянную палку.

 — Да без разницы, я все равно не буду атаковать.

 Без оружия к собственной силе атаки персонажа не добавлялась не только сила атаки оружия, но и не применялся бонус мастерства владения оружием. Кроме того, нельзя было использовать навыки оружия, а значит и отмену Шага, и Скоростной Рывок отмены.

 Почти все мои техники находились под запретом, но даже так мне придется справиться с Девочкой-Поезд.

 В общем, я пропустил жалобы Девочки-Поезд мимо ушей.

 — Я… Тогда я не буду сдерживаться.

 — Погнали!

 \*\*\*

 Увидев, как я жду, Девочка-Поезд сделала первый шаг.

 Хоть она и сказала, что не будет сдерживаться, все равно в ее глазах проскальзывало сомнение, стоит ли в полную силу атаковать кого-то даже без нормального оружия.

 И ее нерешительную атаку я…

 — А?

 Легко остановил деревянной палкой.

 Удар должен был обладать приличной силой, и все же я его совсем не почувствовал.

 Наверное, это было связано с какой-то помощью от игры. Похоже, дуэль все-таки станет отличной практикой.

 — Я м-могу лучше!

 Девочка-Поезд нахмурилась, сосредоточившись на цели. Пусть и называла себя новичком, она оставалась авантюристом, ежедневно борющимся за жизнь, а значит лишь на этом бой закончиться не мог.

 Отбросив сомнения, она отвела Вакидзаси назад…

 — Атака с наскока!

 И активировала навык кинжала. В отличие от предыдущего взмаха от бедра, этот навык атаковал после прыжка с одной ноги.

 Скорее всего, она думала, что обычные атаки на мне не сработают.

 Не скрою, ее решение было правильным. Даже для перехвата инициативы действовала она верно.

 Атака с наскока считалась самым быстрым атакующим навыком кинжала и, вероятно, самым сильным, доступным на данный момент Девочке-Поезд. Значит, можно было сказать, она уже перешла в боевой режим и проявлять пощады не собиралась. Что ж, довольно похвально.

 «Однако!..»

 Навык активировался не с помощью отмены, и его анимация была очевидной. Более того, она громко произнесла название навыка, так что все, что мне оставалось, – поставить на пути навыка палку, и…

 — Что?!

 То, что должно было стать смертельным ударом, оказалось легко остановлено.

 — Осторожнее!

 Я оттолкнул ее оружие, застывшее от послекастового оглушения.

 Потеряв равновесие, Девочка-Поезд отшатнулась назад.

 «Хм, не так уж и плохо.»

 Если задуматься, в сражении с женщиной-разбойником я явно читерил, так что эта дуэль вполне могла считаться моим первым настоящим боем, и я действовал куда лучше, чем ожидалось. Прежде всего, потому что больше не боялся смерти и двигался, как в игре.

 «Надо немного потянуть. И ради Девочки-Поезд тоже.»

 Направив деревянную палку на Девочку-Поезд, чьи глаза отчетливо сияли боевым духом, я хладнокровно произнес:

 — Нападай!

 \*\*\*

 Мы не знали, сколько времени прошло с начала нашей дуэли.

 С тех пор я ни разу не подставился и продолжал уверенно парировать атаки Девочки-Поезд.

 — Почему… Почему я не могу тебя ударить?!

 Разумеется, тому были довольно веские причины.

 Прежде всего, различия в характеристиках персонажей не особо влияли на ситуацию.

 При повышении уровня выносливость и скорость не менялись, и, хотя Девочка-Поезд обладала более высокими их значениями по сравнению с обычными персонажами, без Режима Поезда между нами не было почти никакой разницы. Кроме того, разница в атаке, защите и так далее ей ничуть не помогала.

 Что касается стилей боя, мы оба являлись самоучками. Как я понял во время боя, авантюристы мало разбирались в сражениях с другими людьми.

 Что уж говорить, авантюристы тренировались бороться с монстрами, а гуманоидных типов существовало меньшинство. В любом случае, для боев с монстрами было эффективнее и проще наращивать собственную силу атаки, а не изучать сомнительные финты в фехтовании.

 Данное правило распространялось и на тех, кто полагался в основном на боевые навыки, таких как я. И как начинающий авантюрист, Девочка-Поезд не обладала большим набором знаний для противостояния людям.

 Именно поэтому итоговый результат можно было объяснить только тем, что Девочка-Поезд билась, исходя из того, что этот мир был реальностью, а я сражался на основе игровых механик.

 Основной стратегией игры являлось понимание характеристик контролируемого персонажа.

 Я имел представление не только о максимальной скорости моих конечностей и предела суставов, но также и гибкости тела. Я знал, что в установленных пределах при любом, даже абсурдном контроле, данное тело не ощутит никакого дискомфорта.

 От резких движений выносливость буквально улетала, однако без использования навыков и с кольцами я о ней не беспокоился.

 С другой стороны, что насчет Девочки-Поезд?

 Новейшие, в том числе игровые, VR ИИ поражали воображение. Исследование движений привело к тому, что ИИ двигались почти как настоящие люди. Также это означало, что даже если установки позволяли им совершать сверхчеловеческие движения, в конечном итоге они все равно пытались подражать людским.

 Может, из-за этого, а также из-за того, что здесь она все же была настоящим человеком, Девочка-Поезд использовала свое тело как обычный человек.

 Таково было непреодолимое различие между мной и Девочкой-Поезд.

 Однако, если выбирать между атакующей стороной и защищающейся, атакующая имела преимущество. Даже мне уже становилось трудно отражать ее атаки, ни разу не совершив ошибку.

 Единственная причина моего успеха заключалась в определенной особенности игры.

 — А как тебе такое?!

 Девочка-Поезд нанесла резкий удар, от которого я на секунду потерял равновесие, но успел провернуть запястье и деревянной палкой остановил атаку.

 — Как?! — в смятении воскликнула Девочка-Поезд.

 Мне едва удалось вовремя подставить под удар деревяшку, и все же я еще не успел восстановить баланс. Если отталкиваться от физики реального мира, ее атака должна была пробить мою защиту, и все же этого не произошло.

 Находясь в этом мире, я кое-что понял.

 По крайней мере в бою правила больше зависели от игровой механики, чем от законов физики. Вот почему мощь удара исходила не от массы с ускорением, а напрямую рассчитывалась из числовых значений силы атаки.

 — Моя очередь!

 Врезавшись в щит с превосходящими характеристиками, Вакидзаси отлетел от деревяшки в моей руке, из-за чего Девочка-Поезд слегка отшатнулась. Воспользовавшись открывшимся шансом, впервые с начала дуэли я перешел в атаку.

 — Ух.

 Палка и клинок вновь сошлись, однако лишь на мгновение. Деревяшка играючи отразила удар, и Девочка-Поезд отстранилась назад.

 — Почему?! — снова услышал я расстроенный голос Девочки-Поезд.

 В реальном мире я бы не просто не стал совершать настолько замысловатые движения, я бы даже не пытался.

 Тем не менее, здесь не имело значения, заставили бы подобные действия обычное тело взвыть от натуги. Пока они находились в установленных пределах тела персонажа, даже на невольные неестественные движения можно было не обращать внимания.

 В этом я был уверен. Можно даже сказать, я в это верил.

 В конце концов, если задуматься, это было банально очевидно.

 Не существовало такой продвинутой программы, которая бы предотвращала нелепые движения и была бы встроена в персонажей Nekomimineko!

 — Кья-а!

 Девочка-Поезд на сей раз вскрикнула по-настоящему, когда я выбил Вакидзаси у нее из рук.

 Я глубоко вдохнул.

 Похоже, хоть я не использовал навыков, скорость восстановления моей выносливости еще не поспевала за частыми непрерывными движениями. Тело стало вялым и ныло, будто я только что старательно позанимался физическими упражнениями в реальности.

 Что ж, на сегодня, наверное, достаточно.

 Я протянул руку Девочке-Поезд, что упала на землю…

 — Я сдаюсь.

 — А?

 И объявил окончание тренировки.

 \*\*\*

 Спустя некоторое время после окончания тренировочной дуэли.

 — Сома, ты правда потрясающий. Невероятно… Но… У-у-у!

 В конце концов, Девочка-Поезд была авантюристом, и ее разочаровало поражение.

 Впрочем, никаких обид между нами не осталось, и мы, кажется, стали даже ближе друг к другу, чем до дуэли, будто сдружились после трудной битвы.

 Мне не особо нравилось, как это звучало, будто вышло из уст какого-то мышцеголового, однако я начал относиться к ней не просто как к Девочке-Поезд, и мне она стала нравиться больше, чем до поединка.

 — Не знаю, как ты это сделал, но ты определенно жульничал!

 Она еще считала итоги дуэли несправедливыми и снова пожаловалась.

 Что ж, я был не в праве ее винить.

 Честно говоря, я сам не ожидал, что смогу настолько ее превзойти. В душе я извинялся перед Девочкой-Поезд, но в то же время благодаря дуэли почувствовал себя немного увереннее.

 В смысле, я обрадовался, что мой стиль боя с использованием игровой механики оказался эффективным.

 — Человек так двигаться просто не может! — продолжала ворчать Девочка-Поезд.

 Ну, в некотором смысле она была права.

 Если подумать, все довольно просто.

 Тех, кто не может отличить игру от реальности, ждет мучительное пробуждение.

 — О, точно…

 С головой погрузившись в бой, я почти забыл про первоначальную цель.

 — Сколько навыков кинжала ты сейчас знаешь?

 — А? Т-Три, кажется…

 — Проверь позже, получилось ли изучить четвертый.

 — Ум… Хорошо.

 Скорее всего, с мыслями, что не может так легко изучить новый навык, Девочка-Поезд кивнула, однако я думал иначе. Вероятно, у нее уже получилось добраться до пятого навыка, а то шестого или седьмого.

 «Еще раз спасибо за наставления, Мастер Факел.»

 Безмолвно поблагодарив Мастера Факела, я мягко погладил деревянную палку, что еще держал в руках после дуэли, и бережно убрал ее в сумку.

 \*\*\*

 После того, как мы вернулись в город, Девочкой-Поезд сказала, что собирается навестить свою мать, и я вернулся в гостиницу первым.

 Может, потому что сегодня произошло много утомительных вещей, мне больше не хотелось ничего делать, кроме как добраться до комнаты и отдохнуть. Я отмахнулся от хозяина гостиницы, который спрашивал про ужин, и доплелся до кровати, где развалился пластом и тут же уснул.

 \*\*\*

 Когда я снова открыл глаза, уже наступило утро.

 «Это ж сколько я спал…»

 Раскаявшись, я попытался встать…

 — Уа-а-а!

 По телу словно прошел разряд электричества, и изо рта вырвался странный визг.

 «Что происходит?»

 Это было неприятное, но знакомое чувство, словно мое тело целиком одеревенело.

 Это точь-в-точь походило на определенное состояние, которое я не раз испытывал в реальном мире.

 — Да быть не может, верно?

 Я отчаянно все отрицал.

 Если нечто подобное здесь вообще возможно, тогда это должно было произойти вчера утром, ведь позавчера я долго занимался с Мастером Факелом…

 Однако, если тщательно подумать, когда я бил Мастера Факела под землей, часть времени я использовал навыки, а вторую потратил на слабые удары, так что почти не напрягался.

 В реальном мире к такому состоянию привела бы только целая куча тяжелых упражнений, но вчерашняя дуэль превзошла даже их.

 Я не мог поверить, но…

 — Ох!

 Вместе с болью, пронзившей тело, в голове моей возник термин «забитые мышцы».

 Этот мир столько же походил на игру, чем на реальность, сколько на реальность, чем на игру.

 Во время боя правила игры ставились на первое место, поэтому у меня получалось двигать телом и сражаться так же, как в игре.

 Тем не менее, распространялся ли закон реального мира, когда интенсивные упражнения вели к усталости, только на время битвы?

 В этом мире, который больше походил на реальность, чем на игру, разве не существовало правил реальности?

 — Ух.

 Погрузившись в собственные мысли, я совершил непростительную ошибку.

 Мое ослабленное тело накренилось назад, и я начал падать обратно на кровать.

 «О нет!»

 Неважно, попытался бы я удержаться на ногах или ничего бы не сделал и упал, мое тело в любом случае бы напряглось.

 Если в такой ситуации я заставлю свое тело двигаться, не знаю, что произойдет.

 Столкнувшись с надвигавшейся неизбежностью, я на мгновение задумался.

 Ну, в таком случае, все довольно просто.

 — Уйя-а-а-а-а-а-а-а!!!

 Тех, кто не может отличить игру от реальности, ждет мучительное пробуждение.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Мисс Героиня (Часть 3)**

Четвертый день моей жизни в игре.

 Это утро уже началось для меня хуже некуда, а Девочка-Поезд, прибежавшая на мой отчаянный крик, добавила еще больше проблем.

 — Чего? Сома, у тебя мышцы болят? Предоставь это мне! Я умею делать массаж!

 Девочка-Поезд радостно двинулась ко мне, а из-за забитых мышц убежать я не мог.

 — Все в порядке, все в порядке! Не стоит тебе напрягаться!

 — Не волнуйся! Даже мама меня хвалила! Она говорила, что массаж – моя единственная сильная сторона, и что я так хорошо его делаю, что это даже немного неприлично…

 — Для слабой и больной твоя мама слишком прямолинейна! И вообще, после таких слов я уж точно в массаже не нуждаюсь! Серьезно!

 К счастью, наш, как могло показаться со стороны, флирт прервало появление хозяина гостиницы, который решил проверить, что за шум происходит в моей комнате.

 — А, боль в мышцах? Почему тогда не использовать зелье?

 Одним лишь предложением он закончил наши пререкания.

 Краем глаза я заметил, как Девочка-Поезд торопливо от меня отвернулась.

 Эта девчонка все знала!

 После использования зелья боль в теле почти мгновенно прекратилась.

 Я с благодарностью отдал хозяину гостиницы лопату, Девочке-Поезд – Железный Коготь, а потом направился в город.

 — Что ж, мышцы у меня уже не болят, но я все равно собираюсь провести сегодняшний день в спокойствии. Пожалуй, пройдусь по городу и загляну в лавки. Никаких планов у меня больше нет, так что тебе не надо…

 — Я пойду с тобой!

 — Понятно.

 Она настойчиво прервала мою фразу, так что аргументов против у меня не осталось.

 Пока Девочка-Поезд радостно шагала рядом, я испытывал довольно смешанные чувства.

 Причин, по которым я на первое место поставил обучение Девочки-Поезд, было ровно две.

 Как я уже говорил, прежде всего я хотел с ней расстаться. Иначе говоря, наполовину мне надо было убедиться, что, когда я уйду, с ней все будет в порядке, а на вторую – что она не умрет, пока мы будем вместе.

 Я не обладал какими-то грандиозными стремлениями вроде желания защитить всех в этом мире, однако мне не хотелось, чтобы кто-то из моих знакомых погиб, когда я мог легко предотвратить его смерть.

 Мне совсем не улыбалось жить с чувством вины и ответственности за чужую смерть, и независимо от усилий или количества хлопот, я бы предпочел, чтобы они все же жили, а не умирали.

 В идеале, конечно, чтобы они мирно проживали свою жизнь даже без меня, и все же я решил, по крайней мере, постараться, чтобы они не отошли в мир иной, пока я рядом.

 Да, не особо дальновидные мысли, но я серьезно в них верил.

 «Но больше мне ничего не надо…»

 На деле система группы в Nekomimineko не обладала никакими бонусами.

 Как я уже говорил, весь опыт от монстра отходил тому, кто нанес последний удар, поэтому ускорить рост низкоуровневого персонажа было довольно сложно.

 Благодаря особенности Девочки-Поезд, Режиму Поезда, у нас получилось быстро поднять ее уровень до пятьдесят седьмого, но даже у этого способа существовали свои пределы. Режим Поезда активировался, только когда игрок проводил много времени на полях вокруг Рамлиха. Разумеется, о Лабиринте Запечатанного Демона не могло быть и речи, а самые высокоуровневые монстры возле Рамлиха появлялись только в Пещере Испытаний.

 Скорее всего, повысить уровень до семьдесят пятого или семьдесят шестого труда бы не составило, но как только уровень персонажа превышал таковой у врага, количество получаемого опыта значительно уменьшалось.

 Разница становилась существенной, особенно при разрыве в больше пяти уровней. Даже с Режимом Поезда достичь чего-то большего было почти невозможно, и для дальнейшего роста пришлось бы покинуть Рамлих, тогда как Режим Поезда Девочки-Поезд активировался только у Рамлиха.

 Тем не менее, без Режима Поезда она представляла собой совершенно обычного авантюриста.

 И, что главное, для жизни в Рамлихе ей не требовалось повышать уровень дальше.

 «Я ведь и правда не могу взять ее с собой…»

 Я тоже не начинал с игры в соло. В свое первое прохождение я с самого начала формировал группы с низкоуровневыми НИПами и до конца играл, пытаясь поддерживать равные уровни у себя и НИПов.

 В те дни я в принципе не думал об игре в одиночку, как и о смене членов группы. Иначе говоря, то было время моей невинной игры в Nekomimineko, которой я наслаждался. Однако тогда члены моей группы и я сам умирали чаще всего.

 Итак, в этом мире без сохранения и загрузки присоединение ко мне обычного персонажа считалось бы ничем иным, как откровенным самоубийством.

 «Тогда к вопросу о том, кто способен путешествовать со мной и не погибнуть…»

 В Nekomimineko существовала куча сверхсильных персонажей, которые могли присоединиться к группе игрока. И если тебе удастся заполучить одного на раннем этапе игры, он обеспечит тебе дальнейшее комфортное продвижение по сюжету.

 По слухам, самым высокоуровневым НИПом в игре являлся «Призрачный герой Алекс».

 Облаченный в золотые доспехи и обладавший непревзойденным мастерством меча, он был храбрым и бесстрашным героем двухсотого уровня, а его характеристики легко сделали бы из него главного героя. Но, к сожалению, в игре я его ни разу не встречал.

 Похоже, все его мысли занимала только победа над Владыкой демонов, так что он в одиночку отправился в Замок Владыки демонов в самом начале игры и потерпел поражение еще до того, как у игроков получалось с ним встретиться. Таким образом, он стал отличным примером, что всему есть время и место, даже храбрости и бесстрашию.

 Его самоубийственное поведение было так же известно, как трагедия Рыцарей-Доспехов Пещеры Испытаний, и в некотором смысле его можно было назвать редким персонажем. Впрочем, кажется, в то время его персонажа только готовили к выходу, потому что нашлось около десяти связанных с ним особых ивентов, но никто их пока не прошел.

 Все, что было с ним связано, походило на призрак.

 И для сюжета игры, и для себя самого я бы предпочел, чтобы он по возможности остался в живых, но с начала игры уже прошло три дня. Не исключено, что он уже давно обратился в прах, так что полагаться на него было бессмысленно.

 Подумаем о чем-то более реалистичном.

 Если говорить о сильных персонажах, с которыми можно было встретиться в данной сюжетной части, на ум сразу приходил «Читер-поддержка». Она была полезным персонажем и случайно появлялась во время выполнения задания, а также обрела известность самой сильной женщины-авантюриста Nekomimineko. Из оружия она использовала меч и вырезала врагов с ловкостью на уровне читов, из-за чего популярной стала фраза «единственный персонаж, который двигается медленнее при использовании Шага», что заимело двойной смысл в ее прозвище «Читер».

 Она неожиданно возникала посреди квеста и помогала его завершить, однако дальнейшая цепочка квестов могла в итоге привести к ее присоединению к группе.

 И хоть ее ужасающая мобильность и атакующая мощь играючи уничтожали противников, как член группы она вызывала довольно смешанные чувства.

 Она была слишком сильной и быстрой и в результате самоличного убийства врагов лишала игрока возможности получить хоть крупицу опыта.

 По сюжетным установкам ее персонажа она не помогала в сражении против Владыки демонов, однако ее превосходящее могущество заставляло некоторых предполагать, что с Владыкой демонов она могла расправиться и в одиночку.

 Ее характер был эксцентричным и холодным… Однако связанные с ней особые события в основном представляли собой штампованный ромком.

 // Ромком ( romcom) – романтическая комедия. //

 Впрочем, не будет обманом сказать, что моего персонажа выше трехсотого уровня раз десять убили за эти клишированные ромком ивенты, так что у вас уже должно было сложиться расплывчатое представление о ее силе.

 В любом случае, в этом мире я явно не мог на нее положиться.

 Кроме нее, оставались еще такие персонажи, как «Извращенный Боец Джейн», «Любитель чая Райден» и «Жутко кощунственный копатель ям, пронзающий розы, чье имя я не решаюсь назвать», которые были довольно полезны, если не считать их крайне эксцентричный характер.

 С другой стороны, если спросить меня, хочу ли я кого-либо из них в товарищи… Что ж, честно говоря, последнего я бы предпочел вообще не встречать.

 Кроме того, также существовал шанс попытаться встретить одного из членов королевской семьи, которые появлялись только на ивентах.

 Судя по битвам в игре, королевская семья Лихта, король, королева и принцесса, были очень сильны. Настолько, что заставляли задуматься, почему бы им самим не победить Владыку демонов. Кстати, принцесса Шелмия считалась одним из самых популярных персонажей, и в последних нескольких рейтингах популярности постоянно попадала в первую десятку.

 К сожалению, в игре они никогда не присоединялись к группе игрока, а вне событий никогда не встречались, но в этом мире у меня могла появиться возможность с ними пересечься. Разумеется, для этого следовало сначала добраться до столицы, так что данный вариант временно откладывался.

 — Хм-м, — невольно промычал я.

 Это мое воображение со мной играло, или сила персонажей и правда находилась в обратной зависимости от их нормальности? В конце концов, удивительных недостатков персонажей хватило, чтобы заставить меня играть в соло.

 «Вернемся к их силе… Теперь, если задуматься…»

 Если исходить только из силы, стоило также рассмотреть «Сильнейшего гения-идиота мага Сазаана».

 Ну… разве только рассмотреть.

 Одно его имя уже говорило о многом, но еще ходили слухи, что добавление этого персонажа в группу уменьшало шанс выживания вдвое либо увеличивало вероятность смерти на пятьсот процентов. Он был самым сильным персонажем в плохом смысле и подходил только для ярых мазохистов.

 Тем не менее, если исходить из характеристик, Сазаан являлся одним из самых сильных персонажей-магов.

 Его способности и сила заклинаний были высокими. До тупого высокими. Что также приводило к многочисленным жертвам.

 Без конца на него поступало бесчисленное количество жалоб. Начать хотя бы с того, что сами по себе ИИ Nekomimineko были далеки от превосходных, а Сазаан на две головы опережал всех их. Его ИИ, отполированный до предела в плохом смысле, представлял собой средоточие злой воли разработчиков и заставил многих игроков заново открыть такое чувство, как ярость.

 Наименьшая его проблема заключалась в том, что он кастовал Концентрацию, увеличивавшую мощь следующего заклинания на сто процентов, до каста магии с наибольшей вероятностью наложения статусных эффектов. Кроме того, он по какой-то причине предпочитал пробуждать спящих монстров слабыми заклинаниями, постоянно использовал заклинания, накладывающие статусные эффекты, на монстров с низкой магической защитой, любил использовать Берзерк в основном на противников физического типа, что делало их сильнее, и временами орал что-то про «п-печать в моей правой руке!..», пытаясь ее подавить. Вот только когда ты думал, что он просто старается привлечь внимание, печать в его правой руке развеивалась и уничтожала всю группу. Также он использовал магию взрыва для защиты, когда его окружали монстры, но в итоге убивал сам себя, а еще носил странную маску, в панике без разбора палил заклинаниями, цокал языком, когда его хотели исцелить, постоянно активировал АоЕ-магию огня, когда врагов становилось больше двух, полностью наплевав на попавших в радиус союзников, использовал магию огня против огненных монстров, чем их лечил, пытался использовать магию огня даже под водой, что приводило к неудаче, использовал магию огня в лесу и вызывал огромный пожар. Однако стоило ему встретить монстра со слабостью к огненной магии, он почему-то использовал свою слабую магию ветра, мог засмеяться в любой момент, а на вопрос, почему он смеется, отвечал: «Прости, я сейчас вспомнил кое-что смешное». Он вечно применял магию с максимальной дальностью, из-за чего агрил дальних и сильных монстров, чем кардинально менял бой не в пользу группы, никогда не успевал вовремя, атаковал монстров с контратакой, всегда бормотал что-то о вероятностях, без спросу начинал рассказывать о своем прошлом, когда ничего не делал и переходил в режим ожидания, вот только детали его жизни вечно не совпадали. Кстати, он использовал заклинания высшего уровня, не обращая внимания на уровень противника, что приводило к уничтожению не только врага, но и дропа с него с HP, а иногда и вовсе не успевал завершить его к концу боя, но не прерывал его, а продолжал кастовать, чем задерживал группу. И вообще, он часто путал область применения заклинания, что приводило в вышеописанном случае к убийству союзников, а эффекты его магии агрили новых врагов. Из-за использования заклинаний высшего уровня в самые критические моменты у него заканчивалось MP, и тогда он бросался на врага в ближний бой, однако в тканевых доспехах его мгновенно убивали. Он постоянно обвинял в своих неудачах других, его слова поздравления звучали снисходительно, победная поза раздражала, за столом у него были скверные манеры, любимое он оставлял напоследок, в пеший поход надевал неудобную одежду, жаловался на укусы насекомых, постоянно уговаривал сделать перерыв (мне однажды пришлось на себе спускать его с горы), даже без алкоголя умудрялся напиваться, не мог говорить, глядя в глаза, за что винил свою маску (боги, одно упоминание его имени заставляет впадать в исступление), стал причиной распространения по миру жестких плеч и затекших спин и вызвал глобальное потепление. Тем не менее, одно из самых сильных заклинаний, «Вспышку Звездой Пыли» можно было получить только в одном из его особых ивентов, так что мне все же пришлось один раз пригласить его в группу. Короче говоря, он был худшим человеком во вселенной.

 Вы, конечно, вольны думать, что я все воображаю, но мои слова правдивы как никогда. В доказательство этого по какой-то невероятной причине я начал чувствовать крайнее раздражение, боль в плечах и затекшую спину.

 Видимо, потому что я все-таки вспомнил его имя.

 «По сравнению с этим типом…»

 Я посмотрел на Девочку-Поезд, которая шла рядом.

 — Ум, что-то не так?

 С утра я на нее немного сердился, но в сравнении со всем вышеуказанным ее попытка сделать массаж моим забитым мышцам казалась даже милой.

 — Девочка-Поезд, ты прямо как ангел.

 — А? Чего-о-о?!

 С горькой улыбкой наблюдая за взволновавшейся Девочкой-Поезд, я решил осторожно отнестись к созданию группы, даже если это займет больше времени.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Мисс Героиня (Часть 4)**

От того, что я назвал ее ангелом, настроение Девочки-Поезд значительно улучшилось, а вот поведение стало каким-то странным.

 — Сома, эта дорога… А нет, ничего, забудь.

 Она часто поглядывала на меня, словно ей было не по себе.

 Я шагал вперед, не обращая на нее особого внимания, но…

 — У-Ум, может, пойдем лучше туда? Ну, к главной улице?

 — А? Погоди…

 Она вдруг схватила меня за руку, пытаясь оттащить в другом направлении.

 Я не понимал, что с ней происходит, однако по выражению лица было видно, что ей руководит какая-то определенная цель.

 — Ты же раньше так смотрел на оружейные и лавки аксессуаров, да? Если на сегодня у тебя нет никаких планов, мы можем ходить по магазинам, сколько хочешь! — Девочка-Поезд снова потянула меня за руку.

 Судя по всему, когда мы вчера вышли из лавки, она заметила мое желание заглянуть в другие. Сначала я думал, что она к такому равнодушна, но на деле оказалась довольно чувствительна.

 Может, Девочка-Поезд просто хотела поступить обдуманно, и все же было место, которое я должен был навестить в первую очередь.

 — Заглянем в лавки попозже. Чтобы спокойно пройтись по магазинам, мне надо сначала кое на что взглянуть.

 Это «кое-что» располагалось напротив южной церкви, в северной части города.

 Мы направлялись к станции, на которой останавливался, судя по слухам, самый быстрый транспорт в мире – Небесный корабль.

 \*\*\*

 — Небесный корабль слишком опасен! — стоило нам только дойти до станции, тут же выпалила Девочка-Поезд.

 — Вот как?

 — В смысле, разве не странно, что кусок металла летит по воздуху?

 — А, ну-у, думаю, так и есть.

 Она вела себя прямо как те люди, кто боялся самолетов в реальной мире. Впрочем, не скажу, что не понимал ее чувства.

 Говоря проще, Небесный корабль чем-то походил на летающую яхту, судно, что двигалось под действием маны, раздувающей паруса.

 Разумеется, разработчики могли сделать его обычным дирижаблем, но по данному поводу мнения разделялись. Наверное, они просто хотели продемонстрировать всем свою оригинальность.

 И раз уж мы говорим об оригинальности в Nekomimineko, чье существование служило раздражению и ввергало в неистовство игроков, что касалось Небесного корабля…

 — А еще этот корабль вечно падает!

 Происходило вот что.

 Небесный корабль вмещал до двадцати пассажиров. Он двигался по волнам маны в воздухе, называемым потоком маны, однако, поскольку поток маны оставался штукой непредсказуемой, нельзя было увеличить его размер, а графики прибытия и отбытия вечно не совпадали с фактическим движением судна.

 Кроме того, даже мелочь могла привести к смещению потока маны, так что от шанса несчастного случая становилось совсем не до смеха. В игре вероятность аварии достигала невероятных тридцати процентов.

 — И падает он обычно в гнезда монстров! Ладно, если у тебя есть Камень Телепортации, как у торговцев, но садиться на Небесный корабль без него – чистое самоубийство!

 — Не думаю, что все настолько плохо…

 К примеру, если бы я отправился на нем из Рамлиха в столицу, даже если он разобьется, ничего особо серьезного не произойдет. Конечно, понадобится время, чтобы вернуться обратно, но уровень здешних монстров не превышал пятидесятый, и я бы в любом случае не погиб.

 Тем не менее, если авария случится не здесь и не вблизи столицы, ничего хорошего ожидать не приходилось.

 Когда я впервые сел на это судно, оно красочно рухнуло вниз и совершило экстренную посадку. Я понятия не имел, что происходит, а другие пассажиры уже использовали Камни Телепортации, чтобы вернуться в город, тем самым оставив меня одного в незнакомой локации. Не в силах разобраться в случившемся, я попытался добраться до безопасной зоны… и умер.

 Только потом я узнал, что оказался в Слизевом Лесу, где уровень некоторых противников превышал сто двадцатый. Игрок, едва достигший пятидесятого, был тут беспомощен… Честно говоря, не особо хотелось вспоминать о прошлом.

 Короче говоря, остановимся на том, что игрок из Рамлиха попросту не выживал, если Небесный корабль терпел крушение где-то в той области.

 — По мне так с каждым, кто решился на этом прокатиться, явно что-то не так!

 Вот почему я понимал беспокойство Девочки-Поезд. Однако…

 — Эм, ты же в курсе, что мы сейчас на станции Небесного корабля, да?

 — Ой.

 Буравившие наши фигуры взгляды окружающих были… страшными.

 \*\*\*

 Видимо, из-за этого ей стало стыдно, и она понизила голос, однако решимость ее ничуть не дрогнула.

 — Я ни в коем случае не оскорбляю этот корабль, но я правда думаю, что на нем вообще не следует никому ездить!

 Разве это не есть оскорбление… Но атмосфера не позволила мне сказать это вслух. Кроме того, под конец она снова заговорила громче.

 — Эм, получается, ты предпочитаешь повозки?

 — П-Повозки тоже не подходят!

 — Мм-м? Почему?

 Я хотел немного ее успокоить, сменив тему, но выражение ее лица стало еще более взволнованным.

 — П-Повозки… Это же издевательство над животными!

 — А-а, ясно. Бедные лошадки, ага.

 В конце концов, они же все-таки рабочие, нет? Да ты настоящий филантроп, Девочка-Поезд.

 — Повозки – плохо, н-но Небесный корабль опасен! — продолжала на взводе бормотать Девочка-Поезд.

 Да уж, с таким поведением только вопрос времени, когда нас отсюда вышвырнут, поэтому я отчаянно пытался поумерить ее пыл.

 — Д-Давай успокоимся, идет? Я не собираюсь прямо сейчас отправляться куда-то в путь. Я просто разведываю обстановку…

 — Нет! Как только ты закончишь все разведывать, уверена, ты точно захочешь на нем прокатиться!

 Я что, ребенок?! Но важнее сейчас другое.

 — Похоже, Небесный корабль тебе правда не нравится, Девочка-Поезд. Раз так, может, пойдешь на главную улицу?

 — А?

 Эй, почему у тебя сейчас такое обиженное выражение?

 Ты так сильно хочешь быть со мной рядом? Хоть мы с Девочкой-Поезд оба одиночки, явно разного типа, потому что в некоторых моментах друг друга понять просто не могли.

 Тем не менее, от Девочки-Поезд, слонявшейся рядом, не стоило ждать ничего хорошего.

 Итак, как мне ее убедить? Я ломал голову, стараясь придумать что-то вразумительное, чтобы она поняла.

 — Кстати, мы же еще не продали выпавшие в Пещере Испытаний предметы, верно? Ты бы мне очень помогла, если бы разобралась с этим…

 — Н-Наверное, я бы могла, да.

 Я не ожидал, что нечто подобное сработает, но эффект последовал незамедлительный.

 Скорее всего, из-за ее долгой жизни в одиночестве она хотела быть для других полезной.

 От одного взгляда на нее становилось очевидно, что внутри нее радость от получения нового задания боролась с мучением оставлять меня здесь одного. Конфликт, однако.

 — Т-Тогда тебе не разрешается садиться на Небесный корабль или делать что-то еще опасное, пока меня нет, ладно?

 Она неуверенно посмотрела на меня, а ее взгляд мог посоперничать со взглядом щенка, брошенного под дождем.

 Я не понимал, почему она так волновалась, но, судя по всему, без моего согласия она уходить не собиралась, и я ответил так мягко, как мог, пока она наконец не кивнула.

 — Хорошо. Я пойду продам предметы, которые мы получили в пещере.

 — Ага, спасибо тебе.

 Весь дроп с Рыцарей-Доспехов уже находился у Девочки-Поезд. Сначала она говорила, что мы должны его хотя бы разделить, потому что в нашем успехе по большей части была моя заслуга, но я сказал, что не хочу со всем этим разбираться, и она согласилась его забрать.

 — Я скоро к тебе присоединюсь. Давай осторожнее.

 Решив не озвучивать свои настоящие мысли, я ее отослал, и Девочка-Поезд ответила:

 — Поняла! И лучше бы тебе приходить поскорее, иначе я напишу про тебя всякого на доске объявлений на площади!

 И с этими зловещими словами Девочка-Поезд побежала обратно по дорожке, по которой мы сюда пришли.

 — Ха-а…

 Когда ее фигура пропала за углом, я вздохнул. Признаться, я не ожидал, что она так негативно отнесется к Небесному кораблю. Если б знал, заранее придумал бы какой-нибудь повод с ней разделиться.

 Кстати, может, такова была одна из причин, почему Девочка-Поезд никогда не покидала Рамлих в игре.

 — Ладно, не важно. Где тут расписание отправлений…

 Пустившись на поиски, я почти сразу его отыскал.

 Ближайший рейс отходил со станции сегодня в девять вечера, следующий – послезавтра в восемь утра, затем в полдень через день и еще три дня спустя. Получается, не особо регулярно.

 Кроме того, само по себе расписание было неточным, уж таково качество Nekomimineko.

 Билет в один конец до столицы стоил невероятные 50 000Э. Разумеется, остаток от наследия Мелипе мог покрыть эту сумму, однако для начинающего авантюриста цена была заоблачной.

 Хотя, учитывая тридцатипроцентный шанс крушения, без такой высокой цены их бизнес бы банально прогорел.

 Реализм во всей своей неприятной красе.

 Кстати, Камень Телепортации, о котором упоминала Девочка-Поезд, позволял мгновенно перемещаться из города в город.

 Тем не менее, данный предмет не выпадал раньше середины игры, а в тех редких случаях, когда его выставляли на продажу, стоил больше 300 000Э. С моим нынешним положением он явно выходил для меня за рамки возможного.

 Иными средствами передвижения служили повозки или собственные ноги, однако ивенты с повозками делали их еще опаснее, чем пеший ход, а последнее занимало слишком много времени.

 Однажды после завершения игры я решил проверить кратчайший путь, но даже в том случае это потребовало больше двух дней. Кроме того, приходилось проходить через опасные локации, недоступные для моего низкого уровня. В общем, пока Небесный корабль оставался лучшим выбором для поездки в столицу.

 Время отправления и маршрут Небесного корабля каждый раз менялись, и в зависимости от этого опасность пути различалась.

 Некоторое время я стоял на станции, изучая расписание отправлений и схему маршрутов, смутно полагаясь на память, чтобы определить подходящий с наименьшим шансом на крушение.

 \*\*\*

 — Это заняло больше времени, чем я ожидал.

 Я слишком увлекся маршрутами Небесного корабля, а когда пришел в себя, поспешил в оружейную, но Девочки-Поезд там не оказалось.

 Я полагал, что она отправится именно сюда, потому что среди дропа затесалось приличное количество оружия, однако, выходит, она решила посетить другую лавку. Или уже продала оружие и направилась дальше.

 Я хотел было заглянуть в другой магазин, чтобы ее найти, но развешенное у стен оружие привлекло мое внимание.

 Что ж, она же знала, что я намеревался посетить оружейную лавку, поэтому должна была сюда прийти в поисках меня.

 Оправдав себя таким образом, я начал разглядывать оружие у стен.

 — Йо, пацан! Похоже, у тебя проблемы. Нужна помощь?

 Пока мой сияющий взгляд гулял по клинкам, какой-то лысый старик громко меня окликнул. С его мускулистым телосложением, повязкой на глазу и лысой головой он больше походил на авантюриста, чем на хозяина оружейной лавки.

 — Нет, я еще подумаю.

 Я проигнорировал исходящее позади давление и продолжал смотреть на бесчисленную кучу оружия.

 Пусть я привык к оружию в игре, когда она стала реальностью, ощущение от клинков совершенно отличалось от игрового.

 Может, потому что я знал, что теперь оружие было настоящим, имело вес, клинки сверкали, а когда я на пробу брал каждое из них, оно вызывало во мне чувство страха и восторга. Вид этих мечей, копий, топоров и всего остального, выставленных в ряды по типу, можно было назвать только произведением искусства.

 Мой взгляд наткнулся на самое дорогое.

 На ярлыке виднелась надпись «Пронзающее Копье 6 000Э». Его форма и цена полностью совпадали с игрой.

 Я бы не удивился, если бы цена изменилась, когда этот мир стал реальностью, но, судя по всему, этого не произошло.

 Когда я остановился у Пронзающего Копья, за спиной раздался шутливый голос:

 — Ха-ха! Я бы на твоем месте сдался, пацан! Оно стоит шесть тысяч Элементов, понимаешь. Его явно не может себе позволить такой авантюрист, как ты.

 Услышав его слова, я наконец догадался.

 Если подумать, на мне еще было снаряжение новичка, и я не переодевался. Наверное, поэтому он меня и окликнул.

 «Хм-м, что же делать…»

 Попытка доказать, что я не новичок, казалась неловкой, особенно с моим низким уровнем.

 Однако даже у меня присутствовало немного гордости. Разве не в человеческой природе желать показать себя во всей красе после унижения?

 Я просто хотел купить оружие, так что все прекрасно.

 Перестав смотреть на стойки, я повернулся к лысому лавочнику.

 — Мм-м? Пацан, чего ты…

 Не дав ему закончить, я решительно заявил:

 — Я куплю самое дорогое оружие каждого типа. Можете меня рассчитать?

 От моих слов глаза лавочника на мгновение расширились, словно он не понимал, что я только что сказал, после чего он смущенно почесал свою лысую голову и ответил:

 — А, прости, пацан. Видишь ли, я тоже клиент…

 Никогда еще я не чувствовал себя таким униженным.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Мисс Героиня (Часть 5)**

Человек, решивший дать мне непрошенный совет по оружию, назвался авантюристом по имени Краггс, но мне уже было все равно.

 Да, знаю, Краггс просто хотел помочь.

 Впрочем, я бы предпочел, чтобы он оставил меня в покое. По крайней мере, сейчас я хотел, чтобы он куда-нибудь ушел.

 — Ха-а, — вздохнул я.

 Итак, поставив флаг с этим лысым авантюристом, я смущенно повторил свой заказ настоящему торговцу и поспешно вышел наружу, хотя со стороны, должно быть, казалось, что я второпях сбегаю.

 — Ты опоздал, Сома!

 Сразу же я столкнулся с Девочкой-Поезд.

 Мы наконец встретились. Девочка-Поезд не злилась, а скорее выглядела немного мрачной.

 — Сома, я нигде не могла тебя найти… Я даже чуть не проверила станцию Небесного корабля!

 — А-а, ну прости. Кстати, получилось продать предметы?

 — О, я так измучилась, ты в курсе?!

 Несмотря на свои слова, голос Девочки-Поезд звучал взволнованно.

 Я узнал, она ходила по разным лавкам для оценки предметов и продавала их, пытаясь выручить как можно больше. Да уж, быть одиночкой и обладать такими хорошими навыками общения – какая редкая комбинация.

 — И в итоге… невероятные тридцать восемь тысяч Элементов!

 — Ого!

 Я не особо понимал, много это или мало, но решил поддержать ее, ведь ее лицо выглядело таким счастливым.

 Честно говоря, доход вышел больше ожидаемого. Предметов она продала всего около десяти, так что каждый из них должен был уйти примерно по четыре тысячи Элементов.

 Если бы мы оставались в игре, цена продажи устанавливалась бы в половину от покупной. Выходит, каждый из предметов сам по себе стоил даже больше, чем Пронзающее Копье.

 — У-Ум, ты сказал, что тебе ничего не нужно, поэтому я продала все, кроме Вакидзаси. Так нормально?

 — А? Да, отлично, — без колебаний кивнул я.

 Рыцари-Доспехи являлись, по сути, тяжелой броней, так что снаряжение, которое с них падало, представляло собой по большей части именно тяжелую броню. И пусть характеристика защиты ее выглядела довольно заманчиво, большой вес значительно сковывал движения.

 Снижение скорости из-за веса распространялся и на навыки, и обойти эту проблему было невозможно. Выходит, учитывая наши стили боя, у нас не оставалось выбора, кроме как от них избавиться.

 — Фу-х. Значит, если разделить сумму пополам, каждому достанется по девятнадцать тысяч Элементов!

 Разумеется, ее решимость разделить со мной прибыль никуда не делась, даже при том, что всю работу сделала именно она, и я хотел, чтобы она забрала прибыль.

 Тем не менее, если попытаюсь отказаться, пользы это никому не принесет. В любом случае, учитывая особенности ее характера, Девочка-Поезд будет куда счастливее, если я соглашусь.

 — Идет. Спасибо.

 Я протянул вперед кристалл, что служил мне кошельком, и…

 — Вот, уже перевожу!

 Девочка-Поезд коснулась его собственным кристаллом, передавая магическую силу. Буквально за мгновение 19 000Э перечислились в мой кристалл.

 С опасностью, с которой мы столкнулись, фарм Пещеры Испытаний с Девочкой-Поезд оказался довольно эффективным. Даже с разделенной пополам прибылью сумма вышла достаточной, чтобы у Девочки-Поезд остались сбережения на будущее.

 Болтая друг с другом о разных вещах, мы направились к следующей нашей цели – лавке аксессуаров.

 Лавка аксессуаров чем-то напоминала магазины, в которые часто заглядывали среднеклассницы, и все же, разумеется, аксессуары в этом мире носились на шее, запястьях и пальцах. В том числе, каждый из них увеличивал характеристики персонажа, как и любой другой элемент снаряжения.

 По сравнению с броней, их особые эффекты были не такими уж значительными, но в общей сложности предоставлялась возможность экипировать сразу четыре аксессуара (ожерелье, браслет и два кольца), и их комбинацию явно не стоило игнорировать.

 Кроме того, теперь, когда снаряжение нельзя было больше менять с помощью меню персонажа, смена брони занимала определенное время, тогда как кольца ты мог легко подобрать в соответствии с типом противника. Иначе говоря, недостатков у них почти не имелось.

 Ассортимент лавки ничуть не изменился со времен игры.

 Скорее всего, из-за продажи в самом первом городе их эффекты не выглядели внушительно. В большинстве своем аксессуары здесь обладали незначительными плюсами вроде малого повышения защиты, усиления атак стихией на 5%, способности использовать простейшую стихийную магию или увеличения естественного восстановления HP на 20%.

 Тем не менее, существовали предметы, известные благодаря своим слабым эффектам.

 «Так как в будущем я, наверное, иногда буду использовать меч ниндзя, надо кое-что прикупить.»

 Среди колец я отыскал «Кольцо Света I».

 Пусть это кольцо продавалось в магазинах начала игры, оно обладало особым эффектом «увеличения силы атаки стихией света на 15% и снижения силы атаки стихией тьмы на 80%».

 Кстати, очевидно, что приставка «I» указывала на серийность предмета, и при увеличении ранга до II или III эффект, соответственно, усиливался. IV увеличивал силу атаки стихией света на 60%, а сила атаки стихией тьмы снижалась на 50%, что весьма полезно.

 Что ж, IV в лавках не продавался, да и я не собирался сломя голову искать нечто подобное.

 Без лишних колебаний я взял в руки «Кольцо Света I». Сейчас оно было бесполезно, потому что я еще не выучил стихийные атаки, но в будущем обязательно пригодится.

 «Ну, мне пока вообще не нужны кольца, не говоря уже о стихийных атаках…»

 Я пока не планировал отказываться от своих колец выносливости, и поскольку можно было экипировать только два кольца одновременно… Стоп, погодите минуту…

 Погрузившись в раздумья, я подошел к Девочке-Поезд и тихо спросил:

 — Эй, а что если надеть больше двух колец?

 — А?

 Я не ожидал, что вопрос покажется ей странным.

 Однако взгляд Девочки-Поезд ушел куда-то в сторону.

 — Понимаешь, нельзя надеть больше двух колец.

 Ее ответ в принципе нельзя было назвать ответом.

 — Я не про то. Мне интересно, что произойдет, если попытаться надеть еще одно.

 — А? Понимаешь, нельзя надеть больше двух колец.

 Что происходит? Девочка-Поезд словно вдруг превратилась в сломанного НИПа.

 Тем не менее, что случится?

 В игре снаряжение полностью контролировалось через меню, поэтому нельзя было экипировать больше, чем доступно слотов. Однако в этом мире, где снаряжение менялось вручную, я почему-то чувствовал, что данное ограничение было вполне преодолимо.

 «Ну, тогда сам попробую.»

 Получив разрешение торговца, я взял «Кольцо Воды» и попытался натянуть его на палец.

 — Ха-х.

 Стоило кольцу только приблизиться к пальцу, как загадочная сила его тут же оттолкнула… По крайней мере, этого я ожидал, но ничего подобного не произошло. Третье кольцо легко скользнуло на палец.

 Честно признаться, я даже слегка разочаровался.

 — Похоже, я могу носить его как обычно… — пробормотал я и показал Девочке-Поезд свой палец.

 — Ч-Что ты творишь, Сома?! — неожиданно пораженно воскликнула Девочка-Поезд.

 Хуже того, ее лицо вдруг покраснело.

 — Нельзя надеть больше двух колец!

 Хоть ты так говоришь, я уже это сделал.

 Впрочем, хоть я его надел, эффект кольца мог не активироваться.

 — Что ж, посмотрим. Вода!

 Ткнув пальцем в пол, я вызвал заклинание «Вода».

 — Уа-а-а?!

 В следующий миг поток воды хлынул вниз, в полную силу ударив по земле.

 — С-Сэр, прошу, не заливайте пол!

 И залил пол лавки.

 \*\*\*

 Похоже, в отличие от игры, в этом мире после использования Воды сама вода оставалась на месте.

 Поток не нанес никакого урона, так как не был частью атаки, но, в любом случае, это раздражало.

 Почему? Прежде всего, потому что пришлось все убирать. А еще раздражал пронзительный взгляд лавочника.

 Надеюсь, когда-нибудь этот недоделанный реализм прекратится.

 «Ладно уж. Так подумать, эффект кольца-то активировался.»

 Хотя одно из двух других колец могло отключиться.

 Взяв «Кольцо Огня» и «Кольцо Ветра», я обратился к торговцу:

 — Извините, я бы их тоже хотел проверить. Не волнуйтесь, я использую магию снаружи.

 В результате кучи различных экспериментов я выяснил, что кольца вполне можно было носить на каждом пальце (то есть в общей сложности выходило десять колец), и эффект каждого исправно работал.

 К сожалению, носить два кольца на одном пальце не получалось.

 При надевании кольца на палец оно автоматически меняло свой размер под палец, но при втором кольце на том же пальце первое ослаблялось.

 Несмотря на всю странность ситуации, она отлично соответствовала моим нуждам. Я уже изначально предполагал, что произойдет нечто подобное, когда игровая настройка «можно экипировать только два кольца» вступит в противоборство со здравым смыслом реального мира «можно носить столько колец, сколько хочется».

 Если же подумать, складывалось впечатление, что некоторые правила игры здесь воплотились не как физические ограничения, а как контроль действия людей.

 Например, Рейнхарт захотел подвезти меня до города на своей повозке, а Режим Поезда заставлял Девочку-Поезд бегать по тому же полю, где находился я. Получается, жители этого мира по какой-то неизвестной причине банально не хотели экипировать третье кольцо?

 Я в том смысле, что результат попытки надеть два кольца на один палец совпадал с тем, что происходило в игре. Однако, хоть в игре третье кольцо экипировать было невозможно, в реальности это делалось проще простого. Соответственно, чтобы как-то справиться с противоречием, в сознании людей сформировалась идея о том, что «нельзя надеть больше двух колец». Вот к чему я пришел через свои размышления.

 Я понятия не имел, являлась ли моя гипотеза универсальной или нет. В любом случае, этот багованый мир уже доверху наполнился противоречиями, так что я просто заставил себя все принять.

 Впрочем, разве в не в человеческой натуре желать испытать больше вещей?

 Я изучил другие типы аксессуаров и обнаружил, что на шею можно было надеть только один аксессуар, а браслеты вполне отлично сидели на обоих запястьях, а не только на одном. Выходит, шея, два запястья и десять пальцев – всего получалось одновременно экипировать тринадцать аксессуаров. Просто превосходно.

 Существует ли какой-нибудь способ заставить Девочку-Поезд это осознать?

 — Девочка-Поезд, ты носишь кольца?

 Когда я спросил, она вытянула вперед правую руку.

 — Ага, вот они.

 На правой руке у нее были два кольца.

 — Что за?..

 Даже я не помнил все снаряжение в Nekomimineko. Пока я копался в памяти, Девочка-Поезд гордо выпрямилась и ответила:

 — Одно, защитное, я купила здесь, а второе в лавках не продается. Оно снижает получаемый магический урон на тридцать процентов.

 — О-о-о…

 Как и ожидалось от Девочки-Поезд, для первого города у нее было неплохое снаряжение.

 — Это память о моем отце… Он погиб, когда я еще была маленькой, а большую часть его вещей уже разворовали. Кольцо было единственным, что моя мама успела спасти…

 И, как и ожидалось от Девочки-Поезд, не обошлось без печальной истории.

 — Т-Тогда, просто для эксперимента, почему бы тебе не попробовать надеть еще одно кольцо?

 Если выйдет, вереница плохих воспоминаний Девочки-Поезд могла оборваться, так что этим предложением я поспешно прервал ее рассказ.

 — А? Н-Но нельзя надеть…

 — Не волнуйся. Понимаешь, мы ведь проверяем, да? Возможно, выйдет.

 Я попытался надавить на упиравшуюся Девочку-Поезд.

 — Это один из моих экспериментов. Ты же сказала, что поможешь мне, ведь так?

 — Да, конечно. Н-Но… ох.

 Еще сомневаясь, Девочка-Поезд уставилась на свои руки. И…

 — Я п-попробую. Давай!

 Неожиданно приняв решение, она протянула мне левую руку.

 — Э-э, ты хочешь, чтобы я это сделал? — удивленно спросил я, и Девочка-Поезд кивнула с таким видом, словно это было очевидно.

 «Ох, вот же ж…»

 Мысль о кольце на чужой палец невольно вызвала у меня травмирующие воспоминания. Тем не менее, отказываться от эксперимента, который я сам предложил, было уже поздно.

 Оставшись без выбора, я взял одно из похожих колец на повышение защиты и приблизил его к ее левой руке.

 «Да уж…»

 Из-за нервов или того, что я слишком торопился, когда я поднес кольцо к левой руке Девочки-Поезд, ее рука слегка отклонилась в сторону.

 Кольцо идеально совпало с ее безымянным пальцем.

 «Попахивает проблемой.»

 Если я правильно помнил, в этом мире тоже существовал обычай надевать обручальное кольцо на безымянный палец левой руки.

 Почувствовав обжигающую боль при мысли о браке, я попытался переместить кольцо к ее мизинцу…

 \*скользь\*

 Только я собрался надеть кольцо, как рука Девочки-Поезд снова сместилась в сторону, и оно оказалось прямо напротив безымянного пальца.

 «Э-Это определенно совпадение.»

 Я еще раз протянул кольцо к мизинцу Девочки-Поезд…

 \*скользь\*

 Ни фига это не совпадение! Рука Девочки-Поезд двигалась явно с намерением подставить под кольцо безымянный палец.

 — Ум-м, можешь побыстрее?

 По какой-то причине я вдруг почувствовал подавляющее давление, исходящее от Девочки-Поезд.

 «Н-Ну, сам напросился, так что выбора нет, да?»

 Уговаривая себя, что не проиграл, я смирился и надел кольцо на ее безымянный палец.

 Кольцо идеально подошло к пальцу Девочки-Поезд, словно создавалось специально для нее. А, ну да, это же магия кольца, так что никакого особого смысла здесь существовать не могло.

 — В-Видишь, и с третьим ничего плохого не случилось, — бесстрастно сказал я, пытаясь скрыть нарастающее внутри волнение.

 Однако Девочка-Поезд молчала, затаив дыхание. Спустя пару секунд напряженной тишины она выпалила:

 — Все, больше не могу! Что-то просто не так!

 Она тут же сняла кольцо с пальца.

 Учитывая, что сняла она не то кольцо, которое я надел на ее левую руку, а одно из своих на правой…

 После чего:

 — Извините, я хочу его купить! Можете меня рассчитать?

 — Нет, пого!..

 Она захотела купить у торговца кольцо.

 Все произошло так быстро, что у меня не было ни шанса ее остановить. Девочка-Поезд взглянула на кольцо на безымянном пальце и пробормотала:

 — П-Получается, мы теперь как будто п-помолвлены, да?

 — Какого?..

 Слова словно отказывались выходить у меня изо рта. Я даже не предполагал, что она способна сказать нечто подобное.

 При виде моего напряженного лица, Девочка-Поезд усмехнулась и замахала рукой.

 — Я шучу, просто шучу. Даже я еще не думала так далеко.

 А как далеко ты думала, скажи-ка на милость?!

 Поиграв со мной в неожиданный поворот событий, Девочка-Поезд завершила покупку и, поглаживая кольцо, спросила:

 — И все равно, разве у тебя никогда не возникало желание пожениться? Даже чуть-чуть?

 От ее слов у меня невольно закружилась голова.

 — Нет уж. Я никогда не женюсь ни на ком в этом мире, — безоговорочно отрезал я.

 Система брака.

 Она стала одним из главных преимуществ Nekomimineko, когда разработчики отказались от идеи сделать ММО. Однако, в то же самое время, это оказалось огромной ловушкой игры, не шедшей ни в какое сравнение с такими вещами, как «Ловушка людоящеров» или «Девочка-Поезд».

 И она также была самой главной причиной, почему я начал играть в Nekomimineko в одиночку.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Экстра: NekomiminekoWiki gt;gt; Ранги опасности событий**

Экстра: NekomiminekoWiki &gt;&gt; Ранги опасности событий
 Эти ранги и описания приведены только для справки.

 E

 Обычное событие.

 Насладитесь нормальностью прохождения.

 D

 Одиночное событие, которое трудно завершить.

 Однако это стандарт для Nekomimineko.

 C

 Необходимо уделить особое внимание событию.

 В определенных ситуациях может возникнуть невозможность завершить событие, а также негативно сказаться на дальнейшем игровом процессе.

 B

 Этого события необходимо избегать.

 Зачастую завершить событие обычными способами невозможно. Кроме того, оно способно затруднить прохождение сюжета.

 A

 Событие, которого следует избегать любой ценой.

 Существует большая вероятность невозможности дальнейшего прохождения игры.

 S

 Если сохраниться после начала события, прохождение игры станет невозможным.

 Даже если сохраниться заранее, вероятно, это уже неизбежно.

 SS

 Все хорошо, надежда еще есть!.. Это все, что вы можете себе сказать.

 SSS++

 Снова проходить эту невероятную игру с самого начала…

 Разве вы не самый удачливый человек в мире?!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Благословение Nekomimineko (Часть 1)**

Когда мы добрались до столицы, Лихтеля, в игре прошел почти месяц.

 Мы успешно продолжали поднимать свои уровни и достигли той точки, когда с гордостью могли называть себя авантюристами среднего ранга.

 Что важнее, кроме уровня росли и мои навыки игрока. Одним из наиболее примечательных достижений стало полное освоение таймингов для короткой отмены Шага.

 Я научился связывать короткую отмену Шага с другими навыками, а не только с Рассечением, и сердце мое преисполнилось уверенностью, что у нас получится победить любого монстра Рамлиха, с которыми мы раньше едва справлялись, без применения наших навыков.

 Кроме того, наша группа расширилась. Я только привык, что нас в ней было всего двое, но теперь мы уже путешествовали вчетвером. Сначала я думал, что не создан для сражений в группе, но со временем наша координация сгладилась, и теперь мы четверо сражались вместе так, словно делали это всегда.

 Постепенно я начинал понимать характеры двух новых членов нашей группы. Не говоря уж об их привычках в бою, я даже мог повторить их фразы, когда они ничего не делали.

 Воин Эдди стал одним из нас. Он был фронтейлером и в группе действовал и как атакующий, и как танк.

 Изначально Эдди пользовался палашом, что редко встречалось в New Communicate Online, и я бы сказал, что для атаки он подходил больше, чем для защиты. Тем не менее, для нашего будущего я подобрал ему крепкое снаряжение и сделал танком. Иначе говоря, отвел роль щита.

 В то же время Мерлин оказалась полной противоположностью Эдди и была полным бойцом задней линии. К сожалению, как чистой стеклянной пушке, ей ничего не оставалось, кроме как закидывать противника атакующей магией со спины, и ничего другого от нее не ожидалось.

 // Стеклянная пушка ( glass- cannon) – популярный термин в играх, обозначающий персонажа с высокими атакующими способностями, но низкой защитой. //

 Хоть она была исключительно слаба к физическим атакам и становилась бесполезной, когда MP заканчивались, ее магические атаки являлись самым мощным оружием нашей группы. Я знал, что она повысила нашу эффективность как минимум вдвое.

 И наконец…

 — Что-то случилось, Сома? — окликнула меня своим добрым голосом моя первая спутница и персонаж, которого я любил больше всех в этой игре.

 Конечно, для каждого человека их первый товарищ становился кем-то особенным, и я не был исключением. Можно даже сказать, что в том, что я стал зависимым от этого мира, наполовину была виновата именно она.

 Разумеется, она была обычным НИПом, а не настоящим человеком. И пусть я знал, что она позвала меня лишь потому, что ее ИИ заметил, что я некоторое время неподвижно молчал, когда раздался ее голос, я ощутил, как радостно подпрыгивает в груди мое сердце.

 — Нет, все в порядке, — ответил я, притворившись, что ничего не почувствовал.

 И звали ее…

 — Идем?.. Тьеру.

 Мой первый союзник в этой игре, Тьеру Лентиа.

 Все исцеление в нашей группе лежало на ее плечах, и она много раз мне помогала. Если бы не она, нашу группу давно бы уничтожили. Как целитель, со временем она начала отставать в уровнях, но это не имело никакого значения. С каждым днем ее место в моем сердце лишь росло.

 Сегодня мои отношения с ней должны были измениться.

 Сегодня должно было стать памятным днем как для Тьеру, так и для меня.

 \*\*\*

 Тьеру была дружелюбным НИПом и работала в лазарете города Рамлих.

 Разумеется, HP и MP восстанавливались при отдыхе, но делали они это медленно, и иногда просто не оставалось времени так долго ждать, особенно когда требовалось выходить на охоту по нескольку раз за день.

 Для этого и существовал лазарет. За плату в виде мировой валюты, Элементов, давалась возможность быстро восстановить HP и MP.

 В лазарете Тьеру работала как ученица целителя, и, если прийти туда в определенно время, она предлагала излечить тебя вместо доктора.

 Ее лечение не сильно отличалось от лечения доктора, зато появлялось событие, позволявшее узнать ее поближе. Дело в том, что при посещении лазарета без денег обычный доктор просто тебя вышвырнет, но Тьеру лечила в обмен на какой-нибудь предмет или вовсе бесплатно.

 Сблизившись с ней, я узнал, что она оплачивала прием своими деньгами. То есть она не только исцеляла людей, но и платила за них. Ее доброта была поистине безграничной.

 Тьеру и вправду могла считаться святой.

 Да, вы можете сказать, что нет смысла так привязываться к вымышленному персонажу, но я с вами не соглашусь.

 В конце концов, настоящим победителем в игре считался тот, кто получил больше удовольствия от ее прохождения. И для меня думать о НИПах как о настоящих людях, а не как о программе, и взаимодействовать с ними было куда приятнее.

 В любом случае, даже если ее разум и тело являлись фикцией, мое счастье, когда она меня окликнула, было реальным.

 Впрочем, хоть Тьеру и была, одним словом, замечательна, суперпопулярным персонажем игры она не стала.

 Если отталкиваться от информации на официальном сайте игры, в первом после выпуска игры конкурсе популярности причудливый персонаж «Девочка-Поезд» заняла первое место как самый популярный, так и самый непопулярный. Что сказать, однажды я на себе испытал ее бьющий по больному ивент, и такой персонаж определенно обязан был стать знаменитым.

 Зуб даю, в следующем опросе она упадет на десятое или двадцатое место.

 Хотя даже в таком случае Тьеру, скорее всего, вряд ли выиграет.

 По результатам первого опроса Тьеру заняла седьмое место. С таким успехом, особенно учитывая, что по мере прохождения сюжета появлялось все больше и больше персонажей, первое место оставалось для нее мечтой.

 В комментариях некоторые говорили, что ее персонаж походил на персонажа сестры Мариэль или даже был хуже. Они считали, что она никогда не сможет обойти Мариэль ни в способностях, ни в груди… Что уж скрывать, многие сравнивали ее с сестрой из церкви, но они были просто слепы.

 Ее очарование заключалось в добром всеобъемлющем сердце и одной особенности, которой не было ни у кого иного.

 Ее чувство прекрасного было точно искажено!

 Персонажи в игре обладали так называемыми очками привязанности, и по мере их увеличения их речь и действия становились более дружелюбными, а вероятность возникновения особых ивентов возрастала.

 Как часть данной системы, когда очки привязанности персонажа достигали определенного уровня, он рассказывал тебе, что ему нравится. В случае же Тьеру… Она сказала, что ей нравится волшебный посох Герника.

 По описанию, посох Герника был создан как средоточие всех страданий и гнева мира, кристаллизованных в форме посоха, а единственный его экземпляр хранился в магической лавке в Рамлихе. Если бы Тьеру его захотела, даже с подобным внешним видом я бы его все равно купил, однако он стоил 49 000Э. Для таких нищих авантюристов, которые не могли позволить себе даже билет на Небесный корабль, он был банально не по карману.

 Я поклялся себе, что обязательно его куплю, когда мы вернемся в Рамлих, и мы покинули город на повозке, после чего оказались в Лихтеле.

 Разумеется, теперь для нас, стоявших на полпути к званию авантюристов среднего ранга, сорок девять тысяч Элементов хоть и не считались мелочью, но и не являлись недостижимой суммой. Я решил, что, когда мы в следующий раз будем в Рамлихе, я куплю его и подарю ей, и все же сейчас передо мной стояла задача куда важнее.

 «Сегодня я сделаю Тьеру предложение!»

 Иначе говоря, сегодня я попрошу ее руки.

 \*\*\*

 По официальной информации, персонаж рассказывал игроку о том, что ему нравится, когда очки привязанности достигали восьмидесяти. Далее, когда очки привязанности превышали сотню, как ни удивительно, персонажи отвечали на предложение игрока.

 Верно. Другими словами, свадебный ивент.

 Система брака стала одним из преимуществ New Communicate Online, и большинству популярных главных героев можно было сделать предложение.

 Разумеется, после свадьбы ничего особенного вас не ждало, все-таки эта игра предназначалась для всех возрастов. Впрочем, идея жениться на любимом персонаже была совсем не плоха.

 Кроме того, согласно той же официальной информации, в этом мире не существовало никакой гендерной дискриминации. Будь персонаж мужчиной или женщиной, лоли или шота, пожилым или вообще слизнем, пока флаг брака был поднят, его можно было без проблем взять в супруги.

 // Шота – то же самое, что лоли, только мальчики. //

 По-моему, это выходило далеко за рамки недопущения дискриминации по половому признаку, однако это также означало, что как бы ты ни старался, нельзя было вступить в брак с тем, чей флаг не был поднят. Тем не менее, я знал, что на Тьеру можно было жениться. Кстати, новость не особо значимая, но, очевидно, Эдди и Мерлин, а также персонаж номер один по популярности, Девочка-Поезд, относились к тому же типу.

 Не то чтобы я хотя бы мельком задумывался о том, чтобы сделать предложение кому-то еще, но игра не ставила ограничения на множественные браки, и существовала возможность предложить руку и сердце любому количеству персонажей.

 В комментариях разработчиков они писали: «В игре существует нечто вроде небольшого мероприятия по предотвращению эксплуатации, но в целом можете делать, что хотите. Не стесняйтесь создавать гарем своей мечты с кем угодно – да хоть со всеми (lol)». Такое ощущение, что они давали нам слишком много свободы.

 При всем при этом брак действительно имел свою пользу в отношении игры, так как игрок обретал способность использовать часть навыков своего супруга.

 Более того, на официальном сайте объявили, что «возможно, существуют навыки, которые нельзя получить, не завершив ивент предложения». Так как в этой игре давался шанс заключить сразу несколько браков, причин избегать свадебного ивента не оставалось.

 Однако во всем хорошем была своя уловка.

 Особенно в этой игре, доверху наполненной бесчисленными багами и жестокими событиями. Уж тут не было никаких сомнений.

 Учитывая весь ужас квестов «Синяя птица Михаила» и «Лабиринт жертвоприношения», которые мы недавно завершили, они просто никак не могли добавить столь радостный ивент. Я подозревал, что свадебный ивент будет связан с огромной опасностью.

 Судя по описаниям свадебного ивента, он представлял собой одноразовое испытание, что невозможно будет пройти повторно в случае провала.

 Прежде всего, предложение можно было сделать только у монолита. В инструкции писалось, что это было введено, чтобы Бог мог засвидетельствовать брачные обеты, однако это определенно являлось ложью.

 В конце концов, несколькими строками ранее значилось: «Предупреждение! Вы не сможете повторить это событие независимо от результатов. Как только событие предложения будет начато, игра автоматически сохранится».

 Наверное, как пережиток того времени, когда игра позиционировалась как ММО, в ней существовал только один слот сохранения. Создать резервную копию данных не представлялось возможным.

 Конечно, если немного не повозиться с самим VR-устройством, но подобные уловки я бы никогда не использовал. Таким образом, предстоящий ивент предложения действительно становился моментом истины.

 Кроме того, я предполагал, что игра автоматически сохранялась после начала события, потому что в случае его провала должно было произойти нечто настолько ужасное, что заставило бы игрока захотеть сбросить прогресс.

 Для успешного завершения события требовалось три условия.

 Для начала необходимо было подготовить кольцо-аксессуар и надеть его на палец будущего супруга. Далее, после произношения заранее установленного ключевого слова, начиналась фаза признания, когда игрок признавался в своих чувствах, и, если очки привязанности партнера превышали сотню, признание считалось успешным.

 Затем, наконец, появлялась возможность заключить брак.

 Тем не мене, если очки привязанности не превышали сотню, признание терпело неудачу. Я всей душой чувствовал, что за этим крылась большая ловушка.

 В обычной игре, даже если признание не удавалось, существовал шанс попробовать еще несколько раз, а в качестве наказания разве что терялась максимум пара очков привязанности.

 Однако в New Communicate Online не существовало такого штрафа.

 Конечно, была вероятность, что при неудаче будет просто невозможно повторить попытку, но наихудший сценарий, который я мог представить, заключался в уходе персонажа из группы в случае провала предложения. Каким бы немыслимым он ни был, он явно не находился за той гранью, которую New Communicate Online не могла переступить.

 Учитывая все подобные возможности, я не мог позволить себе провалить этот ивент.

 Прошло уже три недели с тех пор, как Тьеру рассказала мне, что ей нравится. Если с тех пор ее привязанность росла с той же скоростью, ее очки уже давно должны были перескочить за сотню.

 Я хотел верить, что не облажаюсь.

 Пока мои мысли лихорадочно метались, я подошел к монолиту.

 — Что случилось? Ты привел меня сюда…

 Словно отражение ее личности, Тьеру отличалась спокойным выражением.

 Ее длинные черные волосы развевались на ветру.

 Пусть она и являлась игровым персонажем, именно поэтому я считал ее прекрасной.

 Итак, я решился.

 — «Я должен сказать тебе кое-что важное».

 Воспользовавшись случаем, я произнес ключевую фразу.

 Однако…

 — ?..

 От Тьеру не последовало никакой видимой реакции.

 Я ошибся со словами?

 На секунду я запаниковал, а потом все же осознал свою ошибку.

 Я перепутал порядок.

 Сначала мне надо было надеть на палец Тьеру кольцо и только потом произносить эту фразу.

 «Успокойся, успокойся. Это просто игра.»

 Отдышавшись, я попытался расслабиться, а затем протянул ей кольцо.

 — ?..

 — Это подарок.

 Я малость разорился, когда купил самое дорогое кольцо в столице.

 Собственными руками я надел кольцо на ее безымянный палец. Я подготовился к этому моменту, так что заранее снял с нее одно из ее колец.

 — Подарок?! Ох, спасибо!

 — Н-Нет проблем.

 Даже в таких обстоятельствах у ИИ Тьеру все же получилось показать естественную реакцию, ничем не отличавшуюся от реакции обычного человека. Я глубоко вдохнул.

 — Тьеру, «я должен сказать тебе кое-что важное».

 Я вновь произнес ключевую фразу начала ивента предложения.

 На сей раз Тьеру с удивлением подняла взгляд к моему лицу.

 — Так что-то все-таки случилось?

 На ее губах появилась знакомая нежная улыбка. При виде нее я наконец сказал:

 — Тьеру, я «люблю» тебя. Прошу, выходи за меня «замуж».

 Слова «люблю» и «замуж» тоже являлись ключевыми, и вместе они обозначали совершение предложения.

 Теперь ничего не оставалось, кроме как молиться и ждать ее ответа.

 «И что дальше?..»

 Тишина становилась удушающей.

 Затем ее рот медленно приоткрылся.

 И в ответ…

 — Да, с радостью!

 Ее лицо озарила широкая улыбка.

 Дождавшись переломного момента, я ощутил, как силы меня покидают. Я так нервничал, но, похоже, беспокоился на пустом месте.

 Однако времени расслабляться не оставалось. Пусть я преодолел величайшее испытание, я прошел лишь половину пути. Нам еще нужно было закончить церемонию, чтобы Бог подтвердил наш союз.

 — Тогда надо произнести слова клятвы.

 — Да.

 Наши глаза на мгновение встретились. Встав лицом к лицу друг с другом, мы дали клятву перед Богом:

 — Я, Сома Сагара, и…

 — Тьеру Лентиа…

 — Клянемся в нашей вечной любви именем истинного Бога Редистаса.

 В тот самый миг, когда слова сорвались с наших уст…

 — Ч-Что за?..

 Одновременно произошли три события.

 В углу появилось системное сообщение «Игра сохранена», с неба хлынул луч света, а в голове я услышал голос:

 «Поздравляю вас! Воистину, поздравляю.»

 Глубокий гулкий голос обволок нас с благословением.

 В голосе не чувствовалось ни капли враждебности, и все же он был переполнен давящим величием.

 «Я благословляю вашу чудесную любовь.»

 Не может быть! Голос Бога?! Так мне казалось.

 Судя по всему, свадебный ивент прошел успешно, и игра сменилась кат-сценой.

 Пока я с впечатлением наслаждался такой продуманной механикой…

 «Я благословляю вас, как истинный бог, снизошедший на эту землю, и как Владыка демонов Конца, служитель Бога демонов Диз Астера!»

 — А?..

 Услышанное заставило меня усомниться в собственном слухе.

 Осознав значение его слов, я попытался кинуться к Тьеру, чтобы ее защитить, но уже было слишком поздно.

 «Что ж, для начала, я наделяю невесту благословением бессмертия.»

 Одинокая молния внезапно ударила с небес, поразив Тьеру.

 — Тьеру! — закричал я, но ноги не двигались.

 «Режим наблюдателя?! Я не могу пошевелиться!»

 Я даже не понял, как система лишила меня свободы. В особых ивентах случалось, что игра переходила в режим наблюдателя, и движения игрока блокировались. Тем не менее, впервые это приносило такое отчаяние.

 «А жениха я наделяю благословением любви, что сохранится в вечности.»

 Услышав эти слова, я невольно напряг свое неподвижное тело, но ничего заметного не произошло.

 Благословение не подействовало, потому что я игрок?

 Однако времени на раздумья у меня не оставалось.

 «Всегда пожалуйста. Таковы благословения владыки демонов, и их невозможно разрушить людскими руками! Дети человечества, возрадуйтесь же моим благословениям и старательно работайте во благо великого Диз Астера!»

 И с этой речью, а также громким хохочущим смехом присутствие Владыки демонов исчезло.

 В тот же миг в углу поля зрения возникло сообщение «Вы изучили новый навык».

 Когда небо очистилось, и хохот утих, я снова смог двигаться.

 — Тьеру!

 Я бросился к Тьеру, которая с самого начала не сдвинулась ни на шаг, скорее всего, застыв от страха.

 Позабыв о том, что она НИП, я отчаянно стиснул в объятьях ее тело, однако, стоило мне ее коснуться, как я потерял дар речи.

 Она была твердой…

 Ее кожа отдавала холодом, а тело закоченело, словно стеклянная статуя.

 — Ч-Что… Как же… Как же так…

 Сколько бы я ее ни тянул, она не двигалась. Тьеру безмолвно стояла, словно время для нее застыло, и тогда в голове моей промелькнула зловещая мысль.

 «Подумай. Вспомни, что сказал голос!»

 Именно, он говорил про «бессмертие».

 По спине пробежал холод. Недвижимая, неизменная, неподвластная времени – это действительно походило на бессмертие.

 «Так Тьеру не может двигаться из-за этого «благословения»?!»

 Раз так, то благословением это назвать было невозможно. На деле она оказалась проклята.

 — Точно, нектар!

 Я вдруг вспомнил о панацее, которую получил в одном из наших прошлых приключений, и торопливо достал ее из сумки, где хранил на всякий случай.

 — Очнись! Пожалуйста, очнись, Тьеру!

 Я бросил ее в застывшую Тьеру. Нектар определенно к ней применился.

 Однако…

 — Почему не работает?!

 Тьеру не подавала никаких признаков жизни.

 Возможно, всеисцеляющий нектар не подействовал. Считалось, что нектар превосходил любую магию исцеления и техники, которыми мог овладеть игрок. Если даже он не сработал, то я больше ничего не мог сделать.

 — Я не верю! Я просто не верю! Пусть это ивент, это уже слишком!.. — закричал я, тряся тело Тьеру.

 Ее конечности не двигались, и все же целиком тело можно было переместить.

 — Подожди. Просто подожди немного, ладно? Я скоро тебя исцелю.

 Взяв ее на руки, я помчался к церкви.

 Хоть сам я был не в силах что-либо сделать, у кого-то другого должно получиться.

 В церкви восстанавливали статусные характеристики и снимали проклятия. Кроме того, здешний священник, отец Гратия, участвовал во многих ивентах и, наверное, являлся скрытой силой в этой игре. Его предыстория была еще неизвестна, но я считал, что он был кем-то вроде авантюриста в отставке.

 Убежденный, что он обязательно со всем справится, я открыл двери церкви, держа в руках Тьеру.

 — Вы же шутите, да…

 Я пораженно застыл перед встретившим меня зрелищем.

 Отец Гратия замер в той же позе, в которой проповедовал. Одного взгляда на него хватило, чтобы понять, что он находился в том же состоянии, что и Тьеру.

 «Не мог же он сделать такое со всеми, кто мог это исцелить?!»

 Пытаясь утихомирить колотящееся в груди сердце, я выбежал из церкви.

 Самое главное сейчас отнести Тьеру в безопасное место.

 Лишь с этой мыслью, бьющейся в сознании, я бежал по городу. Я догадывался, что в нынешнем состоянии никто не мог навредить Тьеру, и все же я просто хотел привести ее туда, где бы я мог хоть немного успокоиться.

 — Я должен встретиться с остальными…

 С замороженным телом Тьеру я направился в гостиницу.

 — Сэр?

 Когда я оказался внутри, один из работников окликнул меня испуганным голосом.

 Обычно это меня раздражало, но на сей раз мне действительно стало легче. В столичной гостинице меня встретили люди, которые прекрасно могли двигаться.

 «Хорошо, в гостинице все в порядке.»

 Я чуть не рухнул на пол от облегчения, но заставил свое тело идти к нашей комнате.

 Все нормально.

 Я еще способен продолжать.

 Даже Тьеру еще можно исцелить.

 Я объединюсь с Эдди и Мерлин, составлю план, и потом…

 — Эдди, Мерлин! Тьеру…

 Распахнув дверь, я выкрикнул имена Эдди и Мерлин и только тогда заметил странность. С тех пор, как я вошел в комнату, никто из них не ответил.

 — Как же так?!

 Я метнулся к ним и потряс их тела.

 Они были холодными.

 Пальцами я словно ощущал твердый лед, будто они перестали быть живыми существами.

 Дрожа, я попятился.

 — Почему? Почему Эдди и Мерлин тоже?..

 Я не понимал. Здесь не было никакого смысла.

 Проклятие благословения Владыки демонов должно было пасть только на нас двоих.

 Так почему?..

 «Стой. Он сказал, что наделяет меня благословением любви, что сохранится в вечности…»

 Любовь, что сохранится в вечности. Это могло означать, что я никогда не изменю.

 Тем не менее, на меня оно никак не повлияло. Выходит, на кого было нацелено проклятие?

 «Он же не мог проклясть каждого персонажа, с которым можно было вступить в брак, так ведь?»

 Просто невозможно! Подобный лишенный смысла ивент, на корню уничтожавший всю игру, был откровенным абсурдом!

 Однако я уже смирился с этой мыслью. Эдди и Мерлин нельзя было назвать важными персонажами, но с ними можно было вступить в брак.

 И хоть подтверждений тому пока не существовало, отец Гратия не выглядел обычным мобом. Он тоже мог относиться к такому типу персонажей.

 — Чтоб тебя! Пошло все к чертям!

 Я снова побежал к монолиту, на этот раз в одиночестве.

 Теперь моей целью была не Тьеру.

 Я просто хотел все отменить.

 Вскоре монолит замаячил перед глазами. Оказавшись внутри, я изо всех сил закричал:

 — Загрузка!

 Я решил загрузить данные из меню.

 Мое сохранение немедленно загрузилось. На мгновение мой взгляд затуманился…

 — Да, с радостью!

 Передо мной появилась Тьеру с ее привычной улыбкой. Я с облегчением вздохнул.

 Один взгляд на ее нежную улыбку заставлял меня почувствовать, будто я очнулся от кошмара. Я ощутил, как напряжение во мне рассеивалось.

 Однако я должен был это остановить.

 Если я ничего не сделаю, она снова получит проклятие Владыки демонов и застынет во времени.

 Скорее всего, если мы просто не произнесем слова клятвы, все будет хорошо, но жестокость этой игры не знала границ. Я не должен был расслабляться. Я обязан был как можно скорее увести Тьеру подальше отсюда.

 Я попытался сказать это Тьеру.

 «Тьеру, нам надо бежать, прямо сей…»

 — Тогда надо произнести слова клятвы.

 Тем не менее, то, что слетело с моих губ, означало совсем иное.

 С губ?.. Нет, не совсем точно.

 Это была запись. Проигрывались слова, которые я сказал ранее.

 — Да.

 Тем временем Тьеру, услышав меня, счастливо кивнула.

 Я хотел прекратить это, но мое тело, оказавшееся в режиме наблюдателя, не двигалось.

 И пусть я ничего не говорил, ивент продолжался сам собой.

 — Я, Сома Сагара, и…

 — Тьеру Лентиа…

 — Клянемся в нашей вечной любви именем истинного Бога Редистаса, — прозвучали наши с Тьеру голоса.

 Следом вторил громкий голос Владыки демонов:

 «Поздравляю вас! Воистину, поздравляю.»

 Будущее осталось неизменным.

 Появился Владыка демонов и заморозил Тьеру и многих других жителей города во времени.

 Пока это происходило, мне ничего не оставалось, кроме как стоять и смотреть.

 \*\*\*

 Когда все закончилось, передо мной осталась лишь обращенная в безжизненную статую Тьеру.

 — Ха… Ха-ха-ха…

 Я наконец осознал.

 В этом и заключалась истинная ловушка свадебного ивента New Communicate Online.

 Автосохранение не позволяло игроку избежать наказания за провал свадебного ивента. Его ввели, чтобы игрок при женитьбе не смог отделаться от благословения Владыки демонов. Вот что придумали разработчики. Худшая из возможных ловушек.

 — Ха-ха-ха-ха-ха…

 В итоге я все потерял. И мою любимую, и членов группы, с которыми я прошел через бесчисленные трудности.

 Кроме того, стало невозможным заручиться поддержкой любого из НИПов, способных принять участие в свадебном ивенте.

 — …хожу.

 Эти слова невольно вырвались у меня изо рта. Впрочем, без сомнения, то был крик моего собственного сердца.

 — Я ухожу из этой дерьмовой игры!!!

 Выйдя из системы, я тут же удалил все данные New Communicate Online, укутался в одеяло и заснул.

 \*\*\*

 Это случилось примерно за год до того, как меня затянул игровой мир.

 Такова была история времени, когда эту игру еще даже не прозвали Nekomimineko. Времени, когда я действительно еще любил играть в эту игру.

 Такова была история о том, как я начал играть в одиночестве.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Благословение Nekomimineko (Часть 2)**

В лавке аксессуаров.

 Вспомнив неприятное прошлое, я поморщился.

 Ивент предложения и самый ужасный ивент, что последовал за ним, Благословение Владыки демонов, до сих пор мучили меня в кошмарах.

 Даже если предложение удавалось, к женитьбе оно не приводило. Такова была жестокость этой игры и то, что делало Nekomimineko самой собой.

 Если сделать предложение до победы Владыки демонов, его благословение обратит в безжизненные статуи не только возлюбленных, но и всех остальных персонажей, с которыми можно было вступить в брак.

 Разумеется, подобный ужас буквально невозможно было вообразить, поэтому игроки, которые перед этим не искали информацию в интернете или в каком-либо ином источнике, попадались в ловушку, отчаивались и приходили в ярость.

 Этот «сюрприз» вышел таким неожиданным, что на некоторых онлайн-форумах даже создавались отдельные темы для жалоб на данный ивент.

 Все бы поняли, если бы проклятие являлось штрафом за провал предложения, но наказывать им за успех?.. Кроме того, разработчики даже перекрыли все пути отхода, включая перезагрузку, поэтому ивент превратился не просто в плохую шутку, а в нечто совсем запредельное.

 В любом случае, я тоже попался. Обычно я старался избегать любой информации о сюжете до конца игры, и поэтому угодил прямо в капкан.

 В то время из-за сильного потрясения я импульсивно удалил весь свой прогресс и закончил тем, что не притрагивался к Nekomimineko целых три дня… Хотя на четвертый день я все же взял себя в руки и снова стал играть в нее с самого начала.

 Впрочем, потрясение никуда не делось и вылилось в настоящую травму, что стало причиной моей игры в соло.

 Тем не менее, пусть ивент «Благословение Владыки демонов» стал адом для бьющихся в агонии игроков, в «Рангах опасности событий» NekomiminekoWiki он получил лишь ранг «C», то есть третий из наименее опасных.

 На вопрос, почему, можно назвать три причины:

 · Сюжет проходился и в одиночку (после определенного патча).

 · Банальное знание позволяло легко избежать ивента.

 · Решение проблемы находилось на поверхности, и никаких скрытых условий не существовало.

 Объясню по порядку.

 Что касается первого пункта, результат ивента просто приводил к невозможности использовать большинство персонажей поддержки.

 Большинство персонажей в лавках являлись обычными НИПами, никаким боком не относящимися к ивентам – иначе говоря, мобами. Поэтому использовать лавки по-прежнему оставалось возможным. Также основной сюжет можно было завершить в соло (после определенного патча), даже если многих персонажей заморозит в ходе ивента.

 Так как опытный игрок Nekomimineko, скорее всего, каким-то образом зачистит игру в одиночку, нельзя было сказать, что ивент ломал игру.

 Что ж, если уж опускаться до точностей, запуск свадебного ивента в начале игры в версии 1.00 приводил к неспособности игрока завершить сюжет и создавал кучу других проблем, поэтому тогда активировать ивент было опасно. Впрочем, много иных ивентов вызывало и более серьезные ошибки, поэтому даже в то время событие с благословением не представляло серьезной проблемы.

 Наверное, трудно такое представить, поэтому в пример приведу подземелье с нелепым названием «Великий Лабиринт Мино-тян». С точки зрения чистого риска оно было намного хуже.

 Как следует из названия подземелья, оно представляло собой гигантский лабиринт, и для помощи в его прохождении существовал особый квестовый предмет, который использовался для случайного изменения лабиринта. Но в версии 1.11 не существовало способа восстановить количество его возможных применений.

 В обычном случае это бы не считалось проблемой. Однако, к сожалению, случайное изменение лабиринта иногда приводило к тому, что исчезал путь к выходу из подземелья. Вкупе с точкой сохранения в зоне отдыха, все сводилось к тому, что трагедия ждала своего часа.

 Итак, если количество доступных применений предмета опускалось до нуля, путь к выходу перекрывался, а игрок сохранялся, выбраться из лабиринта становилось попросту невозможно, и игрок оказывался в ловушке.

 Игроку оставалось либо вечно блуждать по лабиринту в поисках выхода, к которому невозможно было добраться, либо сбросить прогресс и начать все сначала.

 Печально, не правда ли?

 И поскольку это расценивалось как баг, делавший невозможным дальнейшее прохождение игры, квест, обычно называемый «Ловушкой Домоседа Мино-тян», перед патчем наградили рангом «B».

 С патчем все же добавилась возможность пополнить количество применений предмета, так что его текущий ранг стал «D».

 Что до второй причины, ивент «Благословение Владыки демонов» не активировался, если игрок не делал предложение, так что этой мины можно было легко избежать, просто узнав обо всем заранее. Чем-то он походил на «Ловушку людоящеров», и такой тип капканов часто называли Убийцами новичков. Другими словами, опытный игрок без усилий мог их обойти.

 По сравнению с пыльным торнадо, который со страхом прозвали «Игрой Внезапной Смерти, Что Дует Через Пустыню», уйти от которого было невозможно, и который без предупреждения появлялся во время ходьбы по пустыне как часть сюжетного (то есть обязательного) квеста, ивент благословения считался куда менее опасным.

 И, наконец, решение проблемы было простым и понятным.

 Голос специально признал себя как Владыка демонов и даже намекнул, что благословения «невозможно разрушить людскими руками». Отсюда можно было сделать вывод, что самый быстрый способ разрушить их – победить последнего босса, Владыку демонов Конца.

 Среди особо жестоких квестов середины игры те, чьи решения являлись настолько четкими, встречались довольно редко.

 Например, квест «Синяя птица Михаила» в Лихтеле обладал просто отличными условиями: баги отсутствовали, не было необходимости в сражениях, а награда радовала глаз, но природа его была настолько извращенной, что ему присвоили ранг «C».

 Квест начинался с просьбы матери Михаила найти синюю птицу с необычной силой для своего больного сына, но сюжет его представлял собой совсем не то, чем казался с первого взгляда.

 Пока ты приносил из города предметы, полезные для здоровья Михаила, сам Михаил постепенно начинал поправляться и в итоге дарил тебе перо синей птицы, говоря, что подобрал его в саду.

 Тогда ты думал, что квест продвигается успешно, и продолжал лечить Михаила от болезни, но в результате, когда Михаил наконец выздоравливал, квест обозначался как проваленный.

 Чтобы пройти квест, необходимо было принести предметы, вредные для здоровья Михаила.

 В ходе квеста Михаил постепенно становился слабее, и после неоднократного повтора своих действий ты обнаруживал на кровати Михаила труп синей птицы.

 Вот тогда и раскрывалась шокирующая правда о том, что на самом деле Михаил и был той самой синей птицей, которая стала сыном женщины ради нее, потерявшей собственного сына.

 Чтобы вы понимали, затем…

 — Раз я обещала, вот ваша награда. Но никогда больше не показывайтесь мне на глаза… Если бы я знала, что все так закончится, не следовало мне вообще вас ни о чем просить.

 Звучали слова матери Михаила, и ты выполнял квест. Клянусь, тот, кто создал это задание, определенно демон во плоти.

 Короче говоря, по сравнению с чем-то подобным, ивент «Благословение Владыки демонов» вышел довольно простым. Конечно, он становился огромным препятствием на пути к свадьбе, но победа Владыки демонов возвращала все на свои места. Кроме того, Благословение Владыки демонов и вовсе бы не сработало, если бы свадебный ивент начинался после уничтожения Владыки демонов.

 Так что комментарий разработчика, что правил на вступление в брак не существует и можно даже создать гарем, на деле обманом не являлся.

 Но зачем создавалась необходимость победить Владыку демонов до женитьбы? Если изо всех сил постараться поставить себя на место разработчиков, наверное, они бы сказали что-то такое:

 — Если у вас есть время на свадьбу, почему бы и не пройти игру.

 На что игроки бы, несомненно, ответили:

 — Тогда почему бы просто не сказать об этом с самого начала?!

 По крайней мере, я бы так и сказал.

 Что ж, кто знает, в чем заключалась истинная правда. Одна из популярных теорий заключалась в том, что этот ивент создали из-за разгневанных непопулярных сотрудников Nekomimineko, которым никак не удавалось найти себе пару. В любом случае, большинство игроков Nekomimineko все же приняли этот ивент.

 В конце концов, если подумать, единственными людьми, которые продолжат играть в эту игру спустя столько времени после релиза, будут либо игроки Nekomimineko, уже обученные ничему не удивляться, либо те, кто слышал о том, что Nekomimineko – ужасная игра, и решил играть в нее только поэтому. Так или иначе, людей, что жаловались бы на нечто подобное, попросту не осталось.

 Если бы теперешний я попался в эту ловушку, я бы подумал как-то так: «Оп-па, вот и снова». Но она бы определенно не заставила меня перестать играть.

 — Итак… Интересно, можно ли украсть предметы у замороженных персонажей?

 Через несколько секунд я бы уже адаптировался и продолжил играть. Стоит только привыкнуть к Nekomimineko, и любой отреагирует схожим образом.

 Иногда новичок активировал этот ивент и начинал разглагольствовать на онлайн-форумах, но его тут же посылали с комментариями вроде «Это естественно для Nekomimineko» или «Ну, такая уж это игра (lol)». Это уже стало обычным делом.

 Объяснение получилось длинным, но если попытаться втиснуть его в одно предложение, то получится примерно так: «Остальные ивенты тоже скверные, поэтому люди просто перестают загоняться».

 Причина действительно худшая.

 При всем при этом ивент «Благословение Владыки демонов», одним словом, получился крайне жестоким, и из ивентов без багов он сваливал на игрока кучу проблем и вызывал потрясение гораздо сильнее, чем другие.

 Впрочем, даже обладая необходимыми знаниями, встречалось немало людей, которые специально делали предложение перед победой Владыки демонов, чтобы вызвать Благословение Владыки демонов.

 Дело в том, что существовал редкий навык, который нельзя было получить никак иначе, кроме как активировать это событие, лишенное, казалось, каких-либо хороших черт.

 Особый навык, который игрок получал, когда его возлюбленный персонаж оказывался проклят Благословением Владыки демонов, назывался Воплощением Ярости.

 С таким названием, олицетворявшим разъяренного до предела ивентом игрока, редкий навык обладал силой, считавшейся имбалансной даже в Nekomimineko.

 Воплощение Ярости было просто создано для игры в соло. Его можно было использовать раз в двадцать четыре часа, но он не активировался, если поблизости находились товарищи, то есть дружественные НИПы. Тем не менее, в обмен на эти условия его эффект выходил за грани возможного.

 В течение тридцати секунд после его активации все базовые характеристики статуса возрастали на двести процентов, но по окончанию действия на полминуты они понижались до сотых. Определенно сломанный навык.

 Поскольку затрагивал он только базовые характеристики статуса, бонусы от оружия или мастерства не изменялись, но даже так навык оставался предельно мощным. Магия, влиявшая на базовые характеристики, встречалась крайне редко, и даже магия высшего класса увеличивала силу цели не больше, чем на пятьдесят процентов. Поэтому эффект этого навыка находился на совсем другом уровне.

 Если бы у меня получить его изучить, он бы очень помог моему выживанию в этом мире. Но это бы означало…

 — У-Ум, прости. Я заставила тебя вспомнить что-то плохое?

 Я даже на секунду не мог вообразить, чтобы придется превратить девушку вроде Девочки-Поезд, стоявшей передо мной с опущенной головой и выглядевшей так, будто вот-вот заплачет, в безжизненную статую.

 — А, извини. Тебе не о чем беспокоиться, Девочка-Поезд, просто…

 Я уже говорил, что ивент «Благословение Владыки демонов» до сих пор снился мне в кошмарах, но травмировало меня не само событие, а скорее тот факт, что из-за него я стер весь свой прогресс.

 Я много раз размышлял о том, что не должен был удалять данные сохранения, а обязан был в одиночку победить Владыку демонов, чтобы вернуть своих товарищей и Тьеру к жизни.

 Разумеется, я понимал, что говорить о жизни НИПов глупо, и на самом деле у них не было никаких чувств. Тем не менее, даже если их существование являлось лишь фальшью, мое желание спасти их оставалось реальным.

 Я не хотел больше ни о чем сожалеть.

 Вот почему…

 — Я решил, что никогда не женюсь.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Благословение Nekomimineko (Часть 3)**

— О, а это, случаем, не «кольцо связи»?

 В попытке отойти подальше от деликатной темы брака, я с излишним воодушевлением указал на кольцо, замеченное на одной из полок лавки.

 Кольцо связи, как следовало из названия, использовалось для связи с кем-то на расстоянии. Со стороны, конечно, оно могло показаться полезным предметом, но смысла разговаривать с НИПами особого не было. Прежде всего, потому что ИИ НИПов еще не понимали, как его использовать.

 Скорее всего, кольцо связи создавалось еще в то время, когда Nekomimineko разрабатывалась как ММО.

 Я знал о его существовании, но в игре никогда не использовал. Однако в этом мире, где НИПы превратились в настоящих людей, оно могло принести пользу.

 — Можете рассказать, как его использовать? — спросил я торговца, и он любезно показал мне метод активации кольца.

 Для начала надо было зарегистрироваться, коснувшись пальцем драгоценного камня на кольце и произнеся свое имя. Затем, когда обладатель кольца тоже касался драгоценного камня свободной рукой и называл зарегистрированное имя, между ними устанавливалась связь. Наверняка еще существовал способ использовать его с помощью вызова, но надобности проверять не было никакой.

 На проверку я назвал свое имя и протянул кольцо Девочке-Поезд. После секунды сомнений Девочка-Поезд стянула с правой руки свое кольцо, прикоснулась к камню и сказала мое имя.

 — Ум-м… Привет?

 Стоило ей это произнести, как голос Девочки-Поезд раздался у меня прямо в ушах, хотя нас разделяло несколько метров.

 Работает гладко. Но что делать, если я сам захочу поговорить?

 — Извините, а что…

 — Кья?!

 Не успел я закончить вопрос, как ответ пришел сам собой.

 Девочка-Поезд пораженно зажала уши. Судя по всему, пока связь была установлена, она тоже слышала мой голос в своей голове.

 — К-Как-то это странно, Сома. Ты дважды говоришь одновременно.

 Голос Девочки-Поезд тоже раздавался дважды: в моих ушах и непосредственно от нее.

 Это и правда раздражало. Стараясь не надоедать Девочке-Поезд, я понизил тон:

 — Эм, как…

 — И-и-ик!

 Похоже, эффект последовал прямо противоположный. Со сдавленным вскриком Девочка-Поезд подскочила.

 В тот же миг я услышал ее крик в ухе, и ощущалось это действительно странно. Походило на какую-то странную игру.

 Я не ожидал, что обычное кольцо связи поставит нас в такое неприятное положение. И как из него выходить?

 — Как прервать связь? — в надежде на легкое решение спросил я торговца.

 На сей раз я говорил нормально, так что Девочка-Поезд без проблем это перенесла. Хотя, скорее, она отчаянно пыталась сдержать крик, потому что прямо над ухом я отлично слышал ее порывистое дыхание… Неудобств это доставляло кучу.

 Что ж, я сам виноват, что не выяснил все заранее. Я хотел как можно скорее узнать, как избавиться от эффекта кольца.

 Под моим ожидающим взглядом торговец покривился.

 — Вообще-то, когда связь установлена, принудительно разорвать ее невозможно.

 — Что?

 — А-а-а?!

 Мы одновременно воскликнули и тут же мучительно вздрогнули.

 Ситуация становилась проблемной.

 — Т-То есть это навсегда?..

 От беспокойства я даже начал заикаться, а лавочник виновато покачал головой.

 — Нет, не настолько все плохо. Я забыл сказать, но…

 — Мм-м?

 Выходит, решение все же существовало.

 Тогда к чему такое выражение лица?

 — Кольцо на самом деле одноразовое и ломается через три минуты.

 В тот самый миг я услышал треск и, обернувшись, увидел, как с пальца Девочки-Поезд падает кольцо.

 Чего? То есть мне придется за него платить?

 \*\*\*

 К счастью, с торговцем удалось договориться. Мы купили в лавке другое кольцо связи, и платить за сломанное нам не пришлось.

 Разумеется, вся вина лежала на нас, мы ведь сами решили неожиданно его проверить, но хозяин лавки признался, что забыл объяснить метод работы кольца заранее. Кроме того, этот предмет так редко покупали, что он сам только недавно вспомнил, что кольцо было в его ассортименте единственным, что использовалось до самой поломки.

 Я думал, что кольцо связи все-таки было вещью полезной, но, наверное, оно унаследовало свою непопулярность со времен игры.

 Учитывая его скромную стоимость в 1000Э, сделка выдалась отличной, даже если не учитывать неприятное происшествие. Лавка тоже не осталась в минусе, ведь торговцу удалось продать вещь, которая пылилась на полке уже давно.

 Я зарегистрировался на только что купленном кольце связи и передал его Девочке-Поезд.

 Она выглядела так, будто немедленно собиралась его надеть, однако, взглянув на свои пальцы, тихо ахнула и замерла. Тогда я тоже посмотрел на них и понял, что заставило ее колебаться.

 Сейчас на ней было два кольца. На правой руке – наследство ее отца, а на левой – то, что она заставила меня на нее надеть. Поэтому, если не снять одно из них, кольцо связи надеть не получиться. На пару минут поменять их не доставило ей неприятностей, но она никак не могла отказаться от кольца отца, дававшее высокое сопротивление магии.

 Пока я размышлял о ее выборе, Девочка-Поезд прямо у меня на глазах потянулась к своей правой руке…

 — Боги, поверить не могу.

 Прежде чем она коснулась кольца, я снял второе с ее безымянного пальца.

 — С-Сома!

 Я устало вздохнул, глядя на надувшуюся Девочку-Поезд…

 — Вот, так пойдет?

 И заменил его на кольцо связи.

 Пусть этого я делать не хотел, потому что в памяти еще оставались свежи воспоминания о свадебном ивенте, ну да ладно.

 — Спасибо, Сома!

 Лицо Девочки-Поезд озарилось. Я тоже выставил себя простофилей, когда обрадовался своему поступку, увидев ее широкую улыбку.

 — Э-хе-хе, Сома надел кольцо мне на палец. Это похоже на сон.

 — Только потому, что ты пыталась сделать откровенную глупость…

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 — Неважно. Как мне не чувствовать себя счастливой, когда человек, который мне нравится, обо мне заботится.

 Она сказала это с таким невинным лицом, что мое сердце невольно дрогнуло.

 — З-Знаешь, Девочка-Поезд, не следует тебе говорить такие вещи так просто. Если бы на моем месте был кто-то другой, это бы определенно вызвало недоразумение…

 Тем не менее, Девочка-Поезд улыбнулась.

 — О чем ты, Сома? Я бы никогда не сказала подобное никому, кроме тебя.

 — А… Э-э-э, ладно.

 На секунду я ошарашенно застыл, решив, что это признание, но Девочка-Поезд не выглядела смущенной.

 Значит, она наверняка хотела сказать, что никто бы не заговорил с таким одиночкой, как она.

 Никогда не следовало недооценивать того, чьи слова имели настолько разрушительную силу, тогда как за ними не стояло никакого смысла.

 Пока я дрожал от внезапного появления могущественного врага…

 — Честно, спасибо тебе большое. Мне впервые дарит подарок мужчина. Я буду дорожить им всю свою жизнь!

 — А-Ага…

 Девочка-Поезд совершила очередную атаку.

 Скорее всего, это означало что-то вроде: «У меня нет друзей, и я в первый раз получила подарок от кого-то, кроме матери». Однако даже так голова моя кружилась.

 В обычной ситуации я бы ответил: «Не дорожи, а используй по полной», но подходящий момент я давно упустил из-за неожиданного шока.

 Слишком плохо.

 Сейчас она уже была не Девочкой-Поезд.

 Если говорить прямо, сейчас Девочка-Поезд являлась никем иным, как…

 Героиней!!!

 \*\*\*

 С того момента эволюция Девочки-Поезд в героиню не замедлилась.

 Я без раздумий нацепил сразу десять колец и только сейчас осознал, что со стороны это бросалось в глаза, на что она совершенно спокойно протянула мне перчатки со словами:

 — Вот, возьми.

 Затем мы отправились в магическую лавку, которую я еще ни разу не посещал. Я не смог сдержаться и в итоге накупил гору магических фолиантов.

 Пока я вздыхал о своих утраченных деньгах, пропавших с кристалла, она небрежно предложила мне способ заработка, стараясь меня подбодрить:

 — Ум, не хочешь заглянуть в Пещеру Испытаний? Я бы не отказалась еще немного поднять уровень.

 От ее проблемности со времен нашей первой встречи не осталось и следа. Не осмелюсь утверждать с полной уверенностью, но теперь она стала надежным товарищем, и я начал думать, что иметь поблизости Девочку-Поезд довольно полезно.

 Наверное, она повзрослела, потому что перестала быть одиночкой, что привело к расцвету ее скрытого навыка заботы о других.

 Подъем акций Девочки-Поезд остановить было невозможно.

 В конце концов, она действительно могла стать Мисс Героиней.

 \*\*\*

 Закончив с покупками, мы дважды зачистили Пещеру Испытаний, что еще сильнее подняло уровень Девочки-Поезд и наши средства.

 Хоть повышение уровня на сей раз не стало до смешного огромным, Девочка-Поезд все же быстро поднялась до 72 уровня, и мы заработали около 60000Э. Я снова получил половину трофеев и еще взял Вакидзаси, вновь дропнутый с Рыцарей-Доспехов.

 Несмотря на то, что наши так называемые «тренировки» воплотились в жизнь благодаря мне, я все равно ощущал вину, что получил половину всей награды, просто просиживая штаны. Впрочем, мне лишь улыбнулись и сказали:

 — Не волнуйся. Если бы не ты, Сома, я бы никогда не додумалась до такого способа заработать деньги.

 Мисс Героиня оставалась героиней.

 Когда мы продали весь дроп, стало уже поздно. Девочка-Поезд собиралась зайти домой, так что мы приготовились расходиться.

 — Ну, кажется, на сегодня все.

 — Хорошо. Но у меня такое чувство, что я что-то забыла.

 — Что, например?

 Не похоже, что она забыла что-то купить, да и мы собрали весь дроп с Пещеры Испытаний.

 — Ладно. Наверное, я просто замоталась. Завтра увидимся!

 — Ага, обязательно.

 Мы и правда пообещали друг другу снова встретиться. Еще день назад это бы было чем-то немыслимым.

 Повернувшись ко мне, чтобы помахать на прощание, фигура Девочки-Поезд постепенно отдалялась.

 Махнув ей в ответ, я задумался…

 «Вечно так продолжаться не может…»

 Я думал о конце наших отношений.

 Пройти Nekomimineko без смертей было невероятно сложно, а необходимость заботиться о других делало это практически невозможным. Какими бы ни были мои чувства, к сожалению, Девочка-Поезд по силе не подходила для тех приключений, что ожидали меня впереди. Я никак не мог повести ее через столицу.

 «Но я только продолжаю с ней сближаться.»

 Я ощущал, как направленный на меня взгляд Девочки-Поезд становился все пристальнее. Я явно начинал значить для нее большее.

 Тем временем место Девочки-Поезд в моем сердце тоже росло день ото дня.

 Когда придет время, получится ли у меня оставить ее позади? Сможет ли Девочка-Поезд удержаться и не пойти за мной?

 Возможно, с моей стороны было серьезной ошибкой увлекаться Девочкой-Поезд.

 «Надо немного остудить голову и подумать.»

 С такими мыслями я направился в одно определенное место.

 И место это, разумеется…

 \*\*\*

 \*бубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубу…\*

 — Прошу прощения, вы можете немного потише?

 — Конечно, я постараюсь.

 Церковь.

 Когда думаешь о размышлениях, на ум само собой приходило покаяние, а покаяние в свою очередь намекало на Додзе Маримит.

 С помощью покаяния в церкви я повышал свое мастерство Шага, а также уровень моих навыков передвижения, к примеру, изучив Прыжок, Быстрый Шаг и Быстрый Прыжок.

 И борясь с напряжением в сердце…

 — Покаяние лучшее-е-е-е!!!

 Поймав на себе укоризненный взгляд Мариэль, я поднял над головой кулак.

 \*\*\*

 Итак, ночь прошла и наступил пятый день моей жизни в игре.

 — Доброе утро!

 Утренняя улыбка Мисс Героини действительно подняла мне настроение.

 Пока я «раскаивался» в Додзе Маримит, мои заботы незаметно рассеялись вместе с накопившимся стрессом.

 Нет, я не передумал с ней расстаться, когда покину Рамлих, но пока я решил от сердца поблагодарить удачу за нашу с ней встречу. Таков был выбор, который я сделал.

 Честно говоря, Девочка-Поезд неплохо подходила на роль нового члена группы. Временами она немного раздражала, но, если к ней привыкнуть, она была жизнерадостной, смелой, доброй и не обладала никакими особыми…

 — А? Что за…

 Раздумывая над этими вещами, я кое-что осознал.

 Девушка по имени Ина Трейл определенно оставалась Девочкой-Поезд, несмотря ни на что.

 — Ты. Ты Сома?

 Новое бедствие, принесенное Девочкой-Поезд, обрушилось на меня в виде прекрасной черноволосой женщины.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Экстра: Раздел NekomiminekoWiki gt;gt; Популярные видео**

Экстра: Раздел NekomiminekoWiki &gt;&gt; Популярные видео
 Мицуки Хисаме (Персонаж)

 Наша величайшая Мисс Кошачьи Ушки. Быстрая и сильная.

 В блестящей борьбе с принцессой Шелмией заняла трон самого популярного персонажа номер один.

 Лучший персонаж в могуществе и популярности! Несмотря на постоянные движения ее кошачьих ушек, сама она редко проявляет эмоции, что привело к теории, что кошачьи уши на самом деле являются ее истинным телом.

 То, чего вы все ждали, находится ниже ↓

 Смотреть «Кошачьи ушки Хисаме» http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Смотреть «Кошачьи ушки Хисаме 2» http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 «Кошачьи ушки Хисаме» Короткое видео 1 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 «Кошачьи ушки Хисаме» Короткое видео 2 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 «Кошачьи ушки Хисаме» Короткое видео 3 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 «Кошачьи ушки Хисаме» Короткое видео 4 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 «Кошачьи ушки Хисаме» Короткое видео 5x http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 «Кошачьи ушки Хисаме» Короткое видео 6 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Восхищаюсь кошачьими ушками Хисаме вблизи http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Убит после прикосновения к кошачьим ушкам Хисаме http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Убит после прикосновения к кошачьим ушкам Хисаме 2 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Я тоже был убит после прикосновения к кошачьим ушкам Хисаме http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Переход по ссылке направит вас на сайт-видеохостинг.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Воплощение Nekomimineko (Часть 1)**

Я узнал ее в тот самый миг, когда увидел.

 Ее невозможно было спутать ни с кем другим.

 — Мицуки Хисаме…

 Имя девушки, также называемой Читером-поддержкой, невольно выскользнуло из моих уст.

 Она была известна как сильнейшая женщина-авантюрист и персонаж, являвшийся спасительной милостью Nekomimineko.

 Также ее знали как воплощение идеалов Nekomimineko и самое любимое существо для разработчиков игры.

 Ее гладкие черные волосы водопадом струились вниз до самой талии, резко контрастирующая с их цветом бархатная кожа отливала чистой белизной, а худощавое тело в молочного оттенка наряде выглядело так, будто готово было сломаться от малейшего касания, создавая обманчивое впечатление эфемерности ее фигуры.

 Впрочем, стоило взглянуть на ее бесчувственное лицо, буквально говорящее «не трогай меня, и я тебя не убью», как становилось сразу понятно, что хрупкость была ей не свойственна.

 Миндалевидные глаза на ее лице настолько идеальном, что разговор о прекрасном счелся бы за обычное клише, горели такой несгибаемой силой воли, что заставляли вздрогнуть от продирающего до костей страха, но в то же время дарили странное ощущение таинственности, которое, казалось, засасывало тебя с головой.

 Однако ее пугающе совершенная красота служила не более чем обычным украшением ее истинной особенности.

 Самая главная ее отличительная черта находилась прямо над искусно созданным творцами лицом.

 Гордо поднятые над ее головой… НЕКОМИМИ!!!

 // Некомими ( Necomimi) – кошачьи ушки, иным словом. //

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 \*\*\*

 Сотрудники Nekomimineko немало потрудились над созданием кошачьих ушей для этой игры.

 Благодаря их усилиям на свет появились невероятно реалистичные и в то же время очаровательные кошачьи ушки, что двигались так, будто обладали собственной волей.

 Иногда они вздрагивали.

 Когда она удивлялась, они поджимались.

 Если неожиданно раздавался какой-то шум, одно из ушек тут же отклонялось в сторону источника звука, а если шум выходил сильный, даже полностью поворачивалось.

 Персонажи с кошачьими ушками, скорее всего, обладали особым ИИ, контролировавшим их движения. Учитывая, насколько естественно и точно они двигались, они никак не могли основываться лишь на обычных действиях персонажа.

 В этой игре кошачьи ушки были способны выражать радость, печаль, гнев, страх и удивление. По сути, особый ИИ отбирал подходящее движение в зависимости от ситуации.

 Пусть разработчики не особо напрягались, где только могли, они действительно проделали безупречную работу, когда дело касалось кошачьих ушек, и ни разу не облажались.

 Честно говоря, они были даже лучше, чем идеальны.

 Они имели во много раз превосходящее очарование, чем любая пара кошачьих ушей в настоящей жизни, но не утратили ни капли реализма.

 И из них, вкупе с дизайном персонажа и популярностью, кошачьи ушки Мицуки Хисаме прозвали величайшими, самыми лучшими кошачьими ушками.

 Цитирую: «Я могу смотреть на них целый день и никогда от них не устану.» «От взгляда на них я чувствую радость, что еще жив.» «Ого, а эти некомими хороши… прошу прощения, НЕКОМИМИ!» «В этой области Nekomimineko опередила всех остальных как минимум на двадцать лет.» «Вы называете их милыми и очаровательными, но никто из вас не понимает настоящее качество этих кошачьих ушек! Их уровень технологий просто невероятен, вы хоть это осознаете?! Приглядитесь! Посмотрите на разрешение, на дизайн, который использует его на полную, и подумайте, какой интеллект требуется, чтобы заставить их двигаться так естественно. Вы обязаны внимательно изучить каждую деталь. Видите, одного взгляда хватает, чтобы понять! Технологичные, продуманные, мягкие и пушистые… Такие ми-и-и-илые… Такие очарова-а-а-ательные…» «Выходи за меня, Мицуки!» «Вообще, я бы предпочел лучше жениться на этих кошачьих ушках.» «Сотрудники Nekomimineko – сущие отбросы, но хотя бы за кошачьи ушки я должен поблагодарить их от всей души.» «Они сказали, что на создание этих кошачьих ушек им потребовалось полгода, а я восхищаюсь ими уже целый год.» «С «цунцун» от ее гордости и отчужденности и чувства мягкости «мофумофу» от прикосновения к ее ушкам наверняка это и есть «цунмофу»!» «Я невольно попытался к ним прикоснуться, и Читер убила меня десять раз. Но, думаю, оно того стоило.» «Я просто хочу ласкать их целыми днями.»

 // Цунцун – поведение, отличающееся равнодушием, колкостью, замкнутостью и отчужденностью. Более известно в форме употребления «цундере», распространенной в аниме/манге/ранобэ черте персонажа, когда «цунцун» сочетается с «дередере» (влюбленностью). «Мофумофу» – мягкость, пушистость, обычно используется для описания шерсти животных / пушистых перьев птиц. Соответственно, по той же логике, что и с «цундере», получаем «цунмофу». Моэ-моэ, чтоб меня! //

 Лично я не особо увлекался кошачьими ушками и не имел подобного фетиша, но в кошачьих ушках Хисаме было что-то, что уговаривало меня попробовать прикоснуться к ним, несмотря на верную смерть.

 Какая-то странная магия, которая поглощала тебя, пока ты ничего не подозревал…

 — С-Сома?

 Кажется, я неосознанно таращился на ее кошачьи ушки, но Девочка-Поезд вернула меня в чувство.

 Я окинул ее внимательным взглядом. Выражение лица Хисаме ни капли не изменилось, и она продолжала на меня смотреть, однако ушки на ее голове слегка склонились вбок, демонстрируя недовольство… Такие ми-и-и-илые… Такие очарова-а-а-ательные… Стоп, сейчас на это нет времени! Откуда она вообще тут взялась?

 — Ты. Ты Сома?

 — Эм, да. Я Сома…

 Я кивнул, гадая, откуда она знает мое имя.

 Причина, по которой Хисаме называли спасительной милостью Nekomimineko, заключалась в том, что она совершенно случайно появлялась из ниоткуда и помогала игроку. По крайней мере, до тех пор, пока сюжет не доходил до замка Владыки демонов.

 Некоторые ивенты и квесты вроде «Вторжения в Столицу Королевства», что становились обязательными при выполнении определенных условий, требовали огромного уровня огневой мощи. Нередко встречались игроки, которые сохранялись прямо перед ивентом лишь за тем, чтобы обнаружить, что они слишком слабы и не способны пройти ивент, из-за чего застревали в тупике.

 Тем не менее, даже в такой ситуации еще оставалось место надежде.

 Помощь в лице Хисаме появлялась неожиданно и редко, но она всегда помогала игроку совершенно бесплатно.

 Наверное, она была даже мощнее игрока, полностью прошедшего сюжет игры, поэтому с ней в роли товарища можно было завершить любой ивент, который не получалось закончить из-за чересчур сильных противников.

 Кроме того, из-за бага или по какой-либо иной причине шанс встретить ее оставался даже после Благословения Владыки демонов. Разумеется, на ум сразу приходила мысль, что жениться на ней было нельзя, но все знали, что она могла присоединиться к группе игрока и вступить с ним в брак.

 Ближе к последним опросам популярности она разделяла первое место с принцессой Шелмией, но затем разработчики подтвердили, что жениться на принцессе невозможно, поэтому Хисаме вырвалась вперед.

 Итак, я малость отдаляюсь от темы, но она являлась персонажем-помощником, поэтому даже при первой встрече с игроком предлагала свою помощь со словами: «Тебе нужна моя помощь?».

 Никаких других ивентов не существовало, и я точно не слышал ни о каких событиях про ожидание перед гостиницей и выяснение имени игрока.

 Столкнувшись с моей осторожностью, Хисаме спокойно заговорила:

 — Я… исполняю различные запросы людей, чтобы избавиться от ежедневной скуки.

 — Мм-м? Л-Ладно…

 Это я знал. Выходит, она помогала игроку чисто от скуки, да.

 — В этом городе я встретилась с одним запросом, если его можно так назвать.

 — Запросом?

 Я понятия не имел, что происходит.

 — Да. Дело в том, что, судя по описанию запроса, в городе завелся некий жуткий извращенец, который обманывает женщин своими вымышленными личностями, угрожает им разными коварными поступками, заманивает хитрыми речами в темные пещеры и измывается над их телами, соблазняя спасением. В общем, они хотели бы привлечь этого человека к ответственности.

 — Какой… кошмар.

 Понемногу я начал понимать, куда двигался наш разговор. Удивительно, но каждая ее фраза почему-то казалась мне знакомой.

 Впрочем, самый большой намек на правду исходил от стоявшей рядом Девочки-Поезд, которая от ее слов побледнела и начала дрожать.

 — Просто любопытно, где же вы обнаружили этот запрос?

 — На доске объявлений на городской площади.

 Когда Хисаме это сказала, девочка-Поезд застыла.

 «Так. Вот. Она. О чем!!!»

 Вернемся к тому моменту, когда мы посещали станцию Небесного корабля.

 Когда я сказал Девочке-Поезд идти к лавкам, кажется, она ответила как-то так:

 — Поняла! И лучше бы тебе приходить поскорее, иначе я напишу про тебя всякого на доске объявлений на площади!

 Скорее всего, Девочка-Поезд в шутку разместила новый запрос на доске объявлений, а потом банально о нем забыла. Она наверняка даже представить не могла, что на него откликнется кто-то вроде Хисаме…

 «Призыв Читера-поддержки на роль врага абсолютно точно превзошло все мои ожидания!»

 Почему, когда я только начинал видеть ее в новом свете, она делала нечто настолько невероятное?

 Нельзя недооценивать Девочку-Поезд.

 — Н-Нет, все!..

 Девочка-Поезд попыталась объяснить ситуацию Хисаме, но та отмахнулась.

 — Не волнуйся. Все закончится быстро.

 С этими словами ее рука слегка дрогнула.

 «Чего?..»

 Даже тогда я продолжал смотреть на ее кошачьи ушки. И именно поэтому, когда я заметил, как ее кошачьи ушки шевельнулись, я инстинктивно активировал Шаг.

 — Ха?

 Отпрыгнув назад, я увидел Хисаме, которая за долю секунды возникла прямо передо мной, и серебряный отблеск клинка, прошедший сквозь то место, где я стоял мгновением ранее. А еще…

 — О? Значит, тебе удалось уклониться.

 Ее кошачьи ушки дернулись.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Воплощение Nekomimineko (Часть 2)**

«А это было близко…»

 Клинок, который она внезапно обнажила, идеально рассек воздух, едва не лишив меня жизни.

 Когда анимация Шага завершилась, я приземлился на землю и ощутил, как по спине ползет холодный пот. В игре я сражался с ней много раз. В конце концов, победа в дуэли один на один была необходимым условием для присоединения Хисаме к группе игрока.

 Атаки Хисаме совершались совершенно неожиданно, без каких-либо лишних движений, и лицо ее всегда оставалось неизменным.

 Не скажу точно, сколько раз меня убивали ее внезапные удары, но благодаря этому я нашел одну уловку, чтобы точно предугадывать ее атаки. Разумеется, я наблюдал за ее кошачьими ушками.

 Внешне Хисаме никак не выдавала намерения нападать, и все же ее кошачьи ушки слегка напрягались перед каждой атакой. Таким образом, замечая момент, когда ее ушки на секунду застывали, я знал, что сейчас она ударит.

 В Nekomimineko существовала одна поговорка: «Кошачьи ушки лучше тысячи слов». Впрочем, я никогда не думал, что однажды они действительно спасут мою жизнь.

 Пораженная невероятным поступком Хисаме, Девочка-Поезд бросилась вперед и встала между нами.

 — С-Стой! Это я написала те вещи про Сому на доске! Я просто…

 — Девочка-Поезд, остынь!

 Сейчас все было бесполезно, это я мог сказать точно.

 Кошачьи ушки Хисаме дрожали от волнения. Именно такие их движения показывали, что она получала удовольствие от боя. Скорее всего, в данный миг она была настроена сначала сражаться, а потом только говорить.

 — Она не станет тебя слушать!

 — Но…

 — Не волнуйся, просто отойди мне за спину.

 Если подумать, что-то подобное я сказал ей в нашу первую встречу. Итак, я приказал Девочке-Поезд встать за мной и взял в руки Ширануи. Наверное, Девочка-Поезд ощутила что-то в моих словах, потому что с тревогой на лице послушно последовала моей просьбе.

 «Ну и что мне делать?»

 Пусть у меня получалось видеть тайминги ее атак, в моем нынешнем состоянии я понятия не имел, как мне победить Хисаме. Кроме того, убить ее из-за такого недоразумения стало бы с моей стороны огромной ошибкой.

 Я продолжал осторожно наблюдать за Хисаме, стараясь скрыть свое беспокойство. Однако, несмотря на мои ожидания, Хисаме не торопилась предпринимать каких-либо действий.

 — Моя первая атака была неожиданной. Поэтому я позволю тебе сделать следующий ход.

 Более того, она без колебаний дала мне право нанести следующий удар. Что ж, в данной ситуации мне оставалось только ее поблагодарить.

 Перекинув Ширануи в правую руку, свободной я достал из сумки Вакидзаси.

 Вчера вечером, обрадованный получением нового оружия, я немного повысил свои навыки владения мечом ниндзя и кинжалом с помощью Мастера Факела. Я не ожидал, что это пригодится мне так скоро, и все же предпочитал быть готовым ко всему.

 Убедившись, что Девочка-Поезд отступила, я судорожно принялся перебирать в голове различные варианты действий. Создавалось впечатление, что сейчас я являлся единственной целью Хисаме. Вышло бы невероятно глупо пострадать без серьезной причины. Я обязан был дать Девочке-Поезд время скрыться, а затем сбежать самому.

 Понизив голос, я прошептал Девочке-Поезд:

 — Девочка-Поезд, когда я подам сигнал, беги обратно в гостиницу.

 — Н-Но!..

 — Послушай меня! С тобой на пару я не смогу сбежать, даже если очень захочу.

 — Х-Хорошо. Только не дай себя убить, понял?

 Этого я обещать не мог…

 Я еще раз взглянул на девушку с кошачьими ушками. Да, я много раз сражался с ней в дуэлях, но никогда не думал, что придется столкнуться с ней как с настоящим врагом.

 В игре она помогала только игроку. Тем не менее, игра стала реальностью, поэтому в том, что она предлагала свою помощь другим людям, не было ничего сверхъестественного. Впрочем, я бы предпочел, чтобы она не считала обычный розыгрыш, написанный на доске объявлений, настоящим запросом…

 Собравшись с духом, я шагнул вперед.

 Мне повезло, что окружающие, почуяв назревающую драку, поспешили отсюда убраться, поэтому вокруг нас освободилась куча свободного места, и я мог использовать свои навыки на полную.

 «Сигнал, ха-х.»

 Наш бой не был дуэлью по всем правилам, поэтому сигналов начала боя не ожидалось. Так что я взмахнул Ширануи и мгновенно активировал навык. Разумеется…

 — Невидимый Клинок!

 Навык большого меча, Боковой удар.

 Область действия навыка достигала радиуса, до которого не доходил сам меч, поэтому противнику могло показаться, что его атаковал невидимый клинок. По идее, от такого невозможно было уклониться, однако…

 — Хм-м?

 В тот самый миг, когда я использовал навык, Хисаме изящно отпрыгнула назад. В мгновение ока она покинула область действия навыка, и Боковой удар рассек лишь воздух.

 — Что за таинственный навык ты используешь.

 С легкостью прочитав мои намерения, Хисаме сохраняла спокойствие. Но все шло по плану.

 — Мм-м?

 Я отменил Боковой удар под конец и перешел в Шаг.

 Как только кошачьи ушки Хисаме удивленно дрогнули, я отменил Шаг в другой навык.

 — Рубящая Тень!

 Радиус рассечения следующего удара превышал таковой у Бокового удара… По крайней мере, так казалось. Мои действия привели Хисаме в замешательство, и она отпрыгнула еще дальше.

 Вот он, превосходный шанс.

 — Девочка-Поезд, беги!

 Приказав ей бежать, я сам ринулся прочь.

 Когда навык уже подходил к концу, я использовал Шаг вбок, чтобы скрыться в проулке, но Хисаме тут же бросилась в погоню.

 «Слишком быстро! Проклятье, слишком быстро!»

 На ум мне пришла одна фраза: «единственный персонаж, который двигается медленнее при использовании Шага». Она означала, что обычная скорость передвижения Хисаме была намного выше, чем у Шага.

 «Мне не оторваться от нее Скоростным Рывком отмены!»

 Я принял мгновенное решение, короткой отменой перейдя из Шага в Быстрый Шаг и нырнув в переулок.

 Быстрый Шаг представлял собой улучшенную версию Шага, позволяя двигаться с большей скоростью. Возможность отменить Шаг в Быстрый Шаг существовала, но тогда его нельзя было связать с низкоуровневыми навыками атаки вроде Рассечения.

 Однако, когда я на полной скорости пронесся по переулку…

 «Прыжок, Быстрое Пронзание!»

 Активировав мобильный Прыжок вместо Рассечения, я тут же отменил его для навыка кинжала, Быстрого Прозания, и вылетел из переулка со скоростью пули.

 — Кья-а!

 — Уа-а-а!

 Несколько прохожих удивленно вскрикнули при виде меня, внезапно возникшего с обнаженным оружием, но у меня не было времени обращать на них внимание.

 Маневрируя сквозь толпу людей…

 «Ох, Шаг!»

 Я отменил Быстрое Пронзание в Шаг.

 Моя выносливость подходила к концу. Я хотел хоть немного отдохнуть, но еще находился далеко не в безопасности.

 Если продолжу бежать напрямик, меня поймают, когда закончится выносливость. Зигзагами продвигаясь вперед, я ушел в сторону с помощью Шага. И при виде подходящего закоулка…

 «Быстрый Шаг!»

 Израсходовав остатки своих сил, я отменил Шаг в Быстрый Шаг.

 От чрезмерного использования выносливости грудь пульсировала болью. Активировать другие навыки без отдыха вылилось бы для меня в большую проблему.

 Я повернулся лицом к зданию…

 — Ух!..

 И налетел на стену, чтобы принудительно отменить навык, избавившись от послекастового стана.

 Отдача сбила меня с ног, однако, если бы я продолжал валяться, все мои усилия пошли бы прахом.

 «Сокрытие!»

 Я отчаянно сконцентрировался, заставив свое измученное тело сфокусироваться, и активировал навык кинжала самого низкого уровня, Сокрытие. Меня тут же окутал внезапно вспыхнувший черный свет.

 — Ха-а-ах…

 Наконец, у меня получилось немного отдышаться.

 Навык Сокрытие затруднял обнаружение тебя противниками и действовал до тех пор, пока ты поддерживал его активным. Он подходил только для недолгой передышки, но сейчас я…

 — А ты и правда довольно интересен.

 Я почувствовал, как шеи касается что-то холодное.

 Волосы на моем теле вдруг встали дыбом.

 «Неужели она следовала за мной всю дорогу?! Даже когда я использовал столько навыков?!»

 Я не оборачивался. Позади раздался холодный голос:

 — Судя по моим наблюдениям, ты использовал навыки один за другим. Что за трюк ты для этого провернул?

 — Прости. Не думаю, что на этот вопрос следует отвечать.

 Получается, она постоянно была прямо за мной.

 Способности этого Читера действительно слишком ОП.

 // ОП ( OP) – overpowered. Иначе говоря, чересчур сильный. //

 В ивенте с дуэлью она представляла собой необычного персонажа, а не настоящего врага, поэтому игроки никогда не жаловались, несмотря на ее подавляющую мощь. И только сейчас я осознал, насколько это абсурдно.

 — Твой первый удар тоже однозначно любопытен, а второй… Это же было Широкое Рассечение, верно? Я считала его бесполезным навыком, но никогда не думала, что его можно использовать подобным образом.

 Второй навык. Я пытался выдать что-то крутое и получилось «Рубящая Тень», но на деле это было обычное Широкое Рассечение.

 Жалкий навык, который игроки Nekomimineko прозвали Иллюзорным Широким Рассечением, потому что с визуальным эффектом в пять метров его дальность атаки не достигала и двух.

 Однако в этом мире, ставшем реальностью, немногие смогли бы игнорировать визуальные эффекты. Особенно она, полагавшаяся на свое мастерство уклонения. Так что я подумал, что даже если бы ее инстинкты говорили об обратным, она бы наверняка решила все-таки уклониться от визуального эффекта.

 — Ты сильно отличаешься от тех мечников, которых я встречала. Твой стиль боя очень странный. Ты используешь меч, но ты не мечник. Если бы мне надо было тебя как-то назвать, я бы дала тебе прозвище «Странный Мечник».

 Итак, я получил причудливую кличку.

 Конечно, комплиментам я рад, но предпочел бы, что бы ты убрала меч от моей шеи.

 «Ну, она застала меня в самый неподходящий момент. И это прямо после того, как я использовал Сокрытие!..»

 Я остался полностью беззащитным. Выносливость еще не восстановилась, и, если бы меня сейчас атаковали, я бы никак не избежал смертельного удара.

 На лбу образовалась холодная испарина.

 — Просто из любопытства, не поделишься, как тебе удалось уйти от моего первого удара? — спросил я, чтобы выиграть время.

 Моей первой атакой был Невидимый Клинок. Или, иначе, Боковой удар. И мне правда стало интересно, как она от него увернулась.

 — Я лишь увидела, как колебался воздух.

 Что ж, понять слова мастера другим действительно не под силу.

 По крайней мере, она ответила. Если удастся потянуть еще немного, может, у меня получится сделать хоть что-нибудь.

 — Бессмысленно пытаться купить себе лишнее время.

 Впрочем, ее слова безжалостно погасили последний луч надежды.

 — К сожалению, на этом мы расстанемся.

 Взглянув себе за плечо, я увидел занесенный надо мной меч Хисаме.

 — Прощай.

 Клинок стал стремительно опускаться вниз…

 — Давай устроим дуэль!

 И тут же застыл за мгновение до моей гибели, когда я закричал.

 — Дуэль?

 Мои слова, произнесенные в полнейшем отчаянии, похоже, ее заинтересовали. Испуганный до смерти своим невзрачным концом, я повысил голос, стараясь держать себя в руках:

 — Да, именно! Мицуки Хисаме, я вызываю тебя на дуэль!

 Честно говоря, когда ее меч намеревался лишить меня жизни, говорить следовало совсем другое, но я верил, что это заставит ее остановиться.

 Слова «Я вызываю тебя на дуэль» являлись ключевыми для начала ее дуэльного ивента. Я знал, что не ответить на них она не сможет.

 Единственная проблема заключалась в том, что…

 — Ты осознаешь значение сказанных тобою слов? Дуэль подразумевает поставить на кон свою жизнь.

 Ее ивент был не каким-то простеньким поединком с помощью Дуэльной Системы, а настоящим боем насмерть.

 Ивент дуэли, по сути, представлял собой событие для официального принятия Хисаме в свою группу.

 По ее собственным словам, она не могла доверить спину человеку, который был недостаточно силен, чтобы заставить ее уступить в серьезном поединке. Короче говоря, ее характер был довольно сложным.

 Впрочем, логично, что, если ее убить, присоединиться к группе она не сможет. Чтобы завершить этот ивент необходимо было сразиться с одним из самых сильных НИПов в одиночку без чьей-либо помощи и опустить уровень ее HP ниже десяти процентов.

 Тем временем она пыталась убить тебя всеми силами.

 Кстати, если в ивенте Хисаме все же убьет игрока, и ее очки привязанности будут высокими, она прошепчет:

 — Я не хотела тебя так потерять.

 И в этой небезызвестной сцене по бесчувственному лицу Хисаме катилась слеза. Но теперь, когда игра обратилась в реальность, запуск этого ивента был вовсе не шуткой.

 Неужели ты не понимаешь, что бессмысленно проявлять внезапную нежность после смерти? Если таковы твои истинные чувства, тогда не пытайся меня убить!

 В любом случае, вот насколько серьезно она относилась к дуэлям.

 Если она без колебаний убивала того, кто ей нравился, то убийство незнакомца не вызовет у нее никаких проблем.

 Тем не менее, меня бы все равно убили, поэтому мне оставалось положиться только на помощь этого ивента.

 — Конечно! Я готов лишиться жизни в сражении с тобой!

 Нет, ни фига не готов! Я не хочу умирать!

 — Вот как… Тогда мне больше нечего сказать. Решим все дуэлью.

 И все же мои слова на нее подействовали, и она с готовностью наставила на меня свой меч.

 Нет, погодите минутку. Если вступлю с ней в бой в своем нынешнем состоянии, у меня ведь не будет ни шанса, верно?

 Сейчас между нами стояла непреодолимая стена разницы в способностях. Ее уровень с самого начала игры был высоким, а характеристики статуса и вовсе находились на уровне читов. Кроме того, на ней было уникальное снаряжение высокого уровня. Иначе говоря, секрет ее мощи состоял не только в абсурдном статусе, но и в экипировке.

 Кстати, о ее составе:

 «Гецуэй [Меч] Вес: 2 Ама но Хагоромо [Мантия] Вес: 0 Сканда Таби [Обувь] Вес: 1»

 «Наруч Четырех Элементов Вес: 0 Кольцо Искателя Вес: 0»

 Общий вес всего снаряжения составлял всего 3, что было меньше одного моего Вакидзаси. Слишком нечестно.

 Даже так, оно обладало исключительным качеством. Со стороны казалось, что ее одежда была тонкой, однако защиту она давала невероятную. Хоть Ширануи и мог похвастаться исключительной силой атаки из-за классификации большого меча, он оставался обычным оружием середины игры. Если я каким-то чудом ее достану, удар не нанесет ей почти никакого урона.

 Кроме того, ее наряд выглядел таким легким, что грозился мгновенно сгореть из-за искорки пламени, но это тоже являлось огромным заблуждением. И ее одежда, и наруч обладали сопротивлением элементам, что полностью защищало ее от четырех основных стихий (элементов): огня, воды, ветра и земли. Ее магическая защита тоже находилась на высоком уровне.

 Попытка нанести ей урон магией, скорее всего, была даже более безнадежной, чем физические атаки.

 Также она имела высокое сопротивление к статусным эффектам, причем и ее снаряжение, и она сама. Я ни разу не замечал у нее какие-либо аномалии статуса.

 В любом случае, нынешний я в принципе не смог бы наложить на нее хоть какие-то статусные эффекты.

 Более того, по слухам, ее мантия и обувь увеличивали ловкость. Лично мне удалось победить ее только после завершения основного сюжета, и я едва достиг ее скорости только комбинацией отмены навыков и специальной магии.

 Тем не менее, специальная магия оставалась недоступна до отправления в столицу, и, разумеется, количество моих навыков сейчас было намного меньше, чем у моего игрового персонажа.

 Итак, для победы мне было необходимо, как минимум, не отставать от нее, самого быстрого НИПа, по скорости и попасть в нее атакой, способной пробить ее защиту уровня конца игры…

 Чего? Разве это вообще возможно?

 — Вернемся на прежнее место? Это не очень подходит для боя.

 Хисаме не замечала моей паники. Кажется, идея дуэли полностью захватила ее внимание.

 Ее кошачьи ушки дрожали от радости, и даже с такими милыми ушками она оставалась боевой маньячкой. Такими темпами дуэль… Нет, скорее, моя казнь начнется незамедлительно.

 — Обожди секунду! Да, я говорил про дуэль, но не сказал, что она будет на мечах.

 — Что ты имеешь в виду?..

 Мне ничего не оставалось, кроме как попросить ее не торопиться, и Хисаме тихим голосом спросила меня о причине. Ее кошачьи ушки недовольно встали торчком.

 — Ты сказал, что готов отдать жизнь в дуэли. Ты же намерен сдержать свое слово?

 Даже не глядя на ее кошачьи ушки, я всем телом почувствовал, как от нее начала исходить пугающая до чертиков жажда крови.

 Она презирала тех, кто нарушал свои обещания. Это плохо.

 — Конечно, я полностью доверяю свою жизнь результату нашей дуэли. В случае проигрыша я готов умереть. Но у меня нет причин убивать тебя, поэтому о бое на мечах не может быть и речи.

 Со стороны могло показаться, что я был уверен в своей победе над Хисаме. Ты же не позволишь мне сохранить жизнь, если я проиграю?

 Помирать не особо хотелось.

 — Понятно. Что ж, так каким образом ты планируешь провести дуэль?

 Ее глаза ясно говорили: «Предложи что-нибудь глупое – мгновенно расстанешься с жизнью».

 Если бы я назвал что-то вроде камня-ножниц-бумаги, меня бы наверняка зарубили на месте. Что следовало предложить, чтобы это ее удовлетворило и в то же время дало мне шанс победить? Изо всех сил я пытался найти решение.

 «Стой-ка, все не так.»

 Надо было мыслить точнее. Победа меня не волновала. Мне просто необходимо было найти способ выбраться из этой ситуации.

 Думай! Думай, что подходит лучше всего!

 — Ну же!

 Хисаме смотрела на меня со знакомым непроницаемым выражением лица, которое я много раз наблюдал в игре.

 Точно, знакомо ведь…

 Я отлично знал ее в игре, и не только касательно физической силы. Я понимал ее характер, помнил, что ей нравилось, и даже выяснил ее сильные и слабые стороны. Я должен был просто перебрать все свои воспоминания.

 Мицуки Хисаме обладала очень изменчивым характером.

 Временами она вела себя агрессивно, а иногда спокойно и задумчиво. Она была прихотливой и капризной, но всегда сдерживала обещания. И хоть ее поведение казалось отстраненным, она отдавала всю себя заботе о своих близких.

 Ее грубоватая манера говорить объяснялась строгим воспитанием.

 Она верила в свою скорость. В игре встречался эпизод, когда она в детстве участвовала в скачках на лошадях и заплакала после проигрыша. А затем она выросла и наконец победила, и от этого на твоих губах застывала улыбка.

 Она никогда не показывала своих эмоций, но все они легко читались по ее кошачьим ушкам. Она сохраняла абсолютно бесстрастное выражение лица, и я даже ни разу не видел, как она хмурилась, однако, в то же время, ее ушки никогда не оставались неподвижными дольше десяти секунд. Из-за плавных движений они не издавали никакого звука, и заметить их движения было трудно, но будьте уверены: все это время ее кошачьи ушки деловито хлопали.

 Ее особые навыки представляли собой Иайдо и шитье мягких игрушек. Из хобби она увлекалась коллекционированием мечей и плюшевых животных. Иногда они перемешивались друг с другом, и получалось нечто вроде плюшевого медведя, сжимавшего в лапах демонический меч, вроде того, что лежал в ее комнате.

 // Иайдо – искусство внезапной атаки или контратаки с использованием катаны. Заключается именно в мгновенном поражении противника с изначально убранным в ножны клинком. //

 Даже в окружении сотен монстров ее несгибаемый дух не поддавался панике. Кроме того, она была очень застенчивой, и когда кто-нибудь замечал ее в нижнем белье, она мило визжала и съеживалась.

 Независимо от силы врага, Хисаме всегда заставляла его подчиниться, чем вызывала у знакомых пробирающий до дрожи страх, однако боялась высоты и тряслась каждый раз, когда оказывалась на высоком месте. Кстати, ее кошачьи ушки тоже трепетали от испуга.

 Она не теряла хладнокровие при виде убийства. Иногда она даже жертвовала собственной безопасностью ради достижения необходимой цели, но, когда у ее любимой мягкой игрушки порвалась лапа, она три дня и три ночи провела в слезах.

 Ее мастерство владения мечом было запредельным, и все же с кухонным ножом она управляться не умела от слова совсем. На поле боя она могла рубить и шинковать врагов, как ей заблагорассудится, но дома с продуктами скорее игралась, а не готовила.

 Как боевой маньяк, она жила сражениями, но дома вполне была способна сказать что-то в духе айдола: «Ах, вот бы мне стать обычной девушкой».

 // Айдол – по большей части, звезда-подросток (молодая звезда) в любой сфере медиа, от певицы до модели или актрисы. Зачастую обладает по-детски невинным имиджем и подается как светлый и чистый идеал и недосягаемый предмет любви неистовых поклонников. Упомяну, что большинство сносок берется из Википедии, так что при желании есть возможность легко узнать обо всем подробнее. //

 Такова была Мицуки Хисаме, которую я знал!

 И, к сожалению для меня, она была безупречной! Особенно в роли моэ-персонажа!

 // Моэ – очарование, обаяние, влюбленность. В плане культуры означает влечение к персонажам манги/аниме/новелл/видеоигр, также в плане фетиша. Нет определенного понятия, но дух моэ легко определить на деле. Зачастую данное влечение (в некоторых ситуациях, к определенному архетипу персонажа) эксплуатируется авторами. //

 — Ты уже решил?

 Терпение Хисаме подходило к концу, и она окликнула меня, пока я лихорадочно размышлял о выходе из сложившейся ситуации.

 Скорее всего, у меня не оставалось выбора. Возможно, это слишком просто, однако…

 — У-Угу. Дуэль будет по го… Н-Нет, погоди, забудь!

 Ох, было близко. Только я хотел сказать про готовку, как жажда крови Хисаме усилилась стократно. Если бы я продолжил, наверняка умер бы на месте.

 Слишком много вариантов плохой концовки!

 — Если ты пытаешься надо мной насмехаться…

 — Стой! Нет, я просто пошутил! Я уже давно все решил.

 Если бы я продолжил молчать, мой флаг смерти наверняка бы мгновенно поднялся, так что я поспешил ее переубедить.

 Но это не было блефом.

 Идеальный путь для меня заключался в сохранении двух наших жизней в целостности и обращении этой ситуации в шанс прийти к наилучшему результату, на который я мог рассчитывать. И мне удалось придумать такой способ.

 Поэтому я уверенно бросил:

 — Давай поиграем в пятнашки.

 // Пятнашки – догонялки или салки, а не та головоломка. //

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Воплощение Nekomimineko (Часть 3)**

Не понимая, о чем я, она с недоумением спросила:

 — Пятнашки, значит? Если я правильно понимаю, это соревнование, в ходе которого моя цель – вонзить меч в определенные части твоего тела?

 — Ты определенно понимаешь неверно!

 Даже близко нет! Что за ультра-жестокие пятнашки?!

 Не говоря уже о том, что это не особо отличалось от боя на мечах, раз моя смерть была уже в какой-то мере предопределена.

 — Ты же уверена в своей скорости, верно? А я уверен в своей способности убегать. Так почему бы нам не превратить это в дуэль?

 Тем не менее, она покачала головой, показывая, что ее мои слова не убедили.

 — По-моему, я тебя легко поймала.

 — Потому что условия оказались неподходящими. Если бы я бежал без препятствий и на полной скорости, тебе бы ни за что не удалось меня догнать.

 Кажется, она обиделась на мои самоуверенные замечания.

 Ее кошачьи ушки гневно торчали вверх, будто рыча… Такие ми-и-и-илые… Такие очарова-а-а-ательные…

 Что сказать, они действительно выглядели мило, но отвлекаться было нельзя. В любом случае, отступать я не собирался. Вполне возможно, сейчас я отыскал способ скрыться от того, от чего нельзя было скрыться. И я хотел поставить на это все.

 — Поняла.

 В данной ситуации уступила Хисаме. Когда она ответила, ее лицо оставалось бесстрастным, но в глазах скользнуло изумление.

 — Если ты настаиваешь, я не против провести нашу дуэль подобным образом. Но каковы сроки? Честно говоря, я уверена, что смогу поймать тебя в течение десяти секунд, так насколько долго…

 — Тридцать минут, — прервал я Хисаме.

 — Ты серьезно?..

 — Предельно.

 Мой взгляд встретился с ее ледяными глазами. Несколько томительных мгновений мы молча смотрели друг на друга.

 — Похоже, ты не лжешь.

 Ее глаза будто служили также детектором лжи. У тебя слишком много полезных фич, Мисс Читер.

 // Фича ( feature) – какая-либо полезная функция, незаявленная дополнительная возможность, фишка. Как говорится, если баг повторяется, и его можно использовать на пользу, это уже не баг, это фича. //

 — Тогда что насчет оружия? Оно запрещено?

 Я покачал головой после ее слов.

 — Не-а, ничего не имею против использования оружия. Все равно ни одна из твоих атак меня даже не поцарапает.

 — А ты горазд на громкие слова, не так ли?

 Впрочем, несмотря на то что я сказал, меня пробило на холодный пот. Выбор вышел особенно сложным.

 Если ситуация пойдет не по плану, у меня не останется никаких шансов от нее сбежать, даже если она не станет использовать оружие. Получается, лучше все-таки оставить его для боя.

 Хотя все относительно, если задуматься.

 — Взамен… Ну, не совсем взамен, но, пожалуйста, дай мне день на подготовку.

 — Нужно немного времени?

 Это являлось важной частью моей задумки. Если бы мы сразу приступили к дуэли, процент вероятности моей победы колебался бы где-то на нуле. Даже если пришлось бы проявить настойчивость, я обязан был убедиться, что наш разговор пойдет правильным путем.

 — Ага. Давай посмотрим…

 Теперь очередь за временем. Взглянув на часы, я увидел, что сейчас было только 8:30.

 По идее, должно сработать.

 — Тогда начнем дуэль где-то через сутки. Завтра, в девять утра.

 Если припомнить, в городе существовал колокол, который звонил каждые три часа, так что идея вышла простой и разумной.

 — Завтра утром в девять… Нет, лучше за пять минут до девяти подходи к гостинице. Дуэль будет продолжаться ровно тридцать минут, начиная с девяти часов. Если за это время ты меня коснешься, победа твоя. В противном случае выигрываю я. Что думаешь?

 — Звучит приемлемо.

 К счастью, Хисаме не имела ничего против дня и времени дуэли.

 Однако очередь за настоящей битвой. Я собирался использовать момент на полную.

 — Таковы все мои требования к самой дуэли. Но у меня еще есть несколько условий.

 — Условий?

 Я кивнул.

 — Во-первых, как бы ни завершилась дуэль, я хочу, чтобы ты пообещала, что не причинишь вреда девушке, с которой я был ранее. Ее зовут Ина Трейл.

 — У меня изначально не было подобных намерений.

 — И все равно, можешь ты это обещать?

 Тоном подчеркнув важность своих слов, я получил в ответ равнодушный кивок.

 — Я обещаю, что ничего с ней не сделаю. Разумеется, если она на меня нападет, это уже другое дело.

 — Все в порядке.

 Характер Хисаме отличался эксцентричностью, однако обещания свои она держала. Впрочем, не следовало так сильно беспокоиться о Девочке-Поезд.

 В худшем случае ситуация разрешится лишь моей смертью. И тут я почувствовал, как на сердце становится тяжело.

 — Тогда у меня еще одно условие. Я хочу, чтобы ты до начала дуэли держалась от меня подальше. Уверен, ты не из тех людей, которые используют грязные трюки, но я банально не смогу расслабиться, если постоянно буду думать о неожиданных атаках, и не успею должным образом подготовиться.

 Я с точностью знал, что ничего подобного она не сделает, но это все равно было важно.

 Я отошел от Хисаме на несколько шагов.

 — Сейчас нас разделяют… да, где-то три метра. Мне надо убедиться, что до начала дуэли ближе ко мне ты не подойдешь.

 Мое требование вышло исключительно эгоистичным, так что я гадал, согласиться ли Хисаме или нет…

 — Этого можешь не бояться. Но, раз ты просишь, я обещаю.

 Да! Она приняла мои условия!

 Мысленно ликуя, я решил лишний раз убедиться:

 — Уверена? Поскольку ты обещала, с этой секунды и до начала дуэли, если окажешься ко мне ближе, чем на три метра, ты проиграешь. Идет?

 — Я же сказала, что согласна.

 Итак, я получил ее устное подтверждение. Это значительно упрощало дальнейшую работу.

 Однако, стоило мне расслабиться, как настала очередь Хисаме ставить свои условия.

 — В свою очередь, я бы хотела поговорить о двух вещах.

 — Каких?

 Неужели она прознала о моем плане? Мой голос нервно дрогнул, но, как оказалось, она имела в виду совсем другое.

 — Ты еще не озвучил самое главное. Если выиграешь ты, что ты от меня потребуешь?

 — А…

 Полностью погрузившись в мысли о побеге, я совершенно забыл про награду.

 — Эм-м, ну, давай подумаем…

 Дуэль с Хисаме предназначалась для присоединения ее к своей группе. Поэтому, если бы я предложил именно это, она бы согласилась.

 Однако, честно говоря, если бы она объединилась со мной сейчас, цепочка активированных ивентов стала бы для меня настоящим самоубийством.

 Я точно по дороге погибну.

 Может, стоит предложить что-нибудь другое…

 Что люди обычно просят в такой ситуации? Денег? Или снаряжение?

 — Раз в этой дуэли ты рискуешь жизнью, думаю, она имеет большую ценность. Я не могу предложить многого, но готова сделать все, что в моих силах.

 — Все?!

 Слово «все» прозвучало очень соблазнительно, и его явно не следовало использовать для искушения такого молодого парня, как я.

 Неужели под «все» она подразумевала и возможность ласкать ее кошачьи ушки целый день?

 Собственно, как вообще гладить и ласкать кошачьи ушки? Не имею ни малейшего понятия, но очень хочу попробовать!

 Впрочем, я поторопился усмирить свои желания и покачал головой.

 — Мне ничего особо не нужно. Сейчас мне не о чем тебя просить, но если надо… Как насчет того, что в случае моей победы ты больше никогда не будешь участвовать в смертельных дуэлях?

 — Тебе не нужна моя сила?

 Судя по ее тону, мои равнодушные слова ранили ее гордость. Что ж, верно, так что последующие события были довольно рискованны.

 Я старался тщательно подбирать слова.

 — Ну, твоя сила наверняка бы пригодилась, но, когда опасности поблизости нет, я предпочитаю лениво проводить свое время в одиночестве.

 — Ясно… А ты и правда странный человек.

 Ее тон, как обычно, был холодным, а манера говорить – резкой, однако ее вытянутые кошачьи ушки слегка подались вперед.

 — Так что да, все нормально. Итак, какое твое второе условие?

 Как только я задал ей вопрос, атмосфера вокруг нее внезапно изменилась. Казалось, ее прошлое поведение было лишь иллюзией, и с пугающей серьезностью она произнесла:

 — Спрошу еще раз: можешь ли ты поклясться, что готов расстаться с жизнью, если проиграешь?

 И такова цена поединка не на жизнь, а на смерть?

 В следующий миг я почувствовал, словно на меня давит нечто тяжелое. Сопротивляясь этой силой, я медленно заявил:

 — Да. Я ставлю свою жизнь на кон.

 Когда я закончил говорить, давление со стороны Хисаме развеялось.

 — Хорошо. Это все, что мне было необходимо.

 Разжав кулак, который невольно стиснул, я решил в последний раз уточнить детали с Хисаме:

 — Значит, дуэль будет проводиться на указанных условиях. Ты же потом не станешь оспаривать правила, верно?

 — Уж об этом тебе не следует беспокоиться. Я не нарушу наш договор, даже если мир перевернется с ног на ногу.

 Сказав, она без колебаний развернулась. За сим правила дуэли подтвердились обеими сторонами, и переговоры закончились.

 Для меня завершить наш разговор на этом моменте было отличным стечением обстоятельств.

 — Погоди секунду!

 Однако по какой-то неизвестной причине я снова окликнул Хисаме.

 — Что еще?

 Ее повернувшееся ко мне лицо не выражало никаких эмоций.

 Ее кошачьи ушки тоже не показывали ничего, кроме слабого интереса. Иначе говоря, она была крайне спокойна.

 Учитывая, что она только что согласилась на бой, решавший судьбу чужой жизни.

 — Эй, почему ты так одержима смертельными дуэлями?

 Этот вопрос возник у меня еще со времен игры, и у меня никак не получалось найти на него четкого ответа. Наверное, было чересчур требовать причин у игровых персонажей Nekomimineko.

 Но теперь она была реальной, так что, может…

 — Я понимаю, что, по сравнению с другими, у меня несколько иная система ценностей. Но я считаю, что некоторые немаловажные вещи можно узнать только на грани смерти.

 Ее ответ на мой полный предвкушения вопрос оказался слишком легким.

 — Вот оно как…

 Я предполагал, что она просто боевой маньяк, но из ее слов следовало, что она обладала своей верой и убеждениями. И хоть я их не разделял, понять я их мог.

 — Поэтому ты пыталась убить меня при первой же встрече?

 Я считал, что ее действия были слишком порывистыми.

 Возможно, о наличии и количестве моих грехов можно было судить в зависимости от того, пересеку я черту смерти или нет. Мысль вышла очень запутанная, но в таком случае я бы хоть знал, что в ее поступке существовала какая-то логика.

 Спрашивая, я ожидал примерно такого ответа, однако она с удивлением сказала:

 — О чем ты говоришь? Какой смысл мне убивать кого-то из-за подобного обвинения? Мне просто показалось забавным тебя подразнить, поэтому мне захотелось показать свою силу и немного тебя припугнуть.

 — А, ясно. Теперь… Стой, что?

 Чего? Погодите! Нет, просто постойте, вашу ж мать!

 И у нее хватило смелости честно это признать? Она сказала это так бесстыдно и легко, но…

 Она ведь только что сказала нечто поистине невероятное, верно?

 Быть не может. Так ведь?

 То есть, если бы я не уклонился от самой первой атаки Хисаме…

 Если бы я не вызвал ее на дуэль…

 Неужели Хисаме остановила бы удар, сказала бы что-то вроде «Я просто тебя проверяла», и наш бой мгновенно бы закончился, даже не начавшись?

 Но я сам затеял поединок, спровоцировав Хисаме, которая с самого начала не хотела меня убивать, и своими руками решил рискнуть собственной жизнью?

 Другими словами, я сделал что-то настолько бессмысленное и навлек на себя все эти проблемы?!

 — Что ж, тогда извини…

 Должно быть, увидев, как я повесил голову и замолчал, она устала от меня, потому что снова развернулась и зашагала прочь.

 Ее слова оказались для меня настоящим шоком, но я хотя бы понял, что Хисаме, несмотря на одержимость сражениями, все же знала, где провести черту.

 «И поэтому я искренне не хотел бы совершать нечто настолько низкое…»

 Существовали вещи, от которых нельзя было так просто отказаться.

 Для меня, разумеется, в их число входила собственная жизнь. И если пришлось бы что-то сделать, чтобы ее сохранить, я бы без колебаний это сделал.

 Вот почему…

 «Быстрый Шаг!»

 Нацелившись на спину Хисаме, я активировал навык.

 С помощью самого быстрого из доступных мне способов перемещения я устремился к открытой спине Хисаме.

 «И… Сработает?»

 Она сама согласилась с условием, что если окажется ко мне ближе трех метров до начала дуэли, то проиграет. Иначе говоря, если у меня получится подобраться к ней на расстояние трех метров, то я с уверенностью могу объявить о своей победе, не дожидаясь завтрашнего утра.

 Да, это было жульничеством, но я уже решил, что готов на все.

 Я начал действовать, когда Хисаме уже потеряла ко мне интерес и повернулась спиной. Если у нее нет глаз на затылке, она не сможет ощутить мое приближение.

 Впрочем, как я и думал, фигура Хисаме внезапно расплылась.

 — Итак, вот оно что. Не уверена, что это называется пятнашками.

 Что невероятно, ее голос раздался позади меня.

 Проклятье! Есть ли вообще предел ее скорости?!

 — В этом заключается причина твоего странного состояния? Получается, до начала дуэли завтра в девять утра ты будешь стараться меня поймать.

 Хуже того, она читала меня как открытую книгу.

 — Д-Да уж… Ты не злишься, что я пытался тебя обмануть?

 Я пытался изобразить как можно более дружелюбный вид, однако…

 — В настоящей дуэли оба противника сражаются изо всех сил. Даже атака исподтишка является тактикой, если она не запрещена правилами.

 Хисаме вообще не беспокоилась. Я думал, она лишь разозлится еще больше, но обрадовался, что ошибся.

 — Впрочем, если ты ожидал, что сможешь поймать меня такой детской уловкой, это уже действительно оскорбление.

 — Ха-ха-ха…

 Даже без наблюдения за ее кошачьими ушками я почувствовал гнев в ее голосе. И единственное, что я мог сделать в такой ситуации, – просто посмеяться над этим.

 — Кроме того, я тоже от тебя кое-что скрываю. Вскоре ты поймешь, в какую безнадежную ситуацию завел себя своими решениями.

 И с этими словами Хисаме ушла, пока кольцо на ее пальце слабо сияло.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Воплощение Nekomimineko (Часть 4)**

Когда Хисаме ушла, я ощутил, будто с моих плеч внезапно ушло огромное давление, и рухнул прямо на землю…

 — Сома!

 Девочка-Поезд возникла из ниоткуда, едва ли не плача. Хотя, пока она, спотыкаясь, бежала ко мне, на ее глазах уже образовались слезы.

 Должно быть, она сильно разволновалась, увидев меня в таком жалком положении.

 Я выдавил из себя улыбку.

 — Девочка-Поезд, хорошо, что с тобой все в порядке.

 — А, д-да. П-Пожалуйста, прости, это моя вина…

 Девочка-Поезд расстроенно повесила голову. Что ж, ее слова были не совсем точны. Как минимум половина вины за сложившуюся ситуацию лежала именно на мне.

 Конечно, ответственности за произошедшее я с нее не снимал, но, с другой стороны, кто же знал, что так все выйдет.

 — Забудь. Мне надо кое-что тебе сказать.

 — Что?

 Пусть я думал, что жестоко было говорить ей такое в ее подавленном настроении, все же я прямо заявил:

 — Я обещал обучать тебя до тех пор, пока ты не сможешь справляться со всем одна. На этом все закончится.

 — А?..

 После моих слов она, застыв, ошарашенно на меня посмотрела.

 Для начала я поделился с ней подробностями о том, что случилось между мной и Хисаме, а затем повторил, что Девочка-Поезд уже стала достаточно сильной, и что у меня больше не было времени помогать ей и дальше. Скорее всего, из-за горечи вины за случившееся с Хисаме Девочка-Поезд со слезами на глазах послушно приняла мое решение.

 Видеть, как она отчаянно сдерживает слезы, причиняло мне боль, однако она вдруг храбро предложила:

 — Я… Я же могу тебе помочь! Я сделаю все, чтобы узнать, где она сейчас! А потом, когда я все тебе расскажу…

 — Наверное, это бесполезно.

 Да, если бы у нее получилось выяснить местонахождение Хисаме, это стало бы огромным плюсом, но я отклонил ее идею. Я не верил, что нечто подобное вообще сработает.

 Дело заключалось в причине, по которой Хисаме с такой готовностью приняла мое предложение о пятнашках. Нет, скорее, я сам предложил пятнашки, потому что знал причину.

 — Ее кольцо. Вполне вероятно, с его помощью она способна видеть все мои перемещения.

 — Кольцо?

 — Ага. Одно из составляющих ее уникального снаряжения, Кольцо Искателя.

 Кольцо Искателя – предмет, который сообщал о текущем местоположении игрока.

 Это выяснилось только спустя некоторое время. Хоть появление Читера-поддержки считалось случайным, шанс встретить ее увеличивался по мере накопления очков привязанности. Если говорить о ее личности, она всегда пыталась помочь близким, и поначалу я просто принял на веру, что данная система была введена для демонстрации ее характера. Тем не менее, за всем этим стояла определенная логичная причина. Или, скорее, сеттинг.

 Иногда Хисаме появлялась даже в глубинах подземелья. Я никогда не понимал, как такое получалось, но после ее присоединения к моей группе я узнал о существовании того кольца.

 Хисаме по собственному желанию помогала встреченным по пути людям, но в то же время следила за понравившимся ей человеком с помощью Кольца Искателя.

 И тут в голове моей мелькнула фраза: «Тебе не сбежать от Читера!».

 Я не знал, как все работало в этом мире, но, судя по ее тону, кольцо способно было определить мое местоположение.

 Кроме того, если она намеревалась от меня спрятаться, существовал способ сделать это куда проще – Камень Телепортации, мгновенно переносивший владельца из одного города в другой.

 Она обладала классом бойца, так что, скорее всего, не могла создавать магические порталы, однако определенно имела при себе несколько таких камней. В крайнем случае, они продавались в лавках, учитывая, что она являлась авантюристом высшего ранга. Если она до начала дуэли перенесется в другой город, у меня никак не получится ее отыскать.

 Услышав мои объяснения, Девочка-Поезд побледнела и растерянно спросила:

 — Т-Тогда что ты хочешь делать? Ты же не собираешься просто так позволить убить себя без боя…

 — Конечно нет. Я просто сбегу, честно и справедливо.

 У меня еще оставалась куча работы, которую следовало успеть закончить до завтрашнего утра, так что я кое-как убедил Девочку-Поезд, что со мной ничего не случится, и вместе мы отправились к первому месту назначения.

 Прежде всего, мы занялись нашими совершенно обычными тренировками в Пещере Испытаний. Без меня она не сможет больше зарабатывать таким способном, поэтому я, объяснив, что это наш последний раз, предложил ей забрать весь дроп себе, но она наотрез отказалась.

 Я сказал ей, что дальше мне надо было подготовить кое-что в одиночку, и попросил ее прийти в гостиницу завтра к восьми утра, за час до начала дуэли, вместе с деньгами от продажи дропа, на чем мы и распрощались.

 — Прости, Девочка-Поезд, — тихо прошептал я, наблюдая за ее удаляющейся спиной.

 Наверное, я поступал с ней несправедливо. Я не знал, какими будут результаты дуэли. Вполне возможно, Хисаме меня убьет, и это станет нашей последней с ней встречей и прощанием навсегда.

 Мне следовало сказать ей все лично, но, глядя ей в глаза, у меня просто язык не поворачивался признаться.

 Поэтому я решил оставить ей письмо.

 \*\*\*

 Вернувшись в свою комнату, я раздобыл нечто вроде ручки и бумагу для письма и начал работать над своим посланием для Девочки-Поезд.

 Прежде всего, я написал, чтобы она прочитала его, только если не получит от меня никакой весточки до завтрашнего полудня. Затем я приступил к самому письму.

 «Дорогая Девочка-Поезд,

 Если ты читаешь это письмо, скорее всего, меня больше нет рядом.

 Однако, прошу, не грусти.

 Ты уже обрела все необходимое для самостоятельной жизни.

 Если ты просто наберешься уверенности в себе, даже если у тебя не получится найти себе товарищей, хотя бы несколько друзей ты обязательно отыщешь.

 Можешь ненавидеть меня за мой эгоизм сколько хочешь.

 Но я бы хотел, чтобы ты пообещала мне две вещи.

 Во-первых, не обижайся на Хисаме.

 Во-вторых, прошу, не следуй за мной.

 Я обучал тебя не для этого.

 Ты замечательная девушка и…»

 — Нет! Нет-нет-нет-нет-нет!

 Я тут же скомкал незавершенное письмо. По какой-то причине написанное меня слишком разволновало, и в итоге я начал строчить то, чего бы сам никогда не сказал. Вот она, магия письма.

 Ценой огромных усилий мне кое-как удалось написать приемлемое письмо, и вместе с одной вещицей из моей сумки я оставил его хозяину гостиницы, попросив передать это Девочке-Поезд, когда она придет сюда завтра в восемь.

 — Чего? Эту деревяшку?

 Лицо хозяина гостиницы озадаченно вытянулось, но он все равно принял мою просьбу, и на этом вопросы, связанные с Девочкой-Поезд, должны были закончиться.

 — Что ж, спасибо вам за все… Очень скоро я собираюсь отсюда уехать.

 Сказав так в шутку, я направился к выходу, когда позади раздался мужской голос:

 — Знаешь, мне до сих пор кажется странным, что ты решил так неожиданно нас покинуть. Это же правда письмо, а не завещание?

 Он оказался на удивление сообразительным. Но я лишь сказал:

 — Конечно нет, о чем вы? И я уже договорился, где остановлюсь сегодня ночью.

 — Где?

 В ответ на недовольный вопрос хозяина гостиницы я указал в сторону окраины города.

 \*\*\*

 У меня еще оставалось много дел. Чтобы потом не сожалеть, я решил закончить большинство прямо здесь и сейчас.

 Для начала я навестил Рейнхарта, что давно откладывал. К счастью, он еще был в городе и встретил меня с распростертыми объятьями.

 Кстати, от него я узнал, что обо мне спрашивала Хисаме. Кажется, именно от него она узнала, что я использую необычные техники.

 — Я не так-то много с-с-сказал… Прос-сти, я не дос-ставил тебе неудобс-с-ств?

 Рейнхарт извинился своим говором людоящера, а я улыбнулся, ответив, что не особо об этом беспокоюсь. Все-таки вероятность, что мы больше не встретимся, оставалась высока, и я не хотел создавать проблему на пустом месте.

 В итоге мы еще немного поболтали о пустяках и спокойно попрощались.

 Взглянув на часы, я увидел, что до следующего пункта моего плана оставалось еще время, так что, используя подвернувшийся шанс, пошел на Плато Печати.

 Мне необходимо было кое-что достать из-под земли, поэтому много времени это не заняло, но после себя я оставил лишь непроглядный мрак. Ну, да ладно.

 Далее я немного поторговался в оружейной, а затем купил в магической лавке то, что не удалось приобрести в прошлый раз, и забежал в лазарет.

 Выбравшись оттуда на улицу со слезящимися глазами, я понял, что проголодался. Пока я бродил по городу и наслаждался уличной едой, солнце начало садиться.

 Наконец, настал час последнего места назначения.

 \*\*\*

 Окраина города. Здание, в которое я вошел, отнюдь не было броским, но излучало необъяснимое возвышенное ощущение. Широкими шагами я подошел к девушке, что встречала посетителей своей фирменной неувядающей улыбкой…

 — Ох, а не Сома ли это. Вы ра…

 Медленно опустился перед ней на колени.

 — Прошу прощения, Мариэль! Пожалуйста, разрешите мне одолжить вашу исповедальню до утра!!!

 И отчаянно взмолился.

 \*\*\*

 — Мариэль такая хорошая…

 Когда я неожиданно грохнулся на колени, она забеспокоилась, но, к счастью, в итоге все же разрешила мне пробыть в исповедальне до завтрашнего утра.

 Ах, да, и вот что я еще кричал:

 — Это последний раз, когда я прошу вас о подобном!

 Возможно, эти слова тоже возымели какой-то эффект.

 — Х-Хорошо. Не думаю, что вера по своей сути может считаться достижением, и все же, кажется, вы к чему-то стремитесь.

 Да, она была доброй, но и с ней стоило считаться.

 — Ладно, не время думать о таких вещах.

 Восемь часов утра становились все ближе. В этом мире я еще не пробовал трудиться всю ночь напролет, но вряд ли это было невозможно.

 До тех пор я должен был повысить мастерство Шага и Быстрого Шага, Прыжка и Быстрого Прыжка и по возможности изучить продвинутый навык движения – Скоростной Шаг.

 Получение Скоростного Шага особо сильно влияло на дальнейшее развитие, поэтому я обязан был изучить его, несмотря ни на что.

 — Прекрасно, так сделаем это!

 Вдохновив самого себя на новые свершения, я для начала залез на столешницу.

 Убедившись, что моя голова достанет до потолка, я активировал навык.

 «ПрыжокПрыжокПрыжокПрыжокПрыжокПрыжокПрыжокПрыжокПрыжокПрыжокПрыжокПрыжокПрыжокПрыжокПрыжок…»

 \*бубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубубуум!..\*

 Не прошло и двух минут, как на меня начали сыпаться жалобы.

 \*\*\*

 Позднее.

 — Спасибо вам огромное…

 Я вышел из церкви.

 До последней секунды я без остановки продолжал совершенствовать свои навыки, и в итоге, судя по календарю, настал шестой день моей жизни в этом мире. День дуэли.

 Впрочем, мне повезло. Я изучил самый высокоранговый навык движения – Скоростной Шаг. Очередной камень упал с души.

 На часах было 7:32. Не побоюсь сказать, идеальное время, однако…

 — Ох, солнце такое яркое.

 Как оказалось, что даже в месте, где невозможно было получить урон, усталость от отсутствия сна и отдыха никуда не девалась.

 Кстати, может, у меня получится избавиться от нее, выпив зелье.

 Пока я брел по дороге с подобными мыслями…

 — Что? Почему…

 Передо мной появился человек, которого здесь быть не должно было.

 И это…

 — Сома, — сжимая Мастера Факела и мое письмо с такой силой, что ее рука побелела, пробормотала Девочка-Поезд.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Воплощение Nekomimineko (Часть 5)**

Окликнув меня, Девочка-Поезд замолчала.

 Я подумал, что было бы неплохо перейти в какое-нибудь более подходящее место, но, когда я махнул ей рукой, она уперто покачала головой и отказалась двигаться. В итоге я сдался, и мы сели рядом друг с другом, опершись спинами на стену церкви.

 — Ты прочитала мое письмо?

 В ответ на мой вопрос Девочка-Поезд слабо кивнула. Я с облегчением вздохнул.

 Но почему тогда она искала меня с таким лицом?

 — Тогда как ты…

 Когда я начал говорить, Девочка-Поезд, запинаясь, медленно произнесла:

 — Сома, я п-просто не могла перестать о тебе беспокоиться… Даже когда я легла спать, мне никак не удавалось заснуть. Так что я пришла в гостиницу немного раньше, чем ты сказал. А потом я услышала, что ты уже ушел, и мне дали все эти вещи…

 Девочка-Поезд дрожала, крепко стиснув пальцами письмо и Мастера Факела.

 — Тот старик сказал тебе что-то странное? Типа я собираюсь расстаться с жизнью или что-то в этом роде?..

 — Это и без того понятно! Даже если никто мне ничего не расскажет, я и так догадаюсь!

 От моих слов Девочка-Поезд вспыхнула. Из глаз ее хлынули слезы, и она сорвалась на крик:

 — Разве эта вещь не дорога для тебя, Сома?! И ты оставил ее мне вместе с письмом, словно ты действительно скоро умрешь!..

 Она сильно, до боли, схватила меня за руку.

 — Если это так…

 Ее хватка быстро ослабла, а затем она меня отпустила.

 — Если это так, лучше бы я навсегда осталась одна. Если ты погибнешь из-за меня, Сома, тогда…

 — Не говори так, — настойчиво прервал я Девочку-Поезд. — Да, так вышло, что мне придется участвовать в дуэли с Хисаме, но я об этом нисколько не жалею.

 — А?.. Что?..

 Когда я мягко с ней заговорил, она направила на меня свой усталый взгляд.

 — Что ты можешь сказать о том, как она дралась, Девочка-Поезд? Как сражалась Хисаме?

 — Я испугалась. Она точно ненормальная, и я бы определенно даже близко ее не победила. Я думала, что, скорее всего, людей, способных ее одолеть, просто не существует.

 Услышав ее ответ, я, согласный с ней до предела, кивнул. Эта штука являлась ничем иным, как ходячим абсурдом, и инстинкт Девочки-Поезд ее не подвел.

 — Именно! Я тоже так думаю. Это просто сплошное безобразие. Она олицетворяет собой само определение несправедливости. И столкнуться с таким противником на раннем этапе игры… Есть ли вообще предел тому, насколько дерьмовой может быть эта игра? Я бы не прочь сейчас подать официальную жалобу. К примеру, что вы скажите о балансе игры, господа разработчики?

 — Сома?..

 На обеспокоенный тон Девочки-Поезд я широко улыбнулся.

 Сложившаяся ситуация, без сомнения, представляла собой истинное средоточие несправедливости. Но то же самое происходило абсолютно со всем, с чем я сталкивался в этой игре до этих самых пор.

 Прикрыв глаза, я в красках вспомнил все, что произошло буквально только вчера.

 Мириады багов. Бесчестные цепочки квестов. Бесполезные члены группы. Сложность боя, настойчиво игнорирующая такое понятие, как баланс.

 До момента завершения мной игры… Нет, даже после того, как я прошел всю игру, меня не переставала шокировать ее несправедливость. Но благодаря этому я кое-что осознал.

 — Понимаешь, Девочка-Поезд, чем несправедливее бывает вещь, тем больше удовольствия получаешь, когда переворачиваешь ситуацию в свою пользу.

 — А?

 Она растерянно на меня посмотрела. Что поделать, даже я считал, что сказанное мной было полнейшей бессмыслицей.

 Впрочем, ничего не поделать, ведь такова правда.

 — Попробуй представить. Вообрази, как я побеждаю ее, и ее уши безвольно опускаются вниз… В смысле, разве это не забавно?

 — Сома, а ты правда очень подлый человек.

 На губах Девочки-Поезд возникла слабая, до печали слабая улыбка.

 В конце концов, люди никогда так просто не меняются. Пусть на кону моя жизнь, и я знаю, что это больше не игра, мои поступки и мои желания оставались прежними.

 Что плохого в том, чтобы относиться к этому миру как к игре? Меня ведь ограничивает лишь отсутствие доступа к сохранению, загрузке и выходу из системы. Понеслась!

 Так или иначе, я геймер телом и душой и истинный игрок Nekomimineko.

 Каким бы реальным ни стал этот мир, я покорю его как игру!

 — Ох, я поверить не могу, Сома…

 При виде моего поведения Девочка-Поезд на мгновение вернулась к образу обычной Девочки-Поезд, изумленно вздохнув. Но затем прямо у меня на глазах она стала серьезнее и, уставившись на меня, спросила:

 — У тебя есть план?

 — Да.

 — Ты правда сможешь выиграть?

 — Думаю, что смогу.

 — Я могу… могу тебе верить?

 — Ага.

 Когда я без колебаний ответил на ее вопросы, Девочка-Поезд вздохнула еще глубже. А потом…

 — Я буду болеть за тебя, Сома.

 Она вновь посмотрела на меня своими ясными глазами.

 — Я буду молиться за твою победу и хочу, чтобы ты выжил. Ты можешь мне это пообещать?

 — Обещать?

 Кивнув, Девочка-Поезд протянула мне мизинец.

 — Обещай мне, что не проиграешь, Сома. Обещай мне, что не умрешь. Ты можешь это сделать?

 Я обхватил ее тонкий пальчик своим.

 — Обещаю. Я обязательно одержу победу над Хисаме.

 — Что ж, тогда я поверю тебе, Сома.

 Когда наши пальцы расцепились, Девочка-Поезд уставилась на свой мизинец и…

 — Ха-а-фу-у-у…

 После странного вздоха ее лицо вдруг смягчилось, и она торопливо прикрыла рот ладонью, густо покраснев.

 — П-Прости, я зевнула. Мне просто стало легче, поэтому захотелось спать…

 Так вот как выглядит лицо, когда улыбка смешивается с зевком.

 — Тогда почему бы немного не вздремнуть?

 — Н-Но…

 — До начала дуэли еще осталось время, — предложил я.

 Немного поколебавшись, она сказала:

 — П-Пожалуйста, разбуди меня перед началом, хорошо? Я хочу быть рядом, чтобы тебя поддержать…

 Пока она говорила, ее глаза медленно закрывались, а голова сползала на мое плечо. С удивлением оглянувшись на нее, я обнаружил, что Девочка-Поезд уже заснула.

 — А ты и правда совсем как ребенок.

 Но это показывало, как сильно она обо мне беспокоилась.

 Посмотрев на мирно спящую Девочку-Поезд, положившую голову мне на плечо, я прошептал:

 — Прости.

 Я произнес лишь одно слово и медленно поднялся, стараясь ее не разбудить.

 Я знал, что будущему, о котором мечтала Девочка-Поезд, не суждено сбыться. Учитывая обстоятельства, я понимал, что никогда больше ее не увижу.

 Однако даже так мне пришлось уйти.

 Напоследок оглянувшись, чтобы выжечь в своей памяти образ безмятежно дремавшей у стены девушки, я зашагал прочь.

 Впрочем, не успел я пройти и нескольких шагов, как тут же остановился. В тени церковной стены я заметил пару кошачьих ушек.

 — Удивительно, сколько здесь посетителей в такую рань, — пробормотал я, и из тени показалась фигура Хисаме.

 — Я тоже не могу не поражаться. Все же ты способен вести себя как настоящий дамский угодник. Честно говоря, этого я не ожидала.

 — Ну, спасибо, что сказать.

 Как ты узнала, где я? Настолько глупого вопроса я решил не задавать.

 — Ты подслушивала?

 — Угу. Довольно душевная история. Но поддаваться я не собираюсь.

 — Разумеется. Ты же все слышала, разве нет? В нашей дуэли не будет смысла, если я не одолею тебя в лучшей форме.

 Я не собирался позволять ей себя недооценивать. Встав лицом к лицу с Хисаме, что находилась в пяти метрах поодаль и смотрела на меня, я с вызовом заявил:

 — Уверена, что можешь себе позволить здесь стоять? Ты знаешь, что, если я подойду ближе, ты проиграешь, но все равно ведешь себя так легкомысленно.

 — Если меня поймают, значит, это все, чего я стою.

 Гордая, как обычно. И вполне ожидаемо.

 Я не предполагал, что она здесь объявится, но я знал, что мне предоставится шанс увидеться с ней еще раз до начала поединка.

 — Что важнее, ты подготовился к дуэли? Наш последний бой пробудил во мне вдохновение, которого я не чувствовала уже довольно давно. Надеюсь, ты сможешь показать мне нечто еще более интересное, чем те прошлые странные навыки и необычные техники.

 Со стороны ее голос казался спокойным. Тем не менее, я ощущал слабый отклик того превосходящего давление, как когда она направила на меня свой меч.

 Намеренно проигнорировав его, я покачал головой.

 — Прости, но не думаю, что у меня получится оправдать твои ожидания. Я просто преподам тебе один очевидный урок.

 — Очевидный урок? — переспросила она, и ее кошачьи ушки слегка подались вперед.

 Я ответил:

 — Ты очень быстрая, спорить с этим бессмысленно. Но я докажу тебе, что в этом городе по скорости ты только на втором месте.

 От моих слов ее губы едва, почти чуть-чуть, дрогнули, изобразив нечто, отдаленно напоминающее улыбку.

 — Что ж, я не против.

 И с этой фразой, наполненной столь сильными эмоциями, она повернулась ко мне спиной и стала уходить.

 Я крикнул ей вслед:

 — Хисаме! Твоя скорость – это талант, которым определенно стоит гордиться. Возможно, ты даже самая быстрая из всех людей (персонажей).

 Со всем снаряжением, увеличивавшем ловкость, игрок, используя обычные способы передвижения, банально не мог и приблизиться к тому уровню скорости, на котором находилась она. Но это не означало, что ее невозможно победить.

 — Но люди всегда используют знания и технологии, чтобы восполнить пробел в своих способностях. Сегодня я заставлю тебя это понять.

 Она еще находилась ко мне спиной, и я выложил все скопившиеся во мне чувства одной фразой:

 — Сегодня, используя всю свою силу, я смогу от тебя убежать!

 Когда я закончил говорить, Хисаме на мгновение обернулась.

 — Странный Мечник Сома, если тебе удастся, хоть как-то, победи меня…

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Она начала что-то говорить, но затем прервалась и покачала головой.

 — Я первой отправлюсь к гостинице.

 Таким образом, завершив наш разговор, она ринулась в сторону гостиницы со скоростью, за которой трудно было уследить.

 \*\*\*

 — Фу-у-ух…

 Столкнувшись с неожиданной случайной встречей, у меня наконец получилось немного расслабиться.

 — Уже пора.

 Станет совсем не смешно, если я начну слоняться по округе и опоздаю.

 Наступил решающий момент. Следующие десять минут определят, выживу я или погибну.

 Ощущая необычайное воодушевление после бессонной ночи, я направился к месту последней битвы.

 \*\*\*

 По мере того, как я приближался к своей цели, гул толпы усиливался.

 Что ж, этого следовало ожидать.

 Расписание уже было известно, так что в простых прохожих и провожающих не было ничего странного.

 «А? Мои ноги…»

 Когда стрелки часов медленно подбирались к назначенному времени, мои ноги застыли.

 Со мной ведь ничего не случится?

 Все получится?

 Я что-то упустил?

 Чувство неуверенности захлестнуло меня с головой, мешая двигаться вперед. И…

 «Так правда будет лучше?»

 Беспокойство, которое должно было пройти давным-давно, снова меня охватило. Однако…

 «Я уже все решил!»

 Я подавил лишние мысли силой воли.

 Я тщательно подготовился к этому моменту. Поздно поворачивать обратно.

 Я заявил Хисаме, что убегу от нее, используя всю свою силу. Более того, я обещал Девочке-Поезд, что обязательно выиграю.

 «Тогда у меня нет выбора, кроме как идти дальше!»

 Собравшись с духом, я ступил на трап.

 \*\*\*

 — Уважаемые пассажиры, Небесный корабль на Лихтель скоро отправляется!

 — А, хорошо! Сейчас, одну секунду!

 А затем, несколько минут спустя Небесный корабль, на который я сел, отправился к единственному безопасному месту против Хисаме – небу.

 Глядя на отдаляющийся Рамлих, я закричал:

 — Я… Я свободе-е-е-е-ен (снова один)!!!

 Итак, я выиграл дуэль против сильнейшей мечницы в мире (Хисаме), ни разу не скрестив с ней мечи, и благополучно сбежал от той, от которой невозможно было сбежать (Девочки-Поезд).

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Эпилог**

После бесчисленных рискованных ситуаций, в которых Небесный корабль находился буквально на волосок от крушения, он каким-то чудом благополучно добрался до столицы, Лихтеля.

 Из ближайших маршрутов я выбрал самый безопасный, так что даже если бы мы разбились, я бы в любом случае смог остаться в живых. Хотя, конечно, дорога без аварий оставалась лучшим из возможных исходов.

 Кроме, разве что, одной проблемы.

 Только она заставила меня слабо пожалеть о том, что я прибыл вовремя.

 И это…

 — А ты не торопился, как я посмотрю. Впервые мне приходится дважды ждать одного и того же человека в один и тот же день.

 На станции Лихтеля в устрашающей позе стояла Хисаме.

 Впрочем, я ожидал, что она меня здесь встретит. С Камнем Телепортации обогнать Небесный корабль не составляло труда.

 Так или иначе, разницы особо никакой не было. Оставалось лишь убедиться, что у меня получится выбраться из этой ситуации, сохранив свою шкуру. Шагнув ко мне, только сошедшего с Небесного корабля, она без колебаний обнажила свой меч.

 — Сбежал с дуэли… Ты готов к последствиям, верно? Тогда я заберу твою жизнь.

 Таково было заявление Хисаме, и я, разумеется, с ним был абсолютно не согласен.

 — Стой! Я ведь не сбежал с дуэли!

 — Как смеешь ты говорить такое?..

 Ее кошачьи ушки недовольно дернулись, но я продолжил:

 — Попробуй подумать. Ты помнишь условия нашей дуэли? Я вот прекрасно. Я сказал, чтобы ты подошла к гостинице за пять минут до девяти утра. И наша дуэль будет длиться в течение получаса, начиная ровно с девяти. Ты выиграешь, если за эти тридцать минут ко мне прикоснешься. Если же нет, то победа моя.

 Я повторил свои слова, сказанные прошлым днем, и Хисаме раздраженно повысила голос:

 — Даже так, что это меняет? Тебя ведь не оказалось перед гостиницей в девять… А…

 На середине фразы она запнулась, и с ее уст сорвался удивленный вздох, а кошачьи ушки пораженно дрогнули.

 — Кажется, ты наконец поняла. Я сказал, чтобы ты пришла к гостинице за пять минут до девяти, но я не говорил, что сама дуэль начнется у гостиницы. Я ничего не говорил о место начала дуэли.

 — Ты имеешь в виду, что…

 — Ага. Раз мы не устанавливали место начала дуэли, она должна была начаться вовремя, независимо от моего местоположения. И за полчаса ты так меня и не коснулась. Значит…

 Я набрал в грудь побольше воздуха.

 — Я выиграл!

 И объявил свою победу над Хисаме.

 — Таким коварным способом…

 Ее кошачьи ушки дрожали, едва вынося унижение. Однако тот факт, что она больше не пыталась меня убить, служил доказательством принятия ей неутешительной правды… Она действительно проиграла.

 — Понимаешь, я ведь даже несколько раз спрашивал у тебя, согласна ли ты с условиями.

 — Ха-х!

 На секунду Хисаме застыла, словно не находя подходящих слов, а затем заговорила с даже большей энергией:

 — На этот раз я признаю свое поражение. Но я не могу смириться с результатом. Давай…

 — Победа есть победа. Ты ведь сдержишь свое обещание, верно?

 Почувствовав, что разговор движется в скверное русло, я поспешил перебить ее, махнув рукой.

 — Обещание?

 — Его ты тоже забыла? Ты обещала, что, если я выиграю, ты больше не станешь принимать участие в дуэлях насмерть. Так ведь?

 — Д-Да…

 Я бросил на стол свою последнюю карту.

 Моей настоящей целью было притвориться равнодушным к награде за выигрыш и добиться от нее этого обещания. Таким образом, Хисаме больше не могла бросить мне вызов с моей жизнью на кону, и тем самым я обеспечил свою безопасность. На деле для меня это являлось главной наградой за победу.

 — Мм-н-н…

 Скорее всего, сейчас ее мысли истязало смятение.

 Она низко опустила голову, поэтому я не видел выражение ее лица, но зато ее кошачьи ушки оказались прямо перед моими глазами. Они то крутились из стороны в сторону, то дергались и хлопали.

 Никогда раньше не видел таких диких движений кошачьих ушек.

 «О?..»

 Вскоре они неожиданно застыли.

 Должно быть, она отыскала какой-то ответ на свои вопросы, раз ее лихорадочно дергавшиеся кошачьи ушки полностью замерли.

 — …ак.

 Продолжая глядеть в землю, она что-то пробормотала. Ее голос был таким тихим, что я ничего не расслышал, поэтому попросил ее повторить и наклонился ближе…

 — ДУРА-А-А-А-А-А-А-А-А-А-А-АК!!!

 От оглушительного крика в ушах резко зазвенело.

 Когда я отшатнулся от неожиданной громкости и от внезапного изменения в ее привычном поведении, она рывком развернулась и умчалась прочь, ни разу не оглянувшись. Ее ушки были сильно прижаты к голове, и она быстро исчезла на горизонте.

 Да уж, ее скорость пугала. Наверное, сейчас она бы даже обогнала Небесный корабль.

 — Эх-х. Она что, ребенок?..

 Пытаясь не обращать внимания на чувство облегчения, поднимавшееся в груди, я позволил себе разок честно высказаться.

 Таким образом, я с трудом, но успешно покорил дуэльный ивент Хисаме.

 \*\*\*

 «Хорошо, что все прошло гладко.»

 Я знал, что что бы я ни делал, победить Хисаме честно у меня не выйдет. Также я понимал, что буквально не мог победить ее честно.

 Дуэль представляла собой начало цепочки ивентов Хисаме. Если объяснить подробнее, если бы я выиграл дуэль с Хисаме в нормальном и честном поединке, началась бы цепочка обязательных событий, когда меня приглашали в дом Хисаме, и я подвергался множеству жестоких испытаний.

 В таком случае, у меня оставался единственный выбор, который заключался в победе ее способом, никак не связанным с боем.

 В обычных обстоятельствах об исполнении подобного не могло быть и речи, но я хорошо знал Хисаме, и эти знания давали мне три определенных пункта, которые можно было использовать для победы.

 Прежде всего, упрямая честность Хисаме в исполнении своих обещаний. Далее, акрофобия, а также неоспоримая уверенность в собственной скорости.

 // Акрофобия – навязчивый страх высоты. //

 Именно тогда мне в голову пришла идея предложить дуэль, основанную на скорости, вроде игры в пятнашки и сбежать на Небесном корабле, на который Хисаме по собственной воле никогда бы не поднялась из-за своей боязни высоты.

 Пусть Хисаме являлась самым быстрым персонажем, ей было не суждено превзойти вершину человеческих знаний и технологий – Небесный корабль. Очевидно, Хисаме не была самой быстрой в Рамлихе. Зато Небесный корабль был.

 Он представлял собой высокоскоростной транспорт, на котором можно было добраться от Рамлиха до столицы, разделенным расстоянием, пройденным мной в лучшие времена за два дня, всего за несколько часов. Стоило мне отправиться в путь, Хисаме бы никаким способом не удалось за мной угнаться. А если бы подобное чудо случилось, меня все еще защищал ее страх высоты.

 Вот почему я верил в свою победу и использовал последний день в Рамлихе, чтобы попрощаться со знакомыми и сделать все то, что можно было сделать только в том городе.

 Для точности напомню, что я отдал Мастера Факела Девочке-Поезд и вернулся за другим Мастером Факелом для себя. Также я купил один посох, который не получилось купить в прошлый раз, и подарил его старому другу, а в Додзе Маримит изучил новые навыки, что обязательно пригодятся мне в будущем. В общем, я от всей души постарался, чтобы у меня после отъезда не осталось никаких сожалений.

 Хотя встреча с Девочкой-Поезд под конец действительно стала неожиданностью.

 Честно говоря, я думал, что уже попрощался с Девочкой-Поезд. Если бы я просто ушел без причины, она бы, скорее всего, последовала за мной до конца, но из-за дуэли, устроенной благодаря самой Девочке-Поезд, у меня не оставалось иного выбора, кроме как бежать в столицу. Я оставил после себя письмо, в котором просил за мной не идти… Я рассчитывал, что Девочка-Поезд останется в Рамлихе.

 Поэтому я немало удивился, наткнувшись на нее утром, и ее заплаканный вид, не скрою, поколебал мою решимость. Даже в конце я не смог быть с ней честным.

 — Это ведь к лучшему, верно?

 При мысли, что мне больше не суждено увидеть лицо Девочки-Поезд, я ощутил легкое… Нет, я ощутил одиночество. Тем не менее, я уже много раз убеждался, что путешествие с Девочкой-Поезд приводило только к несчастью. Если мне еще когда-нибудь выпадет шанс отправиться обратно в Рамлих, я обязательно ее навещу.

 Итак, я отринул прочь все свои сожаления.

 Конечно, я продолжу искать способ вернуться в реальный мир. Главная моя цель никогда не изменится. Однако я неожиданно осознал, что желание до тех пор еще немного побродить в этом мире становилось с каждым днем все сильнее.

 Отчасти причиной тому был дух геймера, жаждущего покорить этот нелепый мир. Впрочем, не полностью.

 В конце концов, абсурдность Nekomimineko затрагивала не только игрока. Ведь когда игрок достигал «Конца Игры» в виде уничтожения мира, очевидно, все его жители тоже погибали.

 Посвятив всю свою университетскую жизнь Nekomimineko, я мог с уверенностью утверждать, что без игрока этот мир был бы разрушен. Но прямо сейчас я находился совсем не в том положении, чтобы заявлять, что спасу этот безумный мир только поэтому.

 Просто среди людей, которые умрут, если миру придет конец, находились Рейнхарт, Мариэль, Тьеру и Девочка-Поезд.

 Вот почему, совсем ненадолго, хотя бы до тех пор, пока мир не придет в какое-то подобие порядка, или я не найду способ вернуться в реальный мир, я начал задумываться, что, может, стоило все-таки попробовать сыграть роль главного героя.

 Разумеется, принять решение было непросто.

 Nekomimineko переполняли проблемные и опасные ивенты, а так как игра стала реальностью, в данное адское уравнение также добавлялись внешние переменные. Впереди меня ждал нелегкий путь.

 Однако…

 Только я знаю, что этот мир – игра.

 Я обладал знаниями и умениями, полученными в игре, и мог использовать самые разнообразные виды багов. По крайней мере, в своей страсти к Nekomimineko я никому не проиграю.

 Не имело значения, что случится с этим миром, моя задача оставалась прежней. Использовать баги в свою пользу, сокрушать все нелепые препятствия и добиваться лучших результатов собственной силой.

 И именно у меня хватало возможностей это сделать. В конце концов, я победил самого сильного персонажа Nekomimineko, Мицуки Хисаме. Какие бы испытания меня не ожидали…

 — Эй, мистер.

 В тот самый миг рядом раздался детский голос.

 «Невозможно…»

 Я ощутил, как по спине пробежал холодный пот.

 Уверенность, что переполняла меня всего несколько секунд назад, начала стремительно рушиться с характерным звуком.

 Не может быть. Неужели этот голос принадлежал одному из трех самых опасных НИПов в столице, Яд-тян?..

 — Мистер, вы герой?

 Итак, мое приключение только началось!

 Только я знаю, что этот мир – игра 1 (Конец)

 Группа перевода ВК: https://vk.com/nocleck\_tl

 Первоисточник перевода: https://tl.rulate.ru/book/4123

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Послесловие**

Тем из вас, кто впервые читает эту серию, приятно познакомиться. Тем же, кто пришел сюда после веб-новеллы, еще раз привет.

 С вами автор, Usber.

 Некоторые из вас уже могли это понять, но я на самом деле довольно серьезный геймер. Хотя я не совсем соответствую уровню Сомы, по-моему, почти треть моей жизни была посвящена играм. Игры и правда стали важной частью моей жизни.

 Лето последнего класса старшей школы. В моем самом ярком воспоминании того года мои одноклассники хвастались разными вещами вроде завершения своих заданий по английскому, а я же с гордостью рассказывал, что закончил самую новую игру из популярной РПГ-серии. Или о том, что, когда подоспело время экзаменов, я прошел больше игр, чем прочитал учебников, и увлекся одной известной визуальной новеллой, которую купил после основных вступительных экзаменов, так что полностью забил на подготовку к специальным университетским экзаменам и прошел игру за неделю. Также в день экзамена я не спал до пяти утра, занимаясь тем, что писал фанфики к той игре. Короче говоря, моей безответственности тогда не было предела. Ах да. Несмотря на то, что я до пяти утра ни разу не сомкнул глаз, в итоге меня в университет все-таки приняли, так что не волнуйтесь.

 Услышав о моем опыте, вы наверняка подумаете, что игры разрушали мою жизнь. Уверяю, это огромное недоразумение – они до сих пор это успешно делают. Особенно ММО. Они будто демоны, крадущие все мое время.

 Впрочем, игры мне немало помогли. Люди всегда называли игры воплощением бессмысленности, но, если настолько окунуться во что-то, рано или поздно начнешь находить в этом смысл. К примеру, я выучил кандзи из диалогов в DQ, английский – из магии в FF, радость создания вещей – из RPG Maker и, наконец, смог издать свою собственную книгу, и все благодаря играм. Итак, ура играм! Серьезно.

 // Речь идет о Dragon Quest, Final Fantasy и популярной серии программ, предназначенных для создания игр жанра JRPG ( Japan Role Play Game – Японская ролевая игра), RPG Maker. //

 Особенно спасибо третьему участнику, серии RPG Maker. Они действительно уникальные и интересные, и я искренне их рекомендую. И дело тут вовсе не в их разработчике.

 // В разработчиках RPG Maker значится компания-издатель данной серии ранобэ – Enterbrain. И еще KADOKAWA засветилась. //

 В любом случае, раз уж эта книга об игре, вы можете подумать, что она похожа на некоторые из этих знаменитых работ, но все не так. Для начала, когда я заглядываю в прошлое, наиболее яркие воспоминания мне оставляли игры, одну из которых я не мог пройти из-за постоянных сбоев перед самым последним ивентом, будто был поврежден диск, или другой, где завершающий прием был настолько завершающим, что на время действия давал игроку полную неуязвимость, но под конец все заканчивалось внезапной смертью, или третьей, которая из-за несовместимости железа постоянно зависала где-то раз в час, поэтому каждый раз, когда ты переходил на экран боя, твое сердце начиналось учащенно колотиться, но совсем по иной причине… Я понял, что больше всего мне запомнились глючные игры.

 Также я вспомнил, что, как ни странно, наслаждался определенным игровым стилем, основанным на творческом подходе, возникавшем из-за жадности игроков, вроде повышение уровня навыков меча путем избиения собственной лошади, воровства с помощью телепортации из лавок, освобождения вора лишь для того, чтобы каждую ночь забираться на крышу и красть его деньги, движения на сумасшедшей скорости через отмену навыков, создания без конца новых персонажей, чтобы забрать у них стартовые предметы и затем удалить. Да, в основном, я получал удовольствие от вещей, которые разработчики добавили в игру точно не специально для самой игры.

 Таким образом, после размышлений о всех играх, в которые я играл, и сбора всех этих забавных, но непреднамеренных событий, и родилась эта книга.

 Разумеется, раз в этой книге упоминается множество настоящих багов, я постарался написать ее так, чтобы знающие их могли точно их назвать. Думаю, определенно найдутся те, кому удастся определить игры, из которых пришли эти баги. И я буду счастлив, если они затем с ностальгией ухмыльнуться, а остальные представят, на что были похожи те игры.

 Кажется, я снова начинаю говорить только об играх, и так как лимит страниц уже подходит к концу, начнем с благодарностей.

 Прежде всего, хочу поблагодарить свою семью, которая поддержала мое решение стать писателем, и моих друзей, дававших мне всевозможные советы. Мне было бы трудно сказать это в лицо, но я благодарен каждому из вас всем сердцем.

 Перед моим редактором, F田-сан, хочу извиниться за все доставленные вам проблемы. Кажется, я прошу у вас прощения в каждом своем письме, но обещаю, что со второго тома исправлю все свои ошибки… Наверное.

 Спасибо иллюстратору, Ичидзен-сан, за терпеливое выслушивание всех моих эгоистичных просьб. Стоит мне только расслабиться, как вы буквально поражаете меня своими потрясающими иллюстрациями, которые намного превосходят мои ожидания. Я с нетерпением жду сотрудничества с вами и в будущем.

 В дополнение, спасибо корректору, оформителю, актерам озвучки и остальному персоналу, участвовавшим в создании аудиодрамы, а также всем, чья помощь сделала эту книгу возможной.

 Кроме того, всем, кто оставлял свои комментарии и отзывы веб-новелле, хочу сказать: именно ваши чувства двигают эту серию. Не думаю, что эта книга вышла бы в свет, если бы не всеобщая поддержка. Честно, огромное спасибо! Yoroshiki onegaishimasu!

 Наконец, большое спасибо всем читателям, которые решили взять в руки такую большую и увесистую книгу!

 Надеюсь, мы еще встретимся во втором томе.

 Usber, Апрель 2012

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Омаке**

В версии с изображениями тут находится картинка.

 \*Проклятье! Как так вышло?!\*

 Стражники: Уо-о-о! Стоять! Ты подозрительный человек!

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Торговка: Уа! Эй, смотри, куда идешь!

 Лейла: ...

 Сома: Оп-па!

 Торговка: Кья-а!

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Торговка: Ч-Что это было?

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Служанка: Уже пора, принцесса.

 Сома: О, вот и то место!

 Стражники: Идиот, это же... тупик?!

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Стражники: Он... пропал?!

 Стражники: Он исчез?!

 Стражники: Это же... Нет! Н-Наверняка он где-то прячется!

 Стражники: Он не мог уйти далеко!

 Стражники: Найти его! Найти его!

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Сома: Фу-х... Ха-ха-ха... В Nekomimineko есть даже стены, через которые можно пройти!

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Сома: Ха-ах... Кажется, я от них наконец оторвался.

 \*Почему...\*

 Сома: Эх, пить охота... Может, стоит купить яблоко. Я плохо поступил с той леди по пути.

 \*Это происходит?\*

 Яд-тян: Мистер ♥

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Яд-тян: Нашла-а-а!

 \*ЭТО ВСЕ ЕЕ ВИНА!\*

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Пролог**

Часть 1

 Прошло всего шесть дней с тех пор, как я оказался в мире Nekomimineko, самой дерьмовой игры века. Сейчас я находился в крупнейшем городе игры, столице Лихтель, и в данный момент столкнулся с величайшей угрозой для своей жизни.

 — Эй, мистер. Мистер, вы герой?

 Я повернулся в сторону источника знакомого сладкого детского голоска и, как и ожидалось, встретился взглядом со стоявшей позади меня маленькой девочкой, выглядевшей как ученица младших классов начальной школы.

 Со стороны она казалась безобидной, однако на деле представляла собой самого опасного персонажа в столице. Она была тем самым персонажем, доведшим до кончины бесчисленное множество игроков.

 «Только я успел добраться до столицы, как стал целью такой проблемной персоны!»

 Вот только сожаления тут ничем не помогут. Прежде всего, я не должен был ослаблять бдительность лишь потому, что после долгого времени впервые остался в одиночестве.

 Спустившись с Небесного корабля и благополучно отделавшись от Хисаме, я радостно гулял по улицам, ощущая себя свободным от лишних проблем, но то была ужасная ошибка.

 В итоге благодаря своей беззаботности я очутился у главных ворот, и эта девочка, прослывшая первым испытанием столицы, тут же меня заприметила.

 Она не участвовала ни в каких ивентах и являлась обычным мобом, имя которого даже не было никому известно, однако ее прекрасно знали все игроки Nekomimineko. Они называли ее «Яд-тян» и боялись до дрожи.

 Да, она не нападала на игроков без предупреждения и не втягивала их в абсурдные ивенты. То, что она делала, считалось более обыденным и тривиальным.

 Так она поступала – просто задавала вопросы.

 — Мистер, вы герой?

 Вот, как-то так.

 Сам по себе подобный вопрос не отдавал ничем необычным, и в большинстве РПГ, где игрок был героем, он вполне сошел бы за стандартный.

 Основная проблема заключалась в том, что независимо от ответа, ее реакция будет даже более похожа на человеческую, чем реакция, собственно, человека, хоть это и было в свою очередь запрограммированно.

 К примеру, если кто-то ответит «Ага, я герой»:

 — А-ха-ха, мистер, вы такой смешной! У вас же всего сорок седьмой уровень, да-а? Вы просто слабак, который не сможет победить даже Дикую Злизь на равнинах, так как вы собираетесь сражаться с Владыкой демонов?

 Подобным образом она медленно избавлялась от очков жизни игрока.

 С другой стороны, если ответить «Прости, к сожалению, я не герой»:

 — Ох, извините. Теперь, если присмотреться, мистер, ваше лицо выглядит каким-то слишком невзрачным. Если бы кто-то вроде вас стал героем, уверена, остальные бы очень разочарова-а-ались. Прошу прощения за такой глу-у-упый вопрос.

 Подобным образом она медленно разбивала сердце игрока.

 Если же игрок ответит неопределенно «Я пока не знаю, герой я или нет»:

 — Ого, это восхити-и-ительно, мистер! Вы намно-о-ого старше меня, но до сих пор не способны ответить даже на такой простой вопрос. Вы просто невероя-а-атный, раз продолжаете жить настолько бесстыдно, мистер!

 Подобным образом она пронзала игрока бритвенно-острым ножом, скованным из слов.

 Иными словами, ее ответные фразы включали в себя мириады разных вариаций, и каждый раз, когда кто-то пытался ответить иначе, она укладывала его на лопатки совершенной другим приемом, что делало ее особо хлопотным противником.

 Случалось, что игрок терял самоконтроль и невольно пытался ее ударить, и, к удивлению, она контратаковала с невероятной силой, опрокидывая его на землю, и заявляла следующее:

 — Эй, эй. Значит, прибегаете к насилию, когда проиграли спор маленькой девочке, и все равно потерпели поражение. Как это ощущается, а? Каково это, скажите? Эй, ответьте, ответьте!

 Нет, серьезно, действовать людям на нервы – единственное, в чем сотрудники Nekomimineko проявляли высший класс.

 Итак, стоит признать, что, если бы на ее месте находился кто-то прямолинейный вроде Девочки-Поезд или Хисаме, я бы мог что-то сделать, но против нее у меня, изначально слабого в общении, не было ни шанса.

 Так или иначе, соответствуя своему имени, Яд-тян не делала ничего, кроме как задевала игрока своим острым языком. Если ты мог просто вытерпеть ее слова, она не причиняла почти никакого вреда. Если бы ты не обращал на ее колкие фразы никакого внимания, ситуация разрешилась бы сама собой. Тем не менее, я не чувствовал, что смогу получить тот же результат, как в игре.

 «К счастью, теперь у меня есть выход.»

 Самое значимое изменение в игре, ставшей реальностью, заключалось в поведении НИПов. Подобно тому, как мне удалось заполучить сломанное оружие Ширануи без выполнения необходимых условий, использовать исповедальню без лишних свидетелей, лишь попросив Мариэль, или контролировать способ и правила дуэли и избежать цепочки ивентов Хисаме, если у моего противника имелось сознание, это и было ключом к моей победе.

 Сейчас она уже не являлась ИИ, действующим согласно программе, а была настоящим живым человеком с собственным разумом и чувствами. Если раньше в игре это было бессмысленно, то теперь определенно должно было сработать.

 — Эй, мист… ер?

 Она внезапно прервалась на половине.

 Это произошло потому, что я торопливо вынул из сумки определенную вещь и протянул ей. Затем с самой дружелюбной улыбкой, какую у меня получилось из себя выдавить, я пробормотал:

 — Х-Хочешь конфетку?

 Я немного заикался от волнения, но наверняка поступил правильно.

 В этом мире, представлявшим собой одновременно и игру, и реальность, можно было сделать выбор, никогда не значившийся в списке выборов. Если отнестись к ней не как к игровому персонажу, а как к на редкость смышленому ребенку, ответ придет сам собой.

 Не атаковать ее словами, а победить ее сладостями. Таково было единственно верное решение, к которому я пришел.

 И в ответ она…

 — …

 …молчала.

 В абсолютной тишине, так и не взяв в руки конфетку, которую я ей протягивал, она, по сути являвшаяся одним из самых разговорчивых персонажей, побежала к главным воротам, располагавшимся поблизости.

 Далее она сказала что-то стражникам у ворот.

 Разумеется, я не обладал таким удобным навыком, как чтение по губам, поэтому я не догадывался, о чем они говорили.

 Однако мне стало интересно.

 И в тот самый миг, когда она указала на меня пальцем и что-то пробормотала, я прекрасно ее понял:

 — Мистер стражник, это он.

 Я бежал так быстро, как только мог.

 Часть 2

 — Господи, что за сущий ужас…

 Стражники оказались на редкость усердными и гонялись за мной по всему городу.

 Впрочем, не стоило забывать, что я знал этот город как свои пять пальцев. Места с графикой, похожей на стены, через которые без труда можно было пройти. Лучшие траектории движения по крышам. Тайминги преграждения большими экипажами дорог. Здания, в которые ни за что не войдут стражники. Все это я прекрасно помнил. Наверное, я был знаком с этим городом даже лучше, чем те, кто здесь родился.

 — О! А вот и ми-и-истер!

 Каждый раз, когда на пути внезапно возникала Яд-тян, будто поджидая меня для внезапной атаки, количество преследовавших меня стражников увеличивалось. Пусть им никак не удавалось меня поймать, у меня тоже не получалось сбросить их с хвоста, и в итоге день стал подходить к концу.

 — Мне пора домой! Давайте еще раз поиграем позже, мисте-е-ер!

 Игра в догонялки между мной и стражниками продолжалась до тех пор, пока Яд-тян не сказала, что уходит. После этого стражники тоже начали разбиваться на небольшие группы и оставили свои попытки меня поймать, однако я все равно посчитал, что после такой шумихи, скорее всего, не стоило слоняться по столице остаток дня, после чего добрался до гостиницы на юге столицы и остановился там.

 — Да уж, в подобных ситуациях использование багов однозначно помогает… — прокручивая в голове сцены погони, пробормотал я.

 Из-за человеческих ошибок, приведших к различными проблемам, Nekomimineko представляла собой настоящую сокровищницу багов, и, разумеется, среди них существовало множество техник, полезных для побегов, не раз показанных в видеороликах в интернете.

 К примеру, к ним относился навык, называемый «Призрачный Мираж», восьмой базовый навык меча ниндзя.

 Обычно в Nekomimineko на баги навыков никогда не обращали внимания и не торопились их исправлять, за исключением Воздушного Прыжка, связанного с Инцидентом Энакина Скайуокера, и Призрачного Миража, исправленных в ранних патчах. Изучить Призрачный Мираж было довольно сложно, как и его использовать, так что пользы от него не было почти никакой. Кроме того, его эффект и действие тоже весьма разочаровывали, поэтому в сети о нем мало кто знал. Впрочем, это не мешало ему обзавестись багом, серьезно влияющим на прогресс игры.

 // Для тех, кто не видел обновленное пояснение для первой главы, «Инцидент Энакина Скайуокера», связанный с застреванием в воздухе, назван так по фамилии одного из героев небезызвестной серии фильмов. « Skywalker» – буквально «ходящий по небу». //

 Суть данного навыка заключалась в неоднократной случайной телепортации в место в пределах десяти метров и активации атаки. Он считался восьмым, так что, по идее, должен был отличаться особой мощью, но, к сожалению, не особо пригождался в действии.

 Прежде всего, проблема случайной телепортации с областью в десять метров приводила к тому, что, если ты не был окружен врагами, шанс кого-то поразить был очень мал.

 Конечно, он мог подойти для экстренного побега, вот только область телепортации для этого считалась маленькой, и уклониться от АоЕ-атак не представлялось возможным. Также существовала вероятность в результате оказаться прямо перед противником, застыв в послекастовом стане, или, из-за замешательства в резкой смене местоположения, отхватить смертельную атаку врага. Короче говоря, откровенно не самый полезный навык.

 Однако у этого навыка была проблема много хуже.

 Из-за навыка ты несколько раз телепортировался и атаковал за короткое время, что означало, что менее чем за полсекунды картина перед твоими глазами чрезвычайно быстро менялась. Это приводило не просто к головокружению, а к чему-то на несколько уровней выше. Реакция зависела от индивидуальных особенностей организма, но зачастую после использования навыка самочувствие игрока превращалось в ад.

 Кстати, говоря об этом, недовольство и жалобы на навык достигли такой степени резонанса, что сотрудники начали даже медленно фиксить и другие навыки, где задействовались слишком резкие движения. Но один безумец, продолжавший использовать этот навык, несмотря на сложности (честно говоря, стоит упомянуть, что больше 80% хард-геймеров Nekomimineko – сумасшедшие, и только малая часть подобных мне еще сохраняет рассудок), открыл один полезный баг.

 Его прозвали «Баг искривления стен Призрачного Миража».

 Скорее всего, по названию вы уже могли догадаться, что он делает. Призрачный Мираж – навык, что несколько раз случайным образом телепортирует игрока и в итоге оставляет его на месте последней телепортации.

 Так как условиями для телепортации служили только расположение в пределах десяти метров от исходного местоположения и свободная позиция, лишенная препятствий для игрока, то навык мог перенести тебя даже в пространство за запертой дверью или в пустую локацию без входа.

 К примеру, если стоять перед запертой дверью и без конца использовать Призрачный Мираж, рано или поздно окажешься по другую сторону двери. То есть навык позволял перенестись в закрытую зону.

 В дополнение, при применении навыка игрока перекидывало только в свободное пространство, что позволяло избегать трагедий вроде застревания в камне, типичных для навыков телепортации, и, в теории, с помощью дальнейшего использования навыка можно было вернуться в исходное положение. Так или иначе, пока игрок справлялся с тошнотой, навык отличался очень низкой степенью риска.

 Тем не менее, использование данного бага для проникновения в закрытые локации временами приводило к возникновению других неожиданных багов. К сожалению, именно из-за этого, не обращая внимания на время, затраченное на его открытие, этот баг был быстро исправлен.

 Навык пофиксили, и теперь он после применения возвращал игрока в первоначальное положение, что исключало возможность использования навыка для перемещения. Как и ожидалось, после патча количество использования этого бага снизилось, однако по интернету уже успело расползтись множество забавных видео его абуза.

 Одно из них называлось «Скрытая Королевская Семья Лихта».

 В Nekomimineko королевская семья появлялась только в ивентах и, возможно, из-за желания сотрудников придать им какое-то особое положение членов королевской семьи, излишней сложности создавать для них специальные ивенты, или несвойственной для Nekomimineko логике вроде «члены королевской семьи не должны следовать за игроком в путешествии», их нельзя было пригласить в свою группу или даже просто насладиться с ними обычным разговором.

 В этом плане не стоило забывать, что в ивентах с их участием они играли великолепные роли. Вместе с королем Лихта, Фулфилом, что присутствовал в нескольких ивентах с аудиенцией, королева Мериальда и принцесса Шелмия находились в авангарде таких ивентов, как «Вторжение в Столицу Королевства», и использовали свои выдающиеся магические способности для уничтожения невероятного количества монстров. Их таинственность, покрепленная редкостью появления, тронула сердца множества людей, что привело к постоянному возникновению имен королевы и принцессы в рейтинге популярности персонажей. Однажды принцесса Шелмия даже боролась за первое место с Читером-Помощником Мицуки Хисаме.

 // Новый том – исправление старых ошибок. Прошу прощения за некоторые возможные изменения в именах, названиях и т.п. //

 И посреди всей этой шумихи возникло видео «Скрытая Королевская Семья Лихта». Большая часть королевского дворца представляла собой закрытые зоны, недоступные для посещения игрока, и обычно, кроме как во время аудиенций, пробраться внутрь не представлялось возможным, однако в «Скрытой Королевской Семье Лихта» была показана комната вне ивента аудиенции, где находилась не только фигура короля, но и королевы с принцессой, которые появлялись только во время ивентов.

 В месте, доступ к которому был закрыт, собрались все три члена королевской семьи. Конечно, ситуация выходила за рамки обычной игры и воплотилась в жизнь только благодаря багу искривления стен Призрачного Миража.

 Тем не менее, главная странность видео заключалась в другом. В темном пространстве с четырьмя силуэтами, включая игрока, королевская семья не проронила ни слова.

 Король продолжал сидеть в кресле с важным видом, как во время аудиенции, королева по неизвестной никому причине неподвижно стояла рядом, а в кресле напротив находилась принцесса, ни разу не моргнувшая за весь видеоролик. Что ж, они являлись персонажами ивентов, и в игру не ввели ни одного обычного диалога или взаимодействия с ними, однако сцена королевской семьи, будто застывшей во времени в благородной позе без движения и в абсолютной тишине, казалась довольно жутковатой.

 Скорее всего, из-за возможности взаимодействия с ними в ивентах аудиенции, король и королева иногда шевелили головой вслед за перемещениями игрока вроде Мариэль в Додзе Маримит, но принцесса оставалась недвижимой, будто камень.

 Нет, честно. Не дрогнул ни один ее мускул. Что бы игрок ни делал, она не обращала на него никакого внимания. Выражения их лиц и тела были очень реалистичными, так что наблюдение за ними, уставившимися в пустоту, не приносило ничего, кроме ощущения явной странности.

 Хотя, по-моему, странным тут был сам игрок, который больше получаса старательно записывал молчаливую и неподвижную королевскую семью. Так или иначе, после этого случая на форумах разразился настоящий переполох по поводу этих персонажей. Особенно вокруг принцессы Шелмии, которая получила нелепое прозвище «Марионеточная Принцесса». Ее популярность значительно упала… можно было предположить, однако кое в каких группах она, наоборот, значительно поднялась, и однажды количество голосов принцессы резко превзошло таковое у Хисаме. Правда вскоре произошла настоящая драма, когда игроки обнаружили, что с ней нельзя было вступить в брак, и рейтинг мгновенно изменился. Но это уже другая история.

 В любом случае, в качестве ИИ НИПов Nekomimineko существовало огромное различие. Наравне с персонажами вроде Марионеточной Принцессы, чьи действия были четко прописаны, существовали такие персонажи, как Яд-тян, чьи сознательные ответы заставляли задуматься, не управляет ли ими в тайне настоящий человек.

 Когда некто с настолько превосходным ИИ обретает настоящий разум, насколько порочная личность может родиться? Можно сказать, сегодня я испытал это на собственной шкуре.

 Если Яд-тян попробует провернуть со мной нечто подобное при следующей встрече…

 — Нет, лучше об этом не думать.

 Такие мысли заставляли меня ощущать отчаяние. Чтобы немного приподнять себе настроение, я отправился на поиски вкусной еды. К счастью, на первом этаже гостиницы обнаружился бар-ресторан, где собирались в основном авантюристы за пустыми разговорами, и я решил здесь перекусить, заодно убивая время за сбором информации.

 Посетители болтали на самые разнообразные темы, начиная с от того, насколько замечательной здесь была еда, или какая принцесса Шелмия милая, и заканчивая тем, что какой-то молодой авантюрист по имени Аберу их раздражал, и как обстояли дела с монстрами на Равнинах Деуса. В общем, не было им конца и края.

 Упоминания знакомых имен и мест поначалу приносили мне удовольствие, но в итоге я не услышал ничего нового, чего бы не узнал из игры. Таким образом, я быстро очистил тарелки от еды и вернулся в свою комнату.

 Кстати, плата за место здесь составляла 1000Э – вдвое выше, чем в Рамлихе. Словом, настоящий грабеж. Но хозяин гостиницы с пугающим лицом и работница, его дочь Алиса, выглядели дружелюбно, так что, вероятно, это просто разница в стоимости, зависящая от расположения.

 Также мне удалось перекинуться парой слов с Алисой во время еды, и она оказалась на удивление милой девушкой. Если подумать и вспомнить Девочку-Поезд и Хисаме, то у меня в этом мире еще не было ни одной приятной встречи.

 Нет, я не собирался требовать какую-то судьбоносную встречу, как в манге, когда девушка падает с неба или прекрасная дева, в которую я врезался на повороте, оказывается переведенной ученицей. Ничего подобного. Я бы предпочел самые обычные встречи и нормальные разговоры с нормальными людьми вроде Алисы.

 Ладно уж, стоит также упомянуть, что и без Алисы гостиница была довольно приличной. В игре во время своего пребывания в столице я зачастую останавливался в конюшнях и других бесплатных местах, потому что считал, что это всего лишь игра, так что в настоящей гостинице в те времена не ночевал, а, возможно, стоило.

 Оглядев комнату размером больше, чем в Рамлихе, и кровать, что выглядела мягкой и чистой, я подумал, что нашел неожиданно хорошее место.

 — Фу-х.

 Перешагнув порог, я на ватных ногах добрался до постели и рухнул на матрас, позволяя его упругости (на порядок выше, чем в Рамлихе) окутать себя со всех сторон.

 «Так мягко…»

 Сейчас для меня борьба с мягкой и уютной постелью напоминала попытку противостоять до нелепого могущественному врагу. Сон мгновенно стиснул меня в своих объятьях, и мое сознание погрузилось во тьму.

 Итак, насыщенный событиями шестой день моей жизни в игре подошел к концу.

 Часть 3

 Следующее утро.

 Неожиданно обнаружив странное неудобство, я неспешно проснулся.

 То ли было еще слишком рано, то ли из-за не отпускавшей меня со вчера усталости, мое тело едва двигалось. Свежий запах простыни, покалывавший нос, и уют постели не давали мне до конца очнуться ото сна.

 «И правда так мягко… мм-м?»

 Мне вдруг показалось, что кровать стала не такой мягкой, как вчера.

 Нет, на самом деле, она была удобной и приятной на ощупь, но по какой-то причине казалась более… живой.

 С этими мыслями я наконец открыл глаза.

 — А-а-а-а?

 И с моих губ невольно сорвался вздох шока и благоговения.

 Впрочем, ничего удивительного.

 В конце концов…

 — К-Кто ты?

 Прямо передо мной, совершенно обнаженная, предстала лежавшая на мне голубоглазая и голубовласая красавица.

 Выдержка из NekomiminekoWiki &gt;&gt; FAQ по распространенным ошибкам

 В: Где-то в столице я прошел сквозь стену. Это баг?

 О: Это баг. В Nekomimineko иногда встречаются объекты, не помеченные как препятствия. Так как ИИ расценивает их как стены, они очень полезны для побега от врагов. Вам надо пробежать сквозь них! #явкамне

 \*\*\*

 В: Монстр с нулевым HP меня атаковал. Это баг?

 О: Это баг. По определенной причине, когда монстр в Nekomimineko погибает, его действие, начатое перед смертью, не прерывается. Особо важно не ослаблять бдительность, пока его тело окончательно не исчезнет, но в случае, если вас все-таки атакуют, попробуйте закричать: «Невозможно, ты должен быть мертв!» или «Неужели это… призрак?!». Вам определенно понравится.

 \*\*\*

 В: В квесте «Рандеву под луной» Дженнифер не появляется на пляже, сколько бы я ни ждал. Это баг?

 О: Это баг. В зависимости от места начала события Дженнифер может застрять, к примеру, в промежутках между строениями. Вероятность этого высока, поэтому, пожалуйста, сопроводите ее на пути. Согласитесь, довольно забавно, когда вы вдвоем добираетесь до пляжа, и она бесстыдно спрашивает: «Прости, ты долго ждал?». И это после того, как вы были рядом с ней буквально на каждом шагу.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1. Столица Лихтель**

Часть 1

 Даже после моего вопроса оседлавшая меня девушка ничего не сказала.

 Она не просто не ответила, она даже не вздрогнула. Она лишь молча смотрела на меня своими прекрасными голубыми глазами, идеально подходящими под тон ее волос. Если на секунду подумать, что она намеренно меня игнорировала, полнейшее отсутствие реакции с ее стороны выглядело чересчур неестественным.

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 «К-Какого хрена происходит?!»

 Проснулся в постели с голой девушкой? Я что, очутился в манге? Разумеется, я говорил, что не отказался бы от новых встреч, но не таких же!

 «И что мне делать в подобной ситуации?»

 Пытаясь проявить хоть каплю уважения, я отвел взгляд от ее обнаженного тела и судорожно принялся перебирать в голове варианты, когда…

 \*тук-тук\*

 Слабый стук в дверь эхом пронесся по комнате.

 «Только не это!»

 Время оказалось хуже некуда. Если кто увидит меня в постели с голой девушкой верхом, определенно возникнет лишнее недоразумение. Не учитывая еще то, что претендентов на роль незваных гостей было не так уж и много.

 Скорее всего, это кто-то из гостиницы. Следовательно, высока вероятность, что навестить меня решила та самая Алиса, девушка-идол гостиницы, с которой я вчера познакомился.

 «Скверно!»

 Перед глазами замелькали знакомые сцены из игр и манги.

 От чрезмерного напряжения я ощутил, как начинает закипать мозг.

 — Я з-здесь! — неожиданно крикнул я в сторону двери, не успев опомниться.

 Слова явно неподходящие!

 Я хотел сказать что-то вроде «У меня заболел живот, поэтому, когда в дверь начали стучать, я заперся в туалете». Так или иначе, теперь я не мог просто притвориться, что меня нет.

 Ничего не поделать.

 Рывком повернувшись к голой девушке, я схватил ее за руки. Невероятная мягкость ее тонких рук заставила меня вздрогнуть, но я, собрав все свои силы в кулак, потянул ее в сторону.

 — И-Извини! Понимаешь ли, эта поза… Уа!

 Хоть я пытался лишь снять ее с себя, я явно недооценил свою силу. Инерция заставила нас перекатиться, и теперь я уже склонялся прямо над ней, прижимая к кровати. Все мое естество взвыло от ощущения близости ее податливого тела, а лицо вспыхнуло тревогой и волнением.

 Разумеется, сейчас было не время обращать внимание на такие чувства. Впрочем, из-за странных звуков в комнате дверная ручка безжалостно провернулась.

 — Э-э, п-подождите!..

 Мой отчаянный протест ушел в никуда, и дверь медленно открылась…

 На пороге, чтобы разбудить меня, оказался не кто иной, как…

 — Завтрак уже… Ох, прошу п-прощения!

 Старый хозяин гостиницы, который при виде нас, тесно прижавшихся друг к другу в постели, густо покраснел.

 \*\*\*

 Рванув за хозяином гостиницы, что тут же выбежал за дверь, и прояснив недоразумение, а также с неохотой объяснив ситуацию его дочери Алисе, которая пришла посмотреть, что случилось, мне удалось-таки одолжить кое-какую женскую одежду.

 Что неожиданно, Алиса оказалась куда более понимающей и вежливой, чем я рассчитывал.

 — Я знаю, вы авантюрист и все такое, однако, пожалуйста, пока остаетесь у нас, не совершайте ничего странного.

 Правда, не обошлось без предупреждения.

 Конечно, это все было одним огромным недоразумением, но так как я знать не знал, какого черта происходит, нормально разъяснить случившееся так и не смог. Хотя, по крайней мере, ее реакция вышла намного лучше, чем у бесполезного хозяина гостиницы, который только и делал, что без конца краснел.

 Нет, серьезно, в твоем возрасте в подобной ситуации так невинно реагировать попросту глупо. Если бы ты просто прочитал атмосферу и сказал: «Надеюсь, вы хорошо провели ночь», пережитая мной психологическая травма стала бы хоть немного слабее.

 Тихо ворча себе под нос, я вернулся в свою комнату.

 — Какого?..

 И тут же едва не проглотил язык.

 Неожиданно объявившаяся в моей комнате голубоглазая девушка осталась такой, какой я ее и оставил. Иначе говоря, растянулась на кровати без единого клока одежды.

 Тряхнув головой, чтобы избавиться от ступора, я задался вопросом:

 «Может, эта девушка на самом деле вообще не человек?»

 Согласитесь, случайное появление голышом в моей комнате выглядело довольно таинственно. Более того, ее реакция (вернее, отсутствие оной) так и намекала на определенную странность.

 Понятия не имею, зачем ей понадобилось пробираться в мою комнату… Хотя, если бы у нее была какая-то цель, отсутствие реакции становилось происшествием еще более странным.

 Если бы она пыталась меня соблазнить, ее поведение было бы хоть немного напористым. В противном случае, не стоило ли ей смущаться своей наготы перед случайным незнакомцем?

 Тем не менее, ее реакция находилась на уровне плинтуса. Даже оставшись в одиночестве, она не предприняла никаких попыток прикрыться. Если вообще шевелилась.

 «Робот, наверное, не вписался бы в сеттинг этого мира. Получается, она нечто вроде автоматона или гомункула?»

 Я подошел к кровати, на которой она лежала лицом вверх в, одним словом, развратной позе, всеми силами стараясь на нее не смотреть. Даже так иногда мой взгляд ненароком натыкался на ее кожу, от чего каждый раз сердце начинало биться немного быстрее, и я, ощущая от этого легкую вину, пришел к определенным выводам.

 «Если присмотреться, она все же дышит. Она точно живая.»

 Я протянул руку к ее лицу, которое ни капли не изменилось, пусть я и подошел к ней так близко.

 Я коснулся ее гладкой, словно фарфор, кожи. Жар ее тела медленно растекался по холодному кончику моего пальца. Ее тепло и ощущение небывалой мягкости, разлившиеся по моей руке, заставили меня полностью забыть идею о том, что она являлась искусственным существом.

 Тем временем мои пальцы продолжали бессознательно двигаться по ее щеке, минуя острый подбородок и переходя к изгибу тонкой шеи.

 «Ого…»

 Ее кожа казалась настолько бархатной, что я невольно охнул. Даже тогда она продолжала абсолютно игнорировать происходящее, от чего мне в голову вдруг пришла мысль, что, скорее всего, она так и будет лежать, будто сломанная марионетка, что бы я ни сделал.

 Торопливо припомнив себе, что в таком направлении думать крайне опасно, я почувствовал, как по спине пробежала дрожь.

 — Она ведь правда живая, да? — пробормотал я себе под нос, пытаясь отогнать непристойные фантазии.

 Я просто думал вслух, не ожидая ответа, однако…

 — Наверное.

 Впервые голубовласая девушка пошевелилась.

 Как прежде, она лежала на кровати, не пытаясь подняться или прикрыть обнаженное тело, но в ее глазах ясно отражалась моя фигура с протянутой к ней рукой, и…

 — Наверное, я живая.

 Ее губы определенно двигались, а нежный чистый голос звенел в неуверенном утверждении.

 \*\*\*

 У меня накопилась еще куча вопросов, но к тому моменту как раз подошла Алиса со сменной одеждой, и пришлось отложить их на потом.

 Окинув взглядом по очереди меня и девушку, продолжавшую голой лежать на кровати, Алиса с презрением поморщилась, однако ничего не сказала.

 Вернее, до тех пор, пока не передала мне одежду.

 — Просто на всякий случай предупреждаю: она совершенно новая, так что абсолютно бессмысленно делать с ней что-то извращенное!

 Именно такие слова она бросила мне напоследок, прежде чем выйти из комнаты.

 Да уж, и что только она себе навоображала обо мне и ее ношенной одежде? Похоже, в ее глазах я превратился в конченого извращенца.

 — Я ведь уже сказал, что это просто недоразумение…

 Пошатнувшись от шока, вызванного внезапным падением мнения Алисы обо мне, я решил, что для начала следует поговорить с этой девушкой передо мной, чтобы хоть немного прояснить ситуацию.

 Однако перед допросом определенно надо было привести ее в состояние, в котором мы бы смогли спокойно побеседовать.

 — Я отвернусь, а ты, пожалуйста, пока оденься, — пробормотал я и повернулся к ней спиной.

 Впрочем, сколько бы я ни ждал, ни единого шороха ткани я так и не услышал. Она что, владела искусством бесшумного переодевания?

 Вскоре я подумал, что прошло более чем достаточно времени и спросил:

 — Ты закончила?

 Но ответа не последовало.

 Возможно, она просто смылась?

 Я ощутил тревогу.

 Однако…

 — Я сейчас повернусь, ладно?

 А затем…

 — Мм-м.

 Раздался короткий ответ.

 Прозвучал он тихим шепотом, и все же я с облегчением выдохнул.

 «М-да, разговаривать с ней – та еще задачка», – пронеслось у меня в голове, а в следующий миг я, развернувшись, безмолвно застыл.

 И что произошло?! Прямо передо мной находилась обнаженная девушка, которая получила одежду Алисы и великолепным образом превратилась в обнаженную девушку!

 — Ничего же не изменилось! — раздраженно воскликнул я.

 Тем не менее, лицо голубовласой девушки даже не дрогнуло, и она протянула мне одежду.

 — Как это носить?

 И хоть слова ее звучали как скверная шутка, похоже, говорила она серьезно.

 Судя по всему, она понимала смысл одежды, но знания, как ее носить, напрочь у нее отсутствовали. Так что она действительно не знала, как надеть на себя платье.

 Еще несколько минут я бессмысленно потратил на объяснения, чтобы она натянула его на голову и просунула руки в рукава, и в итоге закончил ни с чем. Так или иначе, мне пришлось закрыть глаза и помочь ей его надеть, встав за спиной.

 «К-Как я устал…»

 Это заняло всего несколько секунд, однако то был мой первый опыт взаимодействия как с женской одеждой, так и с ее надеванием. Я уже во всех красках ощущал подступающее ментальное истощение, когда оказалось, что все это было только прелюдией.

 Собрав свою волю в кулак, я сконцентрировался и обошел ее спереди.

 «Эм-м…»

 Раньше ее нагота не позволяла мне хорошенько ее разглядеть, поэтому прямо на нее я смотрел впервые. Сразу же бросались в глаза ее длинные голубые волосы, доходившие до талии, и ясные голубые глаза, казавшиеся почти прозрачными. Впрочем, и без них она была бы прекрасна.

 Да, ее худощавой фигуре недоставало соблазнительности, но зато она была прелестна, будто ожившее произведение искусства.

 «Она точно какой-то важный персонаж…»

 Конечно, чтобы не потерять свое достоинство, подчеркну, что так внимательно я ее осматривал вовсе не из-за вожделения. К важным персонажам, заслужившим расположение разработчиков, прикладывали куда больше усилий в дизайне, так что они зачастую выглядели лучше остальных. Следовательно, в Nekomimineko, если персонаж хорошо выглядел, весьма вероятно, что в сюжете он играл особую роль.

 Если бы она являлась одним из главных персонажей Nekomimineko, я бы на все сто процентов ее запомнил… Уверен.

 «Кажется, я ее знаю, но меня никак не покидает ощущение, что что-то не сходится.»

 Я предполагал, что много раз встречал ее раньше, однако в голову ничего не приходило.

 «Ладно уж.»

 Если я не могу вспомнить, ничего не поделать. Пусть меня это беспокоило, я спросил ее напрямую:

 — Пожалуйста, постарайся ответить на мои вопросы. Если чего-то не знаешь, так и скажи, а если не захочешь отвечать, просто признайся.

 — Мм-м.

 Она согласно кивнула.

 Добившись ее ответа, я почувствовал, как груз на плечах стал немного легче. Я решил продолжить свой успех, начав с нескольких безобидных вопросов и медленно продвигаясь к главному.

 Таким образом, сперва…

 — Итак, как тебя зовут?

 — Не знаю.

 Первый камень прямо с порога.

 С другой стороны, могут же быть причины, по которым она не желала называть свое имя. Стоило подобрать вопрос попроще.

 — Эм, тогда сколько тебе лет?

 — Не знаю.

 Возраст тоже под запретом.

 Хотя стойте, возможно…

 В голову мне закралась неприятная мысль, и я принялся торопливо сыпать вопросами, чтобы ее опровергнуть.

 — А т-твой уровень?

 — Не знаю.

 — Любимое оружие?

 — Не знаю.

 — Любимый навык?

 — Не знаю.

 — Как насчет пола?

 — Женский… Наверное.

 — А где ты живешь?

 — Не знаю.

 — Какой твой родной город?

 — Не знаю.

 — Кто твои родители?

 — Не знаю.

 — Есть какое-нибудь любимое место?

 — Ни одного… Кажется.

 — Любимая еда?

 — Хочу фруктов.

 — Зачем ты пришла в эту комнату?

 — Не знаю.

 — Когда ты пришла в эту комнату?

 — Не знаю.

 — Как ты зашла в эту комнату?

 — Не знаю.

 — VR, выход из системы, вызов – слышала какое-то из этих слов раньше?

 — Нет.

 — Случилось ли на днях что-нибудь интересное?

 — Не знаю.

 — Как зовут бога, которому поклоняются в этой стране?

 — Редистас?

 — Какой сейчас год?

 — Не знаю.

 — А 345 в квадрате?

 — 119025.

 Эта девушка определенно быстро считает! Но, конечно, это не главное.

 «Да что с ней не так…»

 Если рассматривать все ее ответы как правду, выходит, она не знала о себе вообще ничего. Из расспросов мне удалось выяснить только то, что она женщина и любит фрукты. Ну, и что 345 в квадрате – реально огромное число.

 Так я ничего не смогу решить. Если бы я хотя бы узнал ее имя…

 Стоило мне об этом подумать, как меня пронзило озарение.

 — О…

 Я наконец вспомнил, что напрочь забыл о существовании одного важного предмета.

 Сунув руку в сумку, я вытащил связку бумажных полосок.

 Именно об этом важном предмете я и говорил – Наклейка Статуса.

 Если ей воспользоваться, по крайней мере, я выясню ее имя и уровень.

 — Не возражаешь, если я этим воспользуюсь? — спросил я, и она без колебаний кивнула.

 Стараясь не тревожить ее без нужды, я аккуратно прилепил Наклейку Статуса к ее руке.

 На полоске бумаги возникли слова.

 Ощутив слабое дуновение облегчения, я подумал, что наконец обнаружу первые указания к решению ситуации.

 — Что это за хрень…

 Я невольно застонал, увидев строчку текста на бумаге.

 Этого я точно никак не ожидал.

 На всякий случай потерев глаза, я еще раз посмотрел на символы на Наклейке Статуса.

 [＊ェ♯※＆・♭%♯@♭♯＆$¥: Ур. 1]

 Она была багнутой.

 Часть 2

 «Так, стоп! Что происходит?»

 Стискивая в руках очевидно глючную Наклейку Статуса, я застыл в замешательстве. До этих самых пор я считал, что девушка появилась из-за какого-то ивента, ведь в играх внезапное появление лишенной памяти девушки стало уже некоего рода шаблоном.

 Тем не менее, если она была багнутой, это меняет абсолютно все.

 Кстати, если хорошенько подумать, в Nekomimineko персонажам не разрешалось полностью обнажаться. Поэтому ивент с голой девушкой перед игроком попросту не мог существовать.

 Хотя, конечно, существует также вероятность, что она появилась на мне из-за ивента, а потом из-за неизвестного бага оказалась голой.

 «Погодите-ка, может, мне стоит немного изменить подход.»

 Возможно, она пришла сюда именно потому, что багнулась.

 К примеру, из-за бага ее выкинуло из системы и в итоге отправило к единственной аномалии в мире, то есть к игроку… Нет, быть не может.

 Выкинуло из системы из-за бага? Игрок – аномалия? Подобным образом мыслят только люди, существа с сознанием, а игровая программа, несмотря на то, насколько креативно она способна принимать решения, остается обычной программой.

 Не было ни шанса на то, чтобы система Nekomimineko пришла к такому заключению. Тем более она не обладала никакой встроенной специальной системой ИИ. Единственная причина, почему этот мир не походил на программу, заключалась в силе Счастливой Колотушки – в общем, в том, что совмещало игру с реальностью. Неопределенные части этого мира следовали желанию Маки, так что сложно было вообразить, что такую искусственную цепочку ивентов вызвал баг игры – то, что являлось частью самой игровой системы.

 По крайней мере, в игре никогда не случалось, когда что-то багалось и неожиданно перемещалось к игроку.

 «Получается, она появилась передо мной по своей воле? Но это слишком…»

 Похоже, решение загадки находилось в причине, почему она возникла передо мной. Если ее багнуло после того, как она вошла в мою комнату, вполне возможно, что причину эту мы никогда не узнаем.

 Впрочем, я все равно продолжил ее расспрашивать, и мне удалось получить более-менее ясное представление о ситуации.

 Она не имела абсолютно никаких воспоминаний о себе и слабо представляла устройство мира. Из четких воспоминаний она помнила только несколько часов до моего пробуждения, когда уже голая лежала на мне. Обычно в подобной обстановке любой другой вменяемый человек закричал бы или сделал хоть что-то, но, похоже, эти несколько часов она провела, просто наблюдая за спящим мной.

 Короче говоря, от произошедшего так и несло неправильностью. Например, разве для начала ты бы не подумал о том, чтобы найти какую-нибудь одежду, или не удивился, неожиданно оказавшись в незнакомом месте? Кроме того, всегда оставался вариант разбудить меня и задать хоть несколько вопросов. Неужели было так интересно смотреть на мое спящее лицо несколько часов подряд? Однако, если я попробую спросить…

 — ?..

 Она озадаченно склонила голову вбок.

 Судя по всему, до нее вообще не доходила суть моих вопросов.

 Относилось ли это тоже к действию бага? Я хотел прояснить еще кучу других вещей, но глубоко сомневался, что она скажет мне что-то вразумительное.

 И что мне теперь делать? По-прежнему находясь перед молчаливой девушкой, я погрузился в раздумья.

 — А?..

 Внезапно без всякого предупреждения она упала.

 — Э-Эй, ты в порядке?!

 Когда я второпях кинулся к ней, из живота у нее раздалось тихое урчание.

 — Погоди, ты что, просто голодна? — спросил я.

 Голубовласая девушка, не шелохнувшись, слегка кивнула.

 \*\*\*

 Хрусть… Хрусть…

 Как оказалось, она и правда едва не лишилась сознания от голода. Голубовласая девушка, кстати, также отличалась целеустремленностью… Целеустремленностью в поедании яблока, которое мне удалось отыскать внизу.

 К счастью, мне не пришлось объяснять ей, как нужно есть. Понятия не имею, был ли это проблеск здравого смысла или просто инстинкт выживания, она медленно, но верно с рвением жевала яблоко, что я ей принес. Учитывая, что она почти упала в обморок от голода, я даже задумался, не из-за своего воспитания ли она ест его так аккуратно. Однако в то же время мне казалось, что таков просто ее характер.

 — Эм-м, вкусно?

 В ответ на мой вопрос, продолжая откусывать от красного фрукта по маленькому кусочку, она два раза энергично кивнула. Никаких эмоций она по-прежнему не показывала, но я мог с уверенностью сказать, что ей действительно нравилось.

 «Значит, яблоко все-таки было правильным выбором.»

 Пусть она упомянула, что любит фрукты, конкретно о яблоках ничего не говорила. Не сомневаюсь, другие фрукты тоже бы подошли, но стоило мне увидеть на прилавке эту красную прелесть, меня внезапно осенило, что это оно.

 — Как я и думал, яблоко тебе определенно подходит, — случайно пробормотал я вслух и сразу же подумал: «А это считается комплиментом?».

 Так или иначе, особого внимания она на мои слова не обратила. Даже не обернулась, чтобы на меня взглянуть, не отрываясь от яблока и поглощая его в привычном темпе.

 «Но вопрос, что мне с ней делать, еще остается открытым…»

 Кто она такая и почему информация о ней багнулась? У меня не было на этот счет никаких мыслей, а подсказок, к сожалению, практически не имелось. Я понятия не имел, как должен был раскрыть эту тайну.

 Но бросать ее я точно не собирался. Не то чтобы я хвастался, однако в багах разбирался превосходно. Кстати, о багах…

 — Эй, прости, если мешаю, но эту часть тебе есть не следует…

 Я банально не мог оставить кого-то с такими мизерными знаниями о мире одного.

 Глядя на нее, по-прежнему бесстрастную, но со слезами на глазах пытавшуюся отчаянно прогрызть сердцевину яблока, я завершил свои размышления.

 \*\*\*

 Я принес ей только два яблока, и все же этого оказалось достаточно, чтобы ненадолго утолить ее голод.

 Когда она наконец пришла в чувства и вновь обрела способность двигаться, я взял ее с собой и пошел на улицу, чтобы расспросить прохожих и найти, кто ее знает.

 — Ну, эм-м… Для начала, как тебя звать?

 Без имени общаться с ней было неудобно. Даже с ненастоящим именем ситуация намного бы упростилась.

 После нескольких минут раздумий она бросила:

 — Ринго.

 Сначала я хотел спросить, почему она выбрала слово, означавшее «яблоко», но затем вспомнил, с какой печалью она глядела на сердцевину яблока, что ей пришлось выбросить. Да, яблоки ей понравились, однако действительно надо было выбирать имя по такой аналогии?

 — Уверена? Пусть оно будет ненастоящим, имя остается именем. Может, подумаешь еще немного?

 Я посоветовал ей пересмотреть свое решение, однако она коротко, но твердо качнула головой. Ей явно было присуще упорство.

 Ну, дело ее, так что потом жаловаться будет уже поздно.

 Определившись с ее именем, мы продолжили приводить наш план в действие, пытаясь разузнать о ней в городе.

 \*\*\*

 Прежде всего, я пошел к хозяину гостиницы и Алисе, чтобы спросить их о Ринго и заодно уладить недоразумение.

 — Вы когда-нибудь видели эту девушку?

 Хозяин гостиницы отнесся к моему вопросу серьезно. Алиса тоже ответила, но выражение ее лица так и говорило: «Чем вы тут занимаетесь?».

 К сожалению, никто из них ничего нового не сказал.

 Если она действительно являлась популярным персонажем, даже если раньше они ее не встречали, они все равно должны были ее узнать.

 Шансы на ее важность понизились.

 Кроме того, так как Алиса или ее мать постоянно следили за входом в гостиницу, появлялся вопрос, как Ринго вообще удалось проникнуть внутрь. Поэтому вероятность ее входа через окно или банальный перенос из-за какого-то бага теперь нельзя было списывать на невозможность.

 — Итак, куда теперь пойдем?

 Попрощавшись с хозяином и Алисой, мы вышли из гостиницы. Правда, я не представлял, куда следует отправиться.

 Подумав о текущей цели, я решил пройтись по улицам и поспрашивать людей.

 Конечно, как бывшему одиночке, обращаться к незнакомым мне было непросто, но я изо всех сил старался держать себя в руках. Тем не менее…

 — Эм, здравствуйте, вы когда-нибудь видели раньше эту девушку? А-а, она милая? Спасибо. Понимаете, сегодня утром я вдруг обнаружил ее обнаженной спавшей в моей постели и совершенно не помню, каким образом это произошло. Поэтому не могли бы вы ответить… Эй! Почему вы убегаете?!

 Как и ожидалось, моя аура одиночки препятствовала нормальному общению, и посреди разговора все разбежались. К счастью или нет, по их реакции я понял, что Ринго никто не знал.

 Впрочем, очевидно. Если бы она была настолько известна, что ее узнавали бы на улицах, не оставалось бы ни шанса, чтобы я ее не узнал. Таким образом, лучше мне приготовиться к длительным поискам.

 Я посмотрел на Ринго. Она растерянно куда-то глядела. Казалось, если неуправляемый экипаж будет нестись прямо на нее, она даже не сдвинется с места, и ее размажет, как нечего делать.

 «Хоть я не собираюсь привлекать ее к сражениям, наверное, лучше все-таки прикупить ей броню.»

 В городе было безопаснее, чем за его чертой, но мы же говорим о Nekomimineko. Опасностей и тут более чем достаточно.

 Существовали боевые ивенты, проводившиеся прямо на улицах. Кроме того, не стоит забывать и о локальных происшествиях вроде падающих ваз и других предметов. В этом мире был даже один тупоголовый авантюрист, который облажался с прерыванием навыка оружия и буквально разрубил надвое проходивших мимо невинных людей… М-да, после того случая я сразу сбросил прогресс, но неприятное послевкусие все же осталось.

 // Правка: отмена навыка – прерывание навыка. //

 — Ринго, давай немного отдохнем от расспросов и купим тебе какое-нибудь снаряжением. Идет?

 Я посмотрел Ринго прямо в глаза, чтобы получить ответ, и…

 — Мм-м.

 После долгой паузы она наконец кивнула.

 Со стороны могло показаться, что это время она потратила на долгие и сложные размышления, но меня было не обмануть.

 «Она ведь просто забыла, что ее зовут Ринго, не так ли?!»

 Оглянувшись на нее, следовавшую за мной с таким же неизменным выражением лица, я мысленно устало вздохнул.

 Часть 3

 — Ринго! Стой, не туда! Иди сюда, Ринго!

 Мы решили для начала отправиться в лавку доспехов, но по пути Ринго решила по полной раскрыть свою индивидуальность.

 В общем, она не делала ничего, о чем ей не говорили, а если и говорили, но недостаточно точно, без конца спотыкалась о неровности на дороге и шла прямо на препятствия и стены без малейших колебаний.

 Мне уже начало казаться, что я играю в какой-то военный симулятор и веду за собой крайне дружественного персонажа. Без разницы, сколько раз я ее предупреждал, она продолжала совершать одни и те же ошибки, так что в итоге я сдался и взял ее за руку.

 Наш поход не причинял мне ничего, кроме боли. Я успокаивал себя, что это только до тех пор, пока мы не выясним, кто она такая, и только поэтому хоть как-то выносил эти страдания.

 — Вот только что делать, если мы так и не узнаем, кто она?

 Рекомендованный уровень в столицы колебался на пятидесятом, а она была лишь первого. Впрочем, будучи тринадцатым, я никак не мог ее осуждать, однако с ее-то способностями серьезно сомневался, что у меня получится довести ее до уровня, на котором она сможет спокойно жить в одиночестве в роли авантюриста, как Девочка-Поезд.

 «Хотя, возможно, на самом деле она сильная, а ее уровень сбросился из-за бага.»

 Я понятия не имел, каким персонажем она являлась, и какой уровень у нее был изначально, поэтому оставалась возможность, что остальные ее характеристики не пострадали. Пока эти мысли крутились у меня в голове, я изучал шагавшую рядом Ринго.

 Да, я не знал, сильна она или нет. Кроме того, я ощущал странное чувство неясности. Я был уверен, что где-то видел ее раньше. Почему же я никак не мог ничего вспомнить?

 Отмахнувшись на время от размышлений, я уставился на ее лицо, пытаясь догадаться, о чем она думает прямо сейчас, правда натолкнулся только на бесстрастное каменное выражение.

 Я окликнул ее, а она даже на меня не посмотрела.

 Хисаме тоже не отличалась эмоциональностью, но Ринго относилась к совершенно иному типу личности. Хисаме лишь не показывала своих чувств, а Ринго, скорее всего, банально не испытывала никаких эмоций с самого начала. Пусть Хисаме и предпочитала игнорировать других людей, она все же признавала их существование. С другой стороны, Ринго их вовсе не замечала.

 Не скажу, что из этого хуже. Наверное, большого значения это тоже не играло.

 — Ой, чуть не пропустили.

 Мучимый тяжкими мыслями, я остановился у лавки доспехов. Выглядел магазинчик просто превосходно и не шел ни в какое сравнение с Рамлихом.

 К счастью, у меня завалялось немного свободных денег с тех дел в Рамлихе.

 После двух приличных трат в виде 50.000Э на билет на Небесный корабль в столицу и 50.000Э на предметы из магической лавки мой кошелек значительно прохудился, но позволить себе мало-мальски приличную броню для двоих я еще мог себе позволить.

 Выжить в предстоящих сражениях со снаряжением из Рамлиха, города новичков, было бы затруднительно. Разумеется, я приобрел кучу аксессуаров для повышения защиты, однако то была капля в море по сравнению с необходимой экипировкой. Я вспомнил, как мне пришлось просовывать листы бумаги в трещины брони, и все же глубоко сомневался, что это хоть как-то повысило ее защиту.

 Взглянув на свои сбережения, я понял, что выбирать доспехи следовало с умом. Тем не менее, когда я бродил по лавке, сопоставляя выставленные предметы с характеристиками из памяти…

 — Б-Быть не может!

 Заметив в углу один невероятный предмет, я тут же кинулся к нему.

 — И точно ведь!

 Я пораженно уставился на элемент снаряжения, от которого у любого игрока Nekomimineko потекли бы слюни. Его можно было заполучить только из случайного Удачного Куша. Редкий предмет с высокой защитой, магической защитой и одной из высочайших характеристик скрытности в игре.

 Система Удачного Куша случайным образом выбирала предмет из Списка Удачного Куша определенной лавки, так что нечто подобное, выставленное сегодня, завтра уже могло не появиться.

 «Т-Так…»

 Я невольно сглотнул.

 По виду предмет напоминал мантию для магов, но был куда современнее. Он относился к вполне обыденным предметам, иногда встраиваемым в фэнтези игры, полностью игнорирующих настройки фона – плащ.

 // Не привычный плащ из игр/фэнтези/средневековья, а именно популярный современный. //

 Поэтому, не говоря уже о форме, материал его был исключительно уникальным. Он состоял из чего-то полупрозрачного вроде винила, и хоть смутно, но сквозь него проглядывались очертания противоположной стены.

 Длина самой накидки и рукавов позволяла защитить все тело целиком. Тем не менее, если взглянуть на ситуацию с другой стороны, возможность носить другое снаряжение отпадала. Впрочем, денег у меня все равно оставалось мало, так что это даже к лучшему.

 Я продолжал буравить предмет взглядом, размышляя о собственных сбережениях. Его покупка забрала бы у меня почти все средства.

 «Выбора ведь нет, да?»

 В конце концов, мне предоставили, возможно, единственный шанс его приобрести, и я должен был найти для Ринго нормальную экипировку. Поэтому, не обращая внимания на боль от отрывания от сердца своих пожитков, выбора у меня не оставалось.

 Схватив «виниловый» плащ, я направился к прилавку.

 — Добро… пожаловать…

 Поприветствовавшая меня девушка-торговец перевела взгляд с меня на стиснутый в моих руках предмет, затем на Ринго и, наконец, снова на меня.

 Приняв товар, она холодным, как лед, голосом произнесла:

 — Один эро-плащ. С вас 100.000Э.

 \*\*\*

 «Я сделал это…»

 Когда я пришел в себя, сжимая только что купленный эро-плащ, я угрюмо опустил голову.

 В этой игре персонаж никак не мог полностью обнажиться. Кроме того, нельзя было управлять чужим снаряжением, а если ты каким-то образом избавлялся от всех его вещей, предметы, названные внутренними, все равно оставались.

 Тем не менее, существовали также предметы куда более опасные, чем внутренние, скрывавшие последние, что приводило к состоянию более близкому к обнажению, чем отсутствие снаряжения. К такой вот непристойной экипировке, ставшей мечтой каждого мужчины, и относился эро-плащ.

 Плащ сделали из полупрозрачного материала не для демонстрации тела, а скорее для характеристики скрытности. Другими словами, о характеристике скрытности одежды, откровенно говоря, можно было судить по степени ее прозрачности. У этого плаща таковой находился на уровне, когда защищал от взглядов примерно как пар на горячих источниках.

 Кроме того, несмотря на длину большую, чем у обычных плащей, он без труда подворачивался, что делало его высокоуровневым предметом, достойным своей цены.

 «Есть только одна проблемка…»

 Я втихаря внимательно посмотрел на Ринго.

 — ?..

 Мои глаза встретились с ее невинным взглядом, когда она случайно повернулась в мою сторону, и я вдруг ощутил, как сердце стискивает нарастающее чувство вины.

 Каким-то невероятным образом вышло, что я по привычке купил этот предмет. Тем не менее, я еще не настолько прогнил, чтобы заставлять настоящего человека носить нечто подобное.

 Хотя я ведь уже видел ее голой… Нет, в смысле, время на покупку плаща было ограничено, поэтому я его и купил. Это совсем не означало, что я собирался приказывать ей его носить. Серьезно. Чем хотите клянусь.

 Наверное, проблема даже не настолько серьезная, ведь этот мир теперь представлял собой не просто игру.

 В этом мире можно было полностью раздеться. Выходит, возможно было и обратное. Если она станет носить его поверх другой одежды, все будет шикарно.

 — Эй, Ринго, эта броня… Кхм, извиняюсь, этот предмет одежды зовется плащом. Попробуешь его надеть? Я купил его специально для тебя.

 Я постарался изложить ей суть дела как можно проще, чтобы она поняла. В ответ на мой вопрос Ринго слегка склонила голову.

 — Эро-пла…

 — Плащ! Плащ, хорошо? Что за странное название! — отчаянно завопил я, прерывая фразу Ринго, и сунул ей плащ. — Да, у него странное название, но высокая защита! Поэтому надень его, ладно?

 После моих настойчивых слов Ринго немного подумала и указала на свою одежду.

 — Больше, чем у этого?

 — Конечно! У плаща в сотню, нет, в миллион раз больше защиты!

 Ее платье в принципе не считалось броней, поэтому защита у него была нулевая. Ноль при умножении на любое число оставался нулем, так что я не лгал.

 Будто оценивая убедительность моих утверждений, Ринго несколько секунд смотрела на меня, а затем отвела взгляд и кивнула. Мне удалось расслабиться.

 — Смотри, вот как надо это делать.

 Я не стал дожидаться, пока она скажет, что не знает, как его носить, и показал все ей сразу. Из-за доспехов плащ оказался слегка тесноват, но я аккуратно просунул руку в рукав.

 — Хорошо.

 Наверное, из-за волнения из-за непривычных ей вещей, вроде переодевания, голос Ринго прозвучал немного холодно, и все же она согласилась, приняв плащ.

 Я думал, она наденет его на месте, однако…

 — А, раздевалка, — пробормотала она неожиданно, словно что-то вдруг вспомнила, и начала деловито оглядываться.

 Кажется, она все-таки приняла мои слова о том, что девушке не следует переодеваться или раздеваться перед людьми, которые я сказал ей еще в гостинице.

 И хоть мне казалось лишним так заморачиваться из-за какого-то плаща, Ринго наконец хоть что-то запомнила, и я решил, что лучше последовать ее желанию. Таким образом, поговорив с девушкой, занимавшейся нашей покупкой, нам удалось одолжить на время примерочную.

 \*\*\*

 Сначала она не хотела давать нам отдельную примерочную лишь для плаща, но я признался ей, что Ринго впервые самостоятельно обратилась к кому-то с просьбой, и она с радостью согласилась.

 Пока Ринго возилась с плащом, мы с девушкой-торговцем вместе ждали ее неподалеку. Она заговорила:

 — Прошу прощения. Кажется, я немного вас недооценила.

 — А?

 Я с удивлением обернулся, и она слабо рассмеялась.

 — Когда вы купили этот плащ, я сперва подумала, что вы извращенец, пытающийся обмануть невинную девушку, но на деле вы оказались довольно заботливым.

 — А-а. А-ха-ха…

 Я сухо хохотнул. Получается, она действительно так обо мне думала.

 Признаться, я уже подозревал о чем-то подобном, но ее сказанные так прямо слова меня раздражали. Кроме того, она подчеркнула, что «немного» меня недооценила. Значит, ее мнение не особо изменилось.

 Взглянув на мою скупую реакцию, торговка вежливо улыбнулась и торопливо подошла к примерочной.

 — Вы закончили?

 Действуя как персонал магазина одежды, она окликнула Ринго, и по ту сторону раздалось короткое «мм-м».

 — Тогда я открываю!

 После утвердительного ответа торговка распахнула занавеску примерочной…

 — Ха-а?

 Она открылась. Ну, открылась не полностью, но почти.

 В примерочной стояла Ринго в идеально сидящем на ней плаще, а у ее ног лежало платье… Погоди, зачем ты сня…

 — НЬЯ-А-А-А-А-А-А!!!

 Не успел я ничего понять, как торговка со всей силы задернула занавеску, прокричав нечто среднее между «кья-а» и «гья-а».

 Затем, дрожа всем телом, она медленно перевела свой взгляд на меня.

 — Уважаемый клиент, можно вас на минуточку?

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 С содроганием наблюдая, как торговка приближается ко мне зловещими шагами, я подумал:

 «А защита у него даже меньше, чем у пара…»

 Часть 4

 Объяснив особую ситуацию Ринго и отчаянно доказывая, что понятия не имел, что она полностью разденется, мне каким-то невероятным образом удалось разрешить сложившееся недоразумение, вот только затем она начала допрашивать меня, почему на Ринго не было ничего, кроме платья . Короче говоря, за это время мне довелось пережить ужаснейший опыт.

 — Послушайте, этот случай явно не относится к тем, от которых можно просто отделаться словами, что вы не хотели ничего плохого. Хотите, чтобы я связалась со стражей?

 — Стра… Стражей?

 — Стражи в этом городе – страшное дело. Я слышала, что вчера они преследовали лоликонщика, при свете дня пытавшегося похитить маленькую девочку.

 — Обязательно з-запомню.

 Нет, определенно нельзя было просто сказать: «О, это ж был я», поэтому мне ничего не оставалось, кроме как с мрачным видом терпеть ее выговор.

 Когда лекция торговки наконец закончилась, она отвела Ринго куда-то вглубь магазина и вернулась только спустя больше получаса. Теперь эро-плащ на Ринго располагался поверх платья. Также ее характеристика защиты должна была повыситься.

 — Ради этой девочки я не возьму с тебя плату ни за что, кроме плаща.

 Не возьмусь утверждать точно, но, по словам торговки, что она прошептала так, чтобы Ринго ничего не услышала, значительно должна была повыситься ее защита и под платьем. Я был ей за это очень благодарен.

 Мы с Ринго выразили уважение торговке и покинули лавку.

 — Вы двое долго разговаривали. О чем болтали?

 Разумеется, улучшение защиты – дело одно, но, если ее научили чему-то странному, мне придется это исправлять.

 Я задал свой вопрос сразу, как только мы вышли из лавки, и, что удивительно, Ринго о чем-то старательно задумалась.

 Через несколько минут ее губы торжественно распахнулись.

 — Об эросе.

 — А?

 — Я узнала об эросе.

 РИНГО повысила уровень!

 РИНГО получила 4 очка к ИНТЕЛЛЕКТУ!

 РИНГО получила 2 очка к САМОЗАЩИТЕ!

 РИНГО изучила ЭРОС!

 — ?..

 На секунду выброшенный из реальности неожиданным ответом, я заметил, как Ринго склонила голову.

 Как я и думал, ее явно научили чему-то странному. Впрочем, это был явно совсем иной вектор странности, чем я ожидал.

 — А-а-а. Рад за тебя.

 Я, как человек, не знакомый с подобными вещами, мог только кивнуть.

 Торговка, скорее всего, пыталась рассказать чересчур беззащитной Ринго про разные вещи, чтобы она научилась быть осторожной с мужчинами, но не думаю, что ее идея сработала.

 Тем не менее, данное лицо, по-прежнему лишенное эмоций, выглядело вполне довольным.

 — Мм-м. Быть голой эротично. Но фансервис тоже важен.

 И не забыла, чему обучилась. Какая прилежная ученица.

 Вот только при слове «голой» в моей памяти всплыла поразительная сцена, свидетелем которой я стал этим утром, так что я торопливо отвернулся от Ринго.

 В любом случае, несмотря на множество неожиданных сюрпризов, проблема с броней Ринго решилась, а мой Ширануи по мощи превосходил любое продававшееся в столице оружие, поэтому с этим вопросов тоже не возникало. Я хотел лишь отыскать себе что-нибудь получше мифриловых доспехов, но из-за плаща в кошельке плескалась одна пустота.

 — Может, стоит продать кое-какое оружие.

 Став однажды узником своей гордости, я скупил все виды оружия в лавке Рамлиха, однако обладание вторым мечом или кинжалом не приносило никакой пользы, ведь у меня уже были Ширануи и Вакидзаси. Если продать лишние меч и кинжал вместе с остатком денег у меня хватит на какую-нибудь низкосортную броню из столицы.

 Но сейчас идти обратно в ту лавку было слишком неловко, и я решил сначала заглянуть в оружейную и продать ненужное оружие. Тогда вместе с этими деньгами я начну все сначала.

 По крайней мере, так я планировал…

 — Я… Я снова это сделал…

 Прошло несколько минут. Выбравшись из оружейной лавки, я рухнул на колени. Я должен был получить деньги за оружие для брони, но по какому-то невообразимому стечению обстоятельств угодил в порочный круг покупки еще большего количества оружия.

 Ладно, если бы это произошло в игре, однако подобные необдуманные поступки в этом мире грозились привести к тому, что моя жизнь окажется в опасности.

 Я был уверен, что справлюсь…

 — Н-Но ведь это тоже был Удачный Куш…

 Так или иначе, страдать из-за уже купленных предметов не было смысла.

 В худшем случае всегда оставалась возможность пожертвовать Михаилом… Хотя сомневаюсь, что мне удастся это сделать сейчас, когда мир стал реальностью. Наверное, если я просто пойду и завершу несколько квестов в пределах городской черты, все обойдется.

 Кстати, я купил только два оружия. Первым был кинжал под названием Тепловой Нож. Он не отличался особой силой, зато имел атрибут огня, то есть являлся элементальным оружием. Скорее всего, использование его некоторое время позволит мне повысить уровень моего мастерства.

 Я передал Ринго Вакидзаси, который до сих пор использовал как вспомогательное оружие. Я хотел избежать любой ситуации, когда Ринго придется сражаться, но не видел ничего плохого в том, чтобы у нее имелся кинжал для самообороны.

 Другим купленным мной оружием был Удачный Куш, такой же, как эро-плащ, и один из самых стильных предметов Nekomimineko. Он обладал формой чисто-черного мешочка с одним большим отверстием и пятью маленькими – то, что называлось Перчаткой Без Пальцев.

 // Митенки – перчатки без пальцев. Название в одно слово довольно простоватое, так что решил оставить как есть. //

 Оставив лавку позади, я торопливо ее натянул.

 — У-у-а! Моя правая рука трепещет!

 Я немного увлекся и закончил тем, что выпалил фразу в духе идиота-мага Сазаана и обернулся назад, безмолвно спрашивая, как оно.

 — …

 Тем не менее, Ринго оставалась бесстрастной. Ее абсолютно нулевая реакция больно ударила по сердцу. Может, то было лишь мое воображение, но я чувствовал, словно она меня осуждает.

 — Я тоже могу.

 — А?

 Но Ринго, которая, как я думал, никак не отреагировала, вдруг что-то пробормотала, повернулась ко мне спиной и побежала.

 Ничего подобного раньше не случалось. Уже в пути я неожиданно для себя обнаружил, что бегу за ней, однако не успели мы преодолеть и нескольких метров, как Ринго остановилась перед входом в переулок.

 Там, будто красуясь своим эро-плащом, она распахнула его двумя руками.

 — О-о-о!

 Ветер, сновавший по переулку, раздувал ее одежду. Прозрачный плащ танцевал в потоках воздуха, а юбка платья развевалась. В центре всего этого Ринго выглядела как птица, летящая по небу.

 Больно признаваться, но она определенно крута…

 Выглядевшая довольной Ринго поспешила обратно ко мне и с проблеском гордости, просачивающейся сквозь ее бесстрастность, спросила:

 — И как оно?

 Разумеется, ответ был очевиден.

 Даже с полной потерей памяти Ринго в плане чуни-перформанса находилась как минимум на несколько уровней выше меня. Не удивлюсь, если выяснится, что бог чуни любил ее с детства.

 Осознание этого немного расстраивало, и все же я должен был признать произошедшее. Поэтому я с неохотой собирался ее похвалить, когда…

 — Это было эротично?

 — Сто раз прошу прощения, но не могла бы ты перестать говорить об эросе?!

 Внезапный нож, сотканный из слов, вонзившийся мне в спину, заставил меня опустить голову в полнейшем отчаянии.

 Расплата за неблагоразумную юность в эро-плаще грозилась стать для меня большим бременем, чем я ожидал.

 \*\*\*

 Вернувшись в чувства благодаря словам Ринго, я второпях стянул с себя Перчатку Без Пальцев и кинул ее в сумку. Когда я успокоился, меня внезапно поглотило осознание того, что я делал довольно смущающие вещи.

 М-да. Перчатка Без Пальцев явно обладала какой-то не отражавшейся в характеристиках таинственной магией, раз заставила такого рассудительного человека, как я, совершать нечто подобное.

 Не поймите неправильно. Со стороны Перчатка Без Пальцев выглядела как простая вполне нормальная стильная перчатка без пальцев, но представляла собой уникальное оружие с особыми свойствами… Она была уникальным оружием, так как таковым не являлась, поэтому не дайте этому вас запутать.

 В любом случае, верите или нет, из всего спектра оружий она считалась единственным, когда при экипировке сила атаки вообще не изменялась, словно ты играл с голыми руками!

 Некоторые могут подумать, что это также относилось и к кастетам, но они ошибутся. Экипировка кастетов означала возможность использовать навыки кулаков, однако характеристики кастетов действовали на силу атаки. Кроме того, появлялся шанс использовать навыки кастета. Вот только с Перчаткой Без Пальцев расчет урона и использования навыков шел так, словно ты атаковал голыми руками.

 Тогда зачем носить эту вещь, а не просто использовать кулаки?

 У меня тоже были схожие мысли.

 Причина, почему разработчики Nekomimineko ввели подобный предмет в игру, оставалась загадкой, но, вероятно, среди них затесался какой-то чуни вида «злой глаз». Ч-Что ж, сомневаюсь, что буду ее использовать, но Удачный Куш был редкостью, и его цена составляла разумные 200Э. Я сам не понял, как уже ее купил.

 «Хм-м, думаю, все-таки стоит вступить в гильдию.»

 Окинув взглядом купленное мной оружие, я невольно ощутил сильное желание его модифицировать. У меня больше не оставалось денег на покупку брони, поэтому за сим мы завершили наш поход по магазинам.

 Итак…

 — Эй, Ринго, давай теперь заглянем в Гильдию Воинов.

 // На анлейте « Fighters’ Guild», однако боец – понятие широкое, да и на русском звучит не так, как воин. //

 Часть 5

 В Nekomimineko существовали особые организации, называемые гильдиями, и вступление к ним позволяло получить множество преимуществ.

 Наиболее известными из гильдий считались Гильдия Воинов, Гильдия Магов и Гильдия Охотников за головами. Присоединение к одной из них открывало возможность пользоваться ее помещениями.

 Из помещений самыми важными были Мастерская и Лаборатория.

 Мастерская Гильдии Воинов позволяла модифицировать снаряжение, а Лаборатория Гильдии Магов – модифицировать магию.

 В сражениях второй половины игры модификация снаряжения и магии имела особое значение.

 Отделения Гильдии Воинов и Гильдии Магов располагались почти в каждом городе, однако вступить в них можно было только в столице, поэтому игроки по прибытию в Лихтель с вероятностью девяносто процентов шли в одну из гильдий.

 Кроме того, список преимуществ на этом не заканчивался. При завершении различных ивентов и квестов открывался шанс повысить свой ранг в гильдии. Так ты получал кучу наградных предметов за ограниченные или особые ивенты и проходил специальные сценарии, подготовленные для каждой из гильдий.

 Да, гильдейские ивенты содержали в себе воистину множество контента. Если, к примеру, взять объем основной сюжетной линии за 10, то различные гильдейские ивенты несли в себе от 4 до 7. Более того, если пройти цепочку гильдейских ивентов до конца, тебя ждали уникальные концовки.

 Ивенты в то же время отличались высоким качеством. Однажды я даже едва не помер от смеха, когда проходил последний ивент Гильдии Воинов «План Национальной Мускулизации», и ощутил ползущий по позвоночнику холод в заключительном ивенте Гильдии Магов «Великая Чистка», в ходе которого из-за внутренних столкновений в гильдии с лица земли исчез целый город.

 Однако в каждом из этих ивентов крылся фатальный недостаток, ведь после определенной точки в сюжете все, кроме членов гильдии, ломались, что делало невозможным дальше идти по основной истории. Я правда не понимаю, кто в здравом уме сотворит подобное с ивентами, но, если бы не это, думаю, гильдейские ивенты наверняка получили бы куда лучшие отзывы.

 В конце концов, стоило завершить цепочку ивентов Гильдии Воинов, как почти все главные персонажи начинали говорить только «Я, убивать врагов», а завершение цепочки ивентов Гильдии Магов разрушало столицу до основания.

 Разумеется, в таких условиях продолжение основной сюжетной линии становилось задачей невыполнимой.

 Кстати говоря, способ, которым они исправили это в первом патче, когда после достижения концовки ивентов выяснялось, что все это было лишь сном, и игрок возвращался к моменту до точки невозврата, получился, по-моему, слишком безответственным.

 Конечно, подобный «бог из машины» вызвал резкую негативную реакцию игроков, поэтому в итоге все пришло к тому, что появилась возможность на экране меню выбрать команду «Сбросить Событие Гильдии», из-за чего после достижения концовки гильдейского ивента сбрасывались все эффекты гильдейского ивента, сохраняя при этом значения характеристик и тому подобное.

 Впрочем, теперь у меня не получалось больше вызвать экран меню, и я не мог использовать этот сброс ивента, так что излишнее участие в гильдии грозилось обернуться весьма опасными событиями.

 Но присоединение к ним лишь для использования помещений, скорее всего, не вызовет никаких крупных проблем.

 Я множество раз проходил игру и почти столько же – ивент вступления в гильдию. Квесты на вступление в Гильдию Воинов или Гильдию Магов не отличались сложностью, и даже на низком уровне пройти их не было особо трудно.

 — Идем, Ринго. Как раз поспрашиваем там о тебе.

 Подождав, пока Ринго привычно кивнет, я с легким сердцем открыл дверь с эмблемой Гильдии Воинов, двумя скрещенными мечами, и в следующую секунду пораженно застыл, широко распахнув от удивления глаза.

 Почему? Потому что прямо за дверью стоял невероятно привлекательный златовласый парень.

 — Йо! А ты выглядишь как прирожденный воин! Пусть это останется только между нами, но я дарую тебе особую честь вместе со мной победить Владыку демонов!

 Он неожиданно окликнул меня, но его лицо в игре я не видел ни разу.

 «Что происходит?»

 Я с недоумением уставился на Мистера Красавца.

 Я был уверен, что в ходе игры встретил подавляющее большинство НИПов Nekomimineko.

 Разумеется, никто не отрицал, что какой-то неизвестный персонаж мог скрываться в незначительном ивенте или где-то на задворках мира, но мы находились в столице, а привлекательный златовласый парень определенно не остался бы здесь незамеченным. Не было ни шанса, что я его пропущу.

 Начать хотя бы с того, что столкновение с ним в Гильдии Воинов уже озадачивало.

 Я бывал здесь бесчисленное количество раз и вовсе не хвалюсь. Поэтому я не сомневался, что запомнил всех персонажей, которые сюда приходили. В гильдии определенно не существовало такого персонажа или похожего ивента.

 Неужели он такой же багнутый персонаж, как Ринго? В этот самый момент, без преувеличения, могла произойти некая аномальная ситуация, что в будущем столкнет этот мир с сюжета игры.

 Я старался не ослаблять бдительность, приближаясь к Мистеру Красавцу.

 — Эм, а ты кто?

 Убедившись, что на всякий случай прикрыл Ринго спиной, я осторожно спросил его имя, на что Мистер Красавец, с излишним позерством пригладив волосы рукой, ответил:

 — О, прошу прощения, как грубо с моей стороны. Имя мне Алекс! Славный муж, что вскоре будет известен как великий герой, одолевший Владыку демонов, Алекс!

 — Какого?..

 Я буквально лишился дара речи.

 Алекс – так звали НИПа, который, как известно, отправился на самоубийственную миссию в самом начале игры.

 Хотя иногда выскакивали сообщения, что он каким-то образом выжил из-за неизвестного бага, и наверняка существовали видео с его изображением, я не смотрел ни одно из них.

 Если этот парень действительно являлся Алексом, тогда понятно, почему я его не узнал…

 «Но в чем суть?»

 Алекс должен был отправиться в единоличный поход на Владыку демонов и вскоре отбросить копыта – таково было обычное стечение обстоятельств.

 Сегодня шел седьмой день в игре. Значит, его атака на Замок Владыки демонов должна была либо уже начаться, либо давно закончиться.

 — Ха-х, в чем дело? Неужели, услышав мое легендарное имя, ты так взволнован? Или от мысли о великом подвиге, уничтожении Владыки демонов, у тебя кровь стынет в жилах? Не беспокойся. Я вполне способен одолеть Владыку демонов и в одиночку. Тебе просто нужно присоединиться к моему путешествию как «воину в группе героя».

 Эм, вообще-то, ты помрешь один.

 Мысленно отмахнувшись от его напыщенной речи, я пустился в размышления. Судя по его поведению, Алекс не особо отличался от себя игрового.

 Единственная разница заключалась, наверное, в идее поиска членов группы?

 — Получается, ты планируешь победить Владыку демонов?

 — Естественно! Кто еще в силах исполнить этот великий долг, кроме меня, героя Алекса?!

 Эм, ты помрешь, а не исполнишь его.

 Вновь отмахнувшись от его слов, я все же растерялся. Учитывая все эти исключительно самоуверенные высказывания, как ни посмотри, его MO совпадал с игрой.

 // MO ( modus operandi) – образ действия, свойственный человеку. //

 В таком случае…

 — Так почему ты еще не ушел, чтобы победить Владыку демонов?

 В тот самый миг, как я задал свой вопрос, лицо Мистера Красавца мгновенно побледнело. Его подозрительная архаическая улыбка, не сходившая с самого начала, исчезла, сменившись полным страха выражением.

 — Эм, кхм. Несколько дней назад мой план в этом и заключался. Однако, мнэ-э, я получил кое-какой дружеский совет и решил немного изменить стратегию…

 — Дружеский совет?

 То есть в этом мире существовал некто достаточно здравомыслящий, чтобы отговорить этого героя-суицидника от откровенного самоубийства?

 Правда у меня так и не получилось представить, какие убеждения сработали бы на Мистере Красавце.

 Так или иначе, мои сомнения вскоре развеялись.

 — Я действительно собирался покинуть столицу, чтобы свергнуть Владыку демонов, когда ко мне подбежала какая-то маленькая девочка. Я считал, что она пришла меня подбодрить перед уходом, но ошибался. Она задавала вопросы.

 Чего? Не может же быть, что…

 — Понимаешь, она спросила меня, герой я или нет.

 — Боже… — пробормотал я и вздохнул.

 Теперь я прекрасно понимал, в чем дело.

 — Я сказал, что да, естественно, я герой, а она ответила, что это совсем не смешная ш-шутка, ведь герой должен быть умнее. Она говорила, что, прежде всего, странно называть себя героем, когда у меня нет ни одного товарища, что меня скорее окружат и убьют его слуги, чем я успею добраться до Владыки демонов, и что я болтаю какую-то е-ерунду вообще без доказательств. Она просто продолжала меня оскорблять, и я!.. Н-Нет, все не так! Я не собирался причинять ей вреда! Я п-просто хотел остановить ее и положил руку на плечо… Ух, и что мне теперь о себе думать? Н-Нет, я в-вовсе не в восторге от унижения от какой-то маленькой девочки, которая, к тому же, на меня наступила!..

 Под конец у меня сложилось такое впечатление, будто он впал в некий транс и перешел к довольно рискованной исповеди. Тем не менее, и этой информации с головой хватило, чтобы я понял ситуацию.

 Как я и думал, всему виной Яд-тян!

 Ну, теперь ясно.

 Красноречивая Яд-тян легко опрокинула на лопатки этого мышцеголового, а когда он, к тому же, беспомощно распластался на земле, его самоуверенность разлетелась на осколки, после чего в попытке избавиться хотя бы от одного из недостатков, обнаруженных Яд-тян, он всеми силами пустился в поиск союзников.

 Таким же образом, как Читер-Помощник Хисаме стала выполнять просьбы других людей, кроме игрока, остальные начали предпринимать действия к НИПам, а не только к игроку.

 Пусть я, в свою очередь, хлебнул немало горя из-за Яд-тян, ее ядовитый язык в итоге спас его жизнь, так что скажу лишь однажды: молодец, Яд-тян.

 Раньше я никогда не встречал героя Алекса, и его персонаж меня интересовал. Он все же выжил, поэтому было чему радоваться.

 — Ч-Что ж, опустим лишнее. Итак, я осознал, чего мне не хватало. Каков твой ответ? Не желаешь ли ты…

 — Отказываюсь.

 Однако это разные вещи.

 Я наконец отделался от Девочки-Поезд и Хисаме и остался в одиночестве, поэтому не собирался присоединяться к какой-то странной группе.

 — П-Погоди! Чтобы сбалансировать группу, нам нужны воин и монах! Тебе не придется ничего делать, просто следуй за мной!

 — Не моя проблема.

 До этих самых пор мне удавалось держать себя в руках и отвечать вежливо, но сейчас моя истинная натура начала просачиваться наружу.

 — Что тебе не н-нравится в моем предложении? Не хочу хвастаться, но у меня двухсотый уровень. По сравнению с любой другой группой, наша…

 У меня больше не хватало терпения его слушать.

 — Я вспомнил, что мне срочно надо кое-что сделать. Прошу прощения.

 — Чего? П-Постой!..

 Смахнув руку Алекса, когда он попытался меня удержать, я схватил за руку Ринго, которая почему-то пристально таращилась мне в затылок, и мы покинули Гильдию Воинов.

 \*\*\*

 — Да уж, Алекс определенно пал, — пробормотал я, выбравшись на улицу и убедившись, что он за нами не увязался.

 Главная причина, почему герой Алекс мне нравился, заключалась в ощущении нашей с ним связи, ведь он тоже в одиночку бросил вызов Владыки демонов, хоть и явно не дотягивал до его уровня.

 Будь то игра или реальность, сила крылась в числе. Если бы каждый обладал одинаковыми способностями, достичь чего-то втроем было бы намного проще, чем в одиночку.

 Данное правило действовало и в Nekomimineko. Даже учитывая, что союзники в Nekomimineko куда чаще саботировали приключения, чем помогали, путешествие в группе все равно значительно понижало сложность по сравнению с игрой в соло.

 Я понял это и принял.

 Тем не менее, разве противостояние всем трудностям и сражение с Владыкой демонов один на один не есть истинная суть настоящего героя?

 Нет, я не утверждаю, что, если ты не сражаешься в одиночку, ты не герой. Я вовсе не собираюсь отказываться от героев, что путешествовали с товарищами.

 Однако я бы никогда не присоединился к группе человека, которого так легко заставили искать товарищей с помощью абсурдной нелепости вроде «ты не герой, если у тебя нет союзников».

 Если бы кто-то сказал нечто подобное мне, даже если бы остальные их аргументы раскатали меня в лепешку, я бы любыми способами заставил их вернуть назад слова, что «ты не герой, если ты один».

 Вот что зовется гордостью соло-игрока.

 Итак, можно сказать, я вспылил из-за ощущения, что он ни во что не ставил одиночество.

 — С другой стороны, наверное, нам следует некоторое время избегать Гильдии Воинов.

 Скорее всего, Алекс застрянет в Гильдии Воинов на неопределенный срок, ведь ему нужен был воин. Цепочка выводов элементарная и в то же время действенная. Если он собрался торчать там, пока кого-нибудь не найдет, предельно очевидно, что неприятности возникнут, если я туда вернусь.

 — Прости, Ринго. Мы ушли и не спросили ничего о тебе.

 Извиняясь, я обернулся и столкнулся с ее совершенно пустым взглядом. Я думал, что что-то не так понял, но, похоже, она до сих пор и правда таращилась мне в затылок. Как и всегда, она выглядела бесстрастной, однако, глядя ей в глаза, я был уверен…

 Она точно не слушала.

 Ну, раз ей без разницы, это даже хорошо. Модификация оружия мне не понадобится, пока я не добуду что-то получше Ширануи, так что причин вступать в Гильдию Воинов на данный момент не имелось.

 Не говоря уже о том, что в столице была еще одна гильдия с весьма полезными помещениями.

 \*\*\*

 — Мы на месте.

 Гильдия Магов. Остановившись перед дверью с начерченным на ней магическим кругом, я вздохнул.

 Ивент Гильдии Магов был более запутанным, чем у Гильдии Воинов. Разумеется, я уже обо всем прекрасно знал, так что особых трудностей возникнуть было не должно. Тем не менее, когда игра стала реальностью, не оставалось никаких гарантий, что не произойдет нечто необычное. Кроме того, мне надо было еще убедиться, что Ринго не научили чему-то странному.

 — Готова?

 Окликнув Ринго, я снова собрался с духом.

 На сей раз я намеревался не терять бдительность. Итак, с несокрушимой решимостью справиться со всеми препятствиями, я открыл дверь…

 — А?

 И столкнулся с огрызком металла стального серого цвета.

 Будто заметив, как я замер на пороге, единственный видимый участок плоти, рот, находившийся в нижней части куска металла, начал осыпать меня словами высоким голосом:

 — Добро пожаловать! Возрадуйся же, ведь величайшая удача в мире только что снизошла на тебя. Ты удостоен чести встретиться со мной, обладателем ужаснейшей магии во вселенной, скрывающим в своей правой руке темнейшую тьму, невероятным гениальным магом…

 Я молча захлопнул дверь.

 — Фу-х, было близко.

 Если подумать, этот странный тип, носивший пафосную маску и извергавший пафосные речи, походил на мага по имени Сазаан, что кидался магией без разбора, ни капли не заботясь о союзниках, пока его MP не подходили к концу, после чего начинал ныть, постоянно хвастался и хвалил только себя, когда все шло хорошо, а когда начинались проблемы, сразу же жаловался и обвинял игрока. Или нет?

 Нет, ничего об этом не знаю. Я определенно точно не помню ничего подобного, хотя родиной этого придурковатого мага, кажется, была столица…

 — Мы все? — спросила Ринго с тем же пустым выражением лица, что и всегда, не понимая, что случилось.

 — Да, мы все.

 Причем во многих смыслах.

 А теперь просто сделаем вид, что ничего не видели. Именно поэтому я попытался убедить Ринго уйти, когда…

 — Ну-ка вернись сюда! Почему ты закрыл… Уа-а-у-у?!

 Оказывается, дверь закрылась не до конца, поэтому я исключительно машинально захлопнул ее снова. Мне почудилось, что кто-то по другую сторону ударился носом, и я задумался, все ли с ним в порядке.

 — К-Как ты посмел?! Я не прощу тебя! Открой дверь!

 Впрочем, судя по всему, беспокоиться мне было не о чем. Вполне себе энергичный голос раздался снова, и дверь во второй раз начала открываться, поэтому я без колебаний закрыл ее поплотнее.

 — Эй, почему ты не даешь мне открыть дверь?! П-Проклятье! Не недооценивай меня! Если надо, в моих силах обратить тебя в пепел вместе с дверью!

 Стоило прозвучать этим зловещим словам, как из-за двери до меня донеслись строчки заклинания.

 «Эй, ты серьезно?!»

 Я тут же убрал с двери руку, схватил Ринго и побежал.

 Нет, я ни капли не опасался готовящейся разразиться магии… Уж об этом мне не стоило беспокоиться, ведь дверь Гильдии Магов обладала встроенными антимагическими свойствами. Любое обычное магическое заклинание попросту отскочит обратно.

 Иначе говоря, применять заклинание к чему-то подобному грозилось…

 — Цвети, багряный лотос… гья-а-а-а-а-а! Горячо, горячо!

 Это было неизбежно.

 Поморщившись от раздражающего пронзительного визга, раздавшегося внутри, и сочувствуя людям в Гильдии Магии, втянутым в данный идиотизм, я проворчал:

 — Теперь я не могу пойти ни в Гильдию Воинов, ни в Гильдию Магов…

 Оставался еще вариант отправиться в другую гильдию, Гильдию Охотников за головами, однако со всеми этими странными встречами создавалось воистину ужасающее впечатление, что где-то там меня уже поджидал Любитель Чая или Пронзающий Розы. В отличие от остальных, Гильдия Охотников за головами не считалась тем местом, куда стоило вступать, и так как я не собирался брать квест, то проблем с ожиданием до завтра не возникало.

 Учитывая, что в данный момент денег для похода по лавкам у меня не имелось, а путь в гильдии был перекрыт, существовало только одно место, где я мог бы добыть информацию.

 — Идем, Ринго. Тебе должно понравиться.

 С этими словами я потянул за собой Ринго, выражение которой совершенно не изменилось, и мы торопливо направились в сторону центра города.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2. День, когда мечта стала явью**

Часть 1

 Лихтель был крупнейшим городом Королевства Лихт, существующем в Nekomimineko. В столице проживало множество людей, и сюда стекалось большинство информации. А из всей столицы именно это место представляло собой основной склад информации.

 — Свежие овощи! Торопитесь, покупайте, свежие овощи!

 Как вы уже могли догадаться по голосу, продуктовые ряды.

 И раз уж мы находимся в мире фэнтези, где продавали картофель тяжелее слона и репу размером с дом… Шучу. Это был вполне нормальный лоток с овощами, но местная леди считалась самой знаменитой сплетницей. Если ослабить бдительность хоть на секунду, сам не заметишь, как пройдет два часа за ее бесконечными рассказами о соседях. Однако в Nekomimineko уже стало обыденным спрашивать ее, если хотел узнать что-то в столице, но не хватало денег.

 Что удивительно, торговля у лотка шла очень даже неплохо, и в зависимости от времени поток покупателей к нему мог превратиться в протяжную очередь, что мешало сбору информации. К счастью, сейчас покупателей было не так много.

 Не желая упускать шанс, я оглянулся на Ринго и тихо спросил:

 — Какой хочешь фрукт или ов…

 — Яблоко.

 Ответ последовал незамедлительно. Я даже не успел закончить вопрос, а она уже все сказала, после чего я подошел к лотку с натянутой улыбкой. Увидев меня, леди приподняла бровь.

 — Мм-м? Кажется, я где-то тебя видела.

 Дерьмо. Если припомнить, когда я вчера спасался бегством от Яд-тян, похоже, налетел на палатку и опрокинул прилавок с яблоками…

 Кто успел, тот и съел! Не давая ей ничего вспомнить, я повысил голос и воскликнул:

 — Мне нужно яблоко!

 — С тебя 50Э!

 Может, из-за своей натуры торговца или из-за эффекта игровой программы, леди тут же забыла о своих подозрениях и продала мне яблоко. Миссия выполнена.

 Покупка чего-то случайного перед попыткой собрать информацию в игре тоже являлась стандартной процедурой.

 Получив яблоко в обмен на 50Э, я повернулся к Ринго.

 — Вот и оно.

 Я протянул руку, чтобы передать ей яблоко, и вдруг застыл.

 «Чего?..»

 Меня сковало сильнейшее чувство дежавю, равного которому я прежде никогда не испытывал.

 Гул улиц. Голос торговки продуктового лотка, старательно завлекающей покупателей. Девушка с голубыми волосами и голубыми глазами с сомнениями смотрит на меня. И я, протягивающий ей яблоко.

 Я понял, что это уже случалось раньше.

 Я осознавал, что что-то вспоминаю, но что именно? Сердце скрутило разочарование.

 Заметив, что я не убираю руку от яблока уже некоторое время, голубовласая девушка склонила голову вбок. Губы Ринго распахнулись.

 — Хочешь поделить пополам?

 Я определенно уже видел эти движения губ. Не сомневаюсь, я слышал раньше эти слова. Я…

 «Может, разделим пополам?»

 — А-А-А-А-а-а-а-а-а-А-А-А-А-А-А!!!

 Из меня вырвался оглушительный вопль, от чего Ринго испуганно вздрогнула.

 Бессмысленно отрицать, мои глаза определенно налились кровью, а я пристально уставился на девушку передо мной, внимательно оглядывая ее с головы до пят.

 — М-Можешь взять больше половины.

 Да, она точно испугалась моего внезапного крика, раз сказала нечто подобное, однако я думал совершенно о другом. С силой пихнув ей в руки ярко-красный плод, чтобы освободить руки, я начал приводить в порядок ее волосы.

 Пригладив растрепанные на затылке локоны, я свел руки вместе и прижал их к ее лбу, чтобы они отдаленно напоминали тиару.

 Стоило мне это сделать, как я наконец понял…

 — Принцесса Шелмия…

 Таково было лицо гордости Nekomimineko, невероятно популярного персонажа, Шелмии.

 \*\*\*

 Правда открылась, когда ей дали яблоко перед продуктовым лотком.

 Теперь я знал, почему думал, что яблоко ей подходит. В нескольких ивентах с принцессой был один, «Выходной Принцессы», где как раз освещалась сцена, когда игрок дарил принцессе яблоко.

 Одного яблока явно было недостаточно, чтобы распознать связь, но прогулка по городу, дорога к прилавку и передача яблока – когда все сложилось вместе, я наконец заметил.

 Теперь происходящее обретало смысл.

 Она не знала о том, как надевать одежду, не обращала внимания на свою наготу и не двигалась, пока ей не говорили, вовсе не из-за бага, а из-за особых настроек ИИ принцессы.

 В конце концов, именно из-за этого ИИ ей дали прозвище «Марионеточная Принцесса», ведь она не двигалась, пока не участвовала в ивентах.

 Если все это точно воссоздали в новом мире, тогда ничего удивительного, что случилось нечто подобное.

 На ней не было обычного платья, а волосы не украшала тиара, и именно поэтому я чувствовал, что знал ее, но так и не смог распознать в ней знакомого персонажа.

 Впрочем, нет мне прощения, что я только сейчас догнал до истины и удостоился чести называться самым тупоголовым игроком Nekomimineko, пусть, несмотря на свою популярность, принцесса Шелмия и очень редко появлялась в игре.

 Да, воистину, не моя вина, что я не мог вспомнить, как она выглядела, так что разок вполне можно себя простить.

 Еще раз взглянув на Ринго… нет, на принцессу Шелмию, молчаливо грызущую яблоко, я сказал:

 — Я выяснил, кто ты на самом деле.

 — ?..

 Похоже, мое заявление привлекло ее внимание, и она подняла голову.

 — Видишь ли, ты… эм-м, в этой стране…

 Я начал говорить, но запнулся.

 «Погодите секунду…»

 Я действительно узнал, кто она, и это объясняло отсутствие у нее самых банальных представлений о мире, однако никоим образом не оправдывало ее багнутое имя.

 В игре принцесса Шелмия просто не обладала заложенными действиями для обыденной жизни. Она не была багнутой.

 Начнем с того, что если Ринго является принцессой Шелмией, почему она появилась передо мной? Что-то не припомню ни одного ивента, в котором принцесса навещала бы игрока.

 И, прежде всего, почему город оставался спокойным, несмотря на исчезновение принцессы из замка?

 «Что-то у меня плохое предчувствие…»

 Точно, на этом дело не заканчивалось.

 Так или иначе, принцесса Шелмия принадлежала к королевской семье.

 Возможно, кто-то вроде меня, кто просто играл в игру, ничего и не заметил, однако люди на улицах должны были узнать принцессу своей страны.

 — П-Прости, погоди секунду!

 Ощущение волнения и тревоги в груди продолжало усиливаться.

 Мне казалось, что я упускаю нечто важное.

 — И-Извините!

 Я торопливо кинулся к продуктовому лотку с намерением расспросить леди о принцессе.

 — У меня один маленький вопрос. Вы не слышали в последнее время каких-нибудь странных слухов о принцессе Шелмии?

 Услышав мой вопрос, леди посмотрела на меня пустым взглядом и грозным голосом немедленно ответила:

 — А-а? О ком?

 Неужели грубо вдруг спрашивать о королевской семье?

 Чувствуя обрушившееся на плечи огромное давление, я все же спросил еще раз:

 — Эм, как я уже сказал, о принцессе Шелмии. Не слышали ли вы недавно, что она, допустим, прикована к постели или в последнее время не показывалась? Хоть что-то?

 — Понятия не имею.

 Я выложился на полную, но ничего не узнал. Похоже, придется немало потрудиться, чтобы что-то выяснить.

 Я уже собирался закончить наш разговор, когда…

 — А кто такая Шелмия? Разве в ближайших странах была принцесса с таким именем?

 От следующих слов по моему позвоночнику пробежала дрожь.

 Да, кто-то другой мог не знать принцессу своей страны, но только не профессиональная сплетница вроде нее.

 Зловещее предчувствие лишь нарастало.

 Я тряхнул головой, пытаясь отделаться от лишних мыслей.

 Это точно какая-то ошибка.

 С последней надеждой в сердце я отчаянно старался связать вместе слова, чтобы объяснить:

 — В-В смысле? Ну, принцесса этой страны. Единственная дочь короля…

 Но меня беспощадно прервал ее яростный крик:

 — Что ты мелешь?! У этой страны только одна принцесса, и ее имя уж точно не похоже на какую-то «Шелмию»!

 С ее уст сорвались невозможные слова.

 Действительно, это было невозможно.

 Не было ни шанса, что я неправильно помнил нечто столь важное о Nekomimineko, а раз этот мир полностью основывался на Nekomimineko, причин таких крупных изменений, как смена имени принцессы, не существовало.

 Но я все равно пробормотал:

 — Т-Тогда как… как зовут принцессу этой страны?

 Одарив меня подозрительным взглядом вроде «Ты что, правда не знаешь?», она ответила:

 — Принцесса Маки Эль Лихт.

 Я пошатнулся, будто в мою голову врезался молот.

 «Что она только что сказала?»

 Мозг напрочь отказывался воспринимать ее слова.

 В Nekomimineko не существовало персонажа по имени «Маки».

 Не должно было существовать.

 Почему это имя звучало до нелепого знакомо?..

 Не успел я понять, как в голове всплыла одна абсурдная возможность…

 По спине покатились хладные капельки пота.

 Словно собираясь нанести последний удар по умирающему, пока я застыл от шока, леди продолжила:

 — А ты выглядишь удивленным. Не знаю, о чем ты там думал, но принцессой всегда была…

 — Неправильно, — я невольно ее перебил. — Это неправильно. Она… не принцесса.

 К тому времени у меня уже сложилось предположение более близкое к безумию, чем к реальности.

 Захваченный этой мыслью, я уставился в пустоту.

 — Хоть ты так говоришь, как я уже сказала…

 Леди снова начала что-то говорить, но я больше ее не слушал.

 Принцесса и не принцесса одновременно.

 Не принцесса королевства, однако принцесса .

 — Выходит…

 Когда это случилось?

 Вчера, прислушиваясь к разговорам на первом этаже гостиницы, я точно слышал имя принцессы Шелмии .

 В таком случае, остается только одна возможность.

 Нечто случилось в промежутке между ночью прошлого дня и сегодняшним утром.

 В этом я был почти уверен.

 У меня не было никаких доказательств.

 Тем не менее, все сошлось слишком идеально для обычного совпадения.

 — Да, скорее всего, это случилось утром.

 Ринго, она же Шелмия, сказала, что оказалась в моей комнате за несколько часов до того, как я проснулся.

 Если задуматься, разве «несколько часов до того, как я проснулся» не означает ровно полночь?

 Должно быть, все произошло именно тогда.

 Я понятия не имел, что это к чему-то приведет.

 Однако, похоже, это все же сработало, когда наступила определенная дата.

 — А сегодня…

 Седьмой день моей жизни в игре.

 Первый день, когда я оказался в игре, пришелся на первое июля в настоящем мире.

 Иначе говоря, это значит, что сегодня… что сегодня…

 — Сегодня Танабата!

 Часть 2

 Я вспомнил день, когда оказался в этом мире.

 С тех пор прошла будто целая вечность, но едва минуло шесть дней.

 Меня выбросило в этот мир, потому что моя кузина Маки загадала желание перед кучей странных предметов, которые она нашла в кладовке, и я отправился «просто жить» в игре.

 Пусть и специально, стоит признать, что, возможно, я сделал кое-что, что задело чувства Маки, но я отмахнулся от лишнего и старательно задумался о том, что произошло в то время.

 Маки не просто нашла какой-то один странный предмет в кладовке.

 Она отыскала семь шаров, что исполняли любое желание, мумифицированную обезьянью лапу, дающую три желания, и лампу, которая, судя по всему, содержала в себе джинна. И, разумеется, Счастливую Колотушку, закинувшую меня в этот мир.

 Кроме того, Маки нашла и еще кое-что. Длинную полоску бумаги. На первый взгляд она казалась невзрачной – Танзаку, использующееся на Танабату.

 Понимаю, верить, что эта штука способна исполнять желания, немного сомнительно, однако Счастливая Колотушка была вполне реальна, и не исключено, что подобным свойством обладали и другие вещи.

 В тот день Маки сказала, что написала на Танзаку желание стать принцессой.

 Тогда ничего не произошло, и поэтому я подумал, что Танзаку не имеет никаких сверхъестественных сил. Но что если в тот день просто не наступило нужное время?

 Что если на Танабату, то есть сегодня, ее желание стать принцессой внезапно исполнилось?

 Разве так сложно представить, что Маки стала принцессой в этом мире, принцессой Маки Эль Лихт, вытеснив настоящую принцессу, Шелмию, от чего последняя и появилась передо мной?

 Да, догадка довольно расплывчатая и оставляет множество вопросов. К примеру, почему Маки из всех возможных миров стала принцессой именно этого? Почему ее становление принцессой привело к тому, что настоящую принцессу пришлось заменить? И почему вместо того, чтобы исчезнуть или сменить роль в сюжете, Шелмия багнулась и возникла передо мной?

 Тем не менее, даже учитывая все вышеописанные вопросы, гипотеза отнюдь не выглядела необоснованной.

 Моих знаний явно не хватало, чтобы ответить, было ли то, что произошло около полуночи седьмого июля, случайностью или нет, и, честно говоря, я представить не мог иную причину, почему багнутая принцесса Шелмия неожиданно появилась именно в моей комнате.

 — Ты уже несколько минут что-то бормочешь себе под нос. С тобой все в порядке?

 Леди у продуктового лотка окликнула меня, и я вернулся в чувства.

 — А-Ага, извините. Признаться, я прибыл в эту страну совсем недавно, поэтому мои воспоминания несколько спутаны. Принцесса этой страны Ма… Маки, верно? Вы, случаем, не замечали о ней каких-нибудь слухов?

 Заметив, что леди начала смотреть на меня с подозрением, я поспешил взять себя в руки. Пусть это не до конца развеяло ее сомнения, ее жажда поболтать все же взяла верх.

 Мгновенно забыв о моем странном поведении, она тут же переключилась на принцессу:

 — Видишь ли, даже такая, как я, почти ничего не слышала о принцессе Маки. Эти люди из королевской семьи год за годом прячутся в замке и даже лиц своих не показывают. Ох, боже, только не рассказывай никому, что я это говорила, ладно?

 — А-ха-ха… Да, спасибо.

 Позволив разговору течь мимо, я снова задумался.

 Если Маки действительно стала принцессой, это наверняка случилось сегодня утром.

 Быть не могло, чтобы этот ходячий нарушитель спокойствия целыми днями торчал в замке, поэтому, раз слухов никаких не было, выходит, она правда лишь недавно здесь оказалась.

 Затем я направил свои мысли в сторону ее положению в этом мире.

 Я сомневался, получилось ли у нее перенять все флаги и способности принцессы, и не знал, как сильно на нее повлияют игровые ивенты. В моем случае большинство системных ограничений, действовавших в игре, теперь не работали.

 // Флаги – нечто вроде триггера событий и отношений. Подробнее в интернете. Если не хватает информации, существует также посредственные ранобэ, манга и аниме «Если бы я сломал ее флаг», в которых есть описание сущности флагов. //

 К примеру, мне удалось раскопать землю, чтобы добыть захороненное Наследие Вора Мелипе, без необходимости завершать флаги ивентов, и даже в середине кат-сцен, когда игра переводила игрока в режим наблюдателя и не позволяла двигаться, я сохранял способность действовать.

 Так как Маки не являлась НИПом, вполне вероятно, что ее, как и меня, не будет сковывать большинство системных ограничений. С другой стороны, имела место и худшая возможность в виде изменения ее личности и воспоминаний, чтобы соответствовать принцессе из игры.

 В любом случае, все, кроме Маки, наверняка будут вести себя так же, как и в игре, что делает подобраться к Маки весьма трудной задачей.

 Принцесса никогда не появлялась вне ивентов, и поэтому шансов увидеться с ней предоставлялось слишком мало.

 Так или иначе, если эта принцесса Маки и правда была той Маки, которую я знаю, мне определенно необходимо встретиться с ней и поговорить. Хотя не стоит забывать, что если все будет идти так, как в игре, то вероятность, что Маки подвергнется опасности, чрезвычайно мала.

 Кроме ивента «Вторжение в Столицу Королевства», не существовало больше никаких событий, способных причинить вред принцессе.

 Получается, время у меня еще есть.

 Без разницы, какой у Маки статус, я хотел найти хоть какой-то намек на то, как вернуться в настоящий мир, до ивента, где смогу с ней поговорить.

 Если бы исчез только я, что ж, кое-кому и стало бы немного грустно, но на их жизни это бы не сильно повлияло. Но раз сюда закинуло и Маки, это меняет все.

 По сравнению со мной, обычным одиночкой, у Маки в другом мире наверняка осталось множество важных вещей.

 Пусть она и была безнадежной кузиной, без конца пристававшей ко мне и указывающей при каждой возможности, я хотел заполучить возможность хотя бы ее отправить обратно в реальный мир.

 — М-да…

 Мои размышления вдруг натолкнулись на весьма неприятный вывод.

 Если я всерьез намереваюсь поставить своей главной задачей возвращение, тогда самым правильным решением будет снова встретиться с «той личностью».

 Мне совсем не нравилось, к чему все шло, но я мог бы…

 «Нет, погодите секунду.»

 Отправляться прямо сейчас было бессмысленно.

 В конце концов, путешествовать вместе с «той личностью» с моими нынешними характеристиками было слишком опасно.

 — Успокойся, успокойся.

 Слишком большое количество целей заставило меня запутаться.

 Сейчас я должен был сосредоточиться на первостепенной задаче – на том, что я мог сделать прямо сейчас.

 — Эх…

 Только начав успокаиваться, я заметил девушку, сонливо стоявшую неподалеку с яблоком в руке.

 «Что я творю…»

 Естественно, важно понять, что делать с Маки, однако прямо сейчас я должен думать не о себе или Маки, а об этой девушке передо мной, которая потеряла все из-за желания Маки.

 — Эм, Шел… Ринго.

 Я осекся, едва не назвав ее имя.

 До тех пор, пока я не расскажу ей правду, она не Шелмия, а Ринго.

 — Я узнал, кто ты. Хочешь… Хочешь, я тебе расскажу?

 Решив говорить с Ринго, девушкой, изгнанной из этого мира, предельно откровенно, я задал свой вопрос, глядя ей прямо в глаза.

 — …

 Некоторое время Ринго не отвечала.

 Несмотря на гул улиц, шедший буквально отовсюду, между нами царила идеальная тишина, подавлявшая все остальные звуки. Вскоре мне стало трудно выносить это молчание, и я продолжил:

 — Ну, пусть я знаю, кто ты, но ситуация сложилась малость сложная, и, скорее всего, будет трудно вернуть тебя на прежнее место. Но, наверное, тебе важно узнать, кто ты на самом деле, поэтому…

 Однако слова, что я отчаянно пытался из себя выдавить, бессильно отступили перед ужасающим ликом тишины.

 Тишина без труда поглотила эти бессмысленные слова, и у меня не осталось иного выбора, кроме как заткнуться и ждать ответа Ринго.

 Время шло, а мы лишь смотрели друг на друга.

 Даже постепенно нарастающая сумятица где-то на заднем плане перестала меня беспокоить. Я просто настойчиво смотрел на голубовласую девушку перед собой, ожидая, когда эти губы придут в движение.

 Что неожиданно, Ринго вдруг отвела взгляд, словно ей стало не по себе. Она с тревогой огляделась, после чего вновь посмотрела на меня и медленно пробормотала:

 — Я… могу оставаться здесь?

 По какой-то странной причине эти слова вонзились мне глубоко в сердце.

 Впервые на лице Ринго появилась тревога.

 Хотя, если подумать, может, Ринго все это время просто скрывала ее. В конце концов, она потеряла свои воспоминания и ничего о себе не знала, а человек, который оказался рядом, не встречал ее до амнезии. Я же объединился с ней, потому что просто плыл по течению. В такой ситуации каждый станет беспокоиться.

 Однако я лишь оправдывался ее апатией, даже не утруждая себя мыслями, о чем она думает.

 Сердце в груди загорелось виной. Осознав, что надо срочно с этим что-то делать, я крепко сжал плечи Ринго.

 — О чем ты говоришь, Ринго?! Разумеется, ты можешь остаться!

 Наверное, когда я заговорил о ней, она подумала, что я пытаюсь от нее избавиться. Она считала, что я расскажу ей, кто она такая, и брошу ее в одиночестве.

 И что я только делаю? Забил свою голову выяснением правды и поиском объяснений происходящему и совершенно забыл о девушке, дрожащей рядом от своей беспомощности.

 — Ну, я не стану обещать, что всегда буду за тобой присматривать. Но я точно никогда не скажу, что тебе нельзя со мной остаться!

 Я не знал, как ее поддержать, однако с предельной серьезностью старался выразить свое желание помочь.

 Немного, совсем чуть-чуть, глаза Ринго от удивления расширились.

 Судя по всему, мои чувства ее достигли.

 Ринго посмотрела на меня снизу вверх, будто улыбаясь.

 — Мм-м.

 И едва заметно кивнула.

 За последние несколько часов ее лицо крепко отпечаталось в моей памяти, но теперь оно озарилось слабым отблеском счастья. Или, может быть, просто я хотел его таким видеть.

 Впрочем, эта иллюзия тут же испарилась, и Ринго вернулась к своей привычной бесстрастности. Она спросила:

 — Все правда… в порядке?

 Она действительно настолько слабо мне верит?

 С мыслью высказать все более ясно я открыл рот, когда…

 — Очередь очень длинная.

 — А?

 Я наконец заметил, что позади нас образовалась протяжная извилистая линия из людей.

 — Чего? Неужели…

 Очередь из покупателей возникла, потому что мы здесь встали?

 Выходит, Ринго спрашивала, может ли здесь оставаться, так как из-за нас появилась огромная очередь?..

 Рывком развернувшись, я снова посмотрел на леди у продуктового лотка, и она ответила мне зубастой улыбкой, как у хищного зверя.

 — Не хочу вас прерывать, но можете перенести свою юношескую драму куда-нибудь в другое место, где не будете мешать моей торговле?

 Так оно и было.

 — П-Прошу прощения!

 Потянув Ринго за руку с силой, казалось, способной вывихнуть ее плечо, я на полной скорости унесся прочь.

 \*\*\*

 Мой ответ прервало странное недопонимание, но тема явно не принадлежала к числу тех, к которым следовало возвращаться после паузы.

 Я решил вернуться в гостиницу и для начала перекусить с Ринго, после чего подняться в комнату и все ей объяснить.

 — Еще даже солнце не село, а они уже…

 Когда мы шли по лестнице, я заметил, как Алиса почему-то пораженно вздрогнула, однако решил сделать вид, что ничего не видел.

 — Так, давай начнем с того, почему пропали твои воспоминания…

 Рассказ, что этот мир на самом деле является игрой, или что я пришел из другого мира, наверняка только все усложнит.

 Скорее всего, лучше просто представить исполняющие желания предметы как вещи из этого фэнтези мира.

 Я объяснил ей, что моя кузина использовала предмет, который, вероятно, исполнял желания, чтобы стать принцессой, из-за чего, скорее всего, настоящую принцессу, Шелмию, вытеснило и переместило ко мне.

 Я сосредоточился только на важных моментах, поэтому долго говорить было особо не о чем.

 Что касается ее прежней личности, я старался описать все, что помнил, однако, к моему удивлению, она почти никак не отреагировала.

 Тревожась об отсутствии у нее интереса, я попытался направить разговор на нее:

 — В основном, это все, что я знаю. Может, ты чего-то не понимаешь или хочешь о чем-то спросить?

 Поначалу я даже не понял, услышала она мой вопрос или нет, так как просто продолжала без движения смотреть куда-то в пустоту, пока…

 — Имя.

 По-прежнему не двигаясь, она пробормотала одно единственное слово.

 — Имя?

 Я невольно переспросил, и она слабо кивнула.

 — Ты еще… не назвал.

 То были ее первые слова за последнее время, но я не догадывался, что они значили.

 Я уже не раз говорил ей, что ее настоящее имя – Шелмия…

 — А, ты имеешь в виду мое имя?

 В ответ на вопрос она кивнула.

 Кстати, я ведь действительно даже ей не представился. Да, меня с головой затянуло в неожиданную ситуацию, но с моей стороны то было откровенно грубой ошибкой.

 — А, прости. Меня зовут Сома Сагара.

 — …

 Тем не менее, когда я назвался, с ее стороны все равно не последовало никакой реакции. Пусть она сама спросила, кажется, для нее это ничего не значило.

 — Точно, насчет имен…

 Ее прежнее имя звучало как Шелмия Эль Лихт.

 На Наклейке Статуса значилось «＊ェ♯※＆・♭%♯@♭♯＆$¥», так что количество символов совпадало.

 «Интересно, что-нибудь изменится, если я еще раз использую Наклейку Статуса?»

 Со стороны игры, то есть компьютерной программы, изменение имени из собственных предпочтений человека казалось чем-то немыслимым.

 Однако здесь, в мире, представлявшем собой невероятное сочетание реального и нереального, существовала возможность, что багнутые данные могут быть перезаписаны, если она сама признает что-то своим именем.

 — Я проверю твое имя еще раз, хорошо?

 Переполненный великими ожиданиями, я спросил у нее разрешения и прилепил Наклейку Статуса к ее руке.

 И в результате…

 [Ринго Сагара: Ур. 1]

 Увиденное полностью оправдало мои ожидания.

 — Странно, не правда ли?

 Мы как будто внезапно попали в сеттинг, где являлись братом и сестрой или что-то в этом роде, ведь теперь имя, которое самовольно выбрала Ринго, стало чем-то вроде официального.

 — Точно? Ты точно не против?

 Я показал ей стикер, и она кивнула. Причем кивнула так коротко, что если бы я не смотрел на нее в упор, то ничего бы даже не заметил.

 Но я все равно не понимал.

 — У тебя ведь есть настоящее имя, Шелмия. Почему ты хочешь оставить…

 Однако, несмотря на мои слова, она медленно покачала головой.

 — Это имя… особенное.

 — Особенное?

 Может, потому что это имя стало ее первым с тех пор, как она потеряла память? Впрочем, не успел я задуматься, как она продолжила:

 — И…

 Ее взгляд наполнила решимость, исходившая из самых глубин этих голубых глаз…

 Она твердо посмотрела прямо на меня и, в отличие от себя обычной, четким голосом произнесла:

 — По сравнению с Шелмией, Ринго звучит вкуснее.

 — Че?..

 Иногда имя человека решается по вкусности.

 Таким образом, с осознанием нечто нового о жизни мой очередной день в игре подходил к концу.

 Выдержка из NekomiminekoWiki &gt;&gt; Глоссарий Nekomimineko

 Принцесса Шелмия (Персонаж)

 Знаменитая принцесса Лихта и невероятно популярный персонаж Nekomimineko.

 С ней связаны только три события, и она очень редко появляется из-за сложных условий, необходимый для начала этих событий, однако, к добру или к худу, ее популярность настолько высока, что породила множество легенд.

 Тем не менее, в одном из последних патчей выяснилось, что с ней невозможно вступить в брак, и с приходом Мицуки Хисаме в событии, добавленном в том же патче, она утратила свое место самого популярного персонажа.

 Актуальные видео

 Все сцены с участием принцессы Шелмии http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Выходной Принцессы 1 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Выходной Принцессы 2 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Выходной Принцессы 3 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Выходной Принцессы (Доп.) http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Знаменитые слова принцессы Шелмии http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Знаменитые слова принцессы Шелмии 2 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Знаменитые слова принцессы Шелмии 3 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Знаменитые слова принцессы Шелмии 4 http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Принцесса Молний → Мгновенная смерть http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Баганое исследование замка 2 (aka. Скрытая Королевская Семья Лихта) http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 10 часов говорю «Я люблю тебя» принцессе Шелмии http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 \*\*\*

 От Отряда Юбочников

 Принцесса, берегите ножки! Выходной Принцессы (эпизод) http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Принцесса, берегите ножки! Темный Снайпер vs Террас (эпизод) http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Принцесса, берегите ножки! Озорной Ветерок в Зале Аудиенций (эпизод) http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 Принцесса, берегите ножки! Ужасное Вторжение в Столицу Королевства (эпизод) http:// xxxxxxxxxxxxxxxxxx

 \*\*\*

 Переход по ссылке направит вас на сайт-видеохостинг.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3. Принцесса Молний**

Часть 1

 — Ринго, ты ведь понимаешь, что нам нужно сделать, да? — спросил я напряженным голосом, и она молчаливо кивнула.

 Ее кивок вышел более заметным, чем обычно, потому что она тоже прекрасно осознавала ситуацию, в которую мы попали.

 В итоге она так и осталась Ринго.

 Прежде всего, так или иначе, все равно никто не знал имя «Шелмия», в том числе и она сама, поэтому в его использовании не было никакого смысла. И раз уж ей понравилось имя Ринго, то лучше просто с ней согласиться.

 Что важнее…

 У нас больше не оставалось времени на такие тривиальные вещи.

 — Похоже, пора нам прощаться…

 Перед выходом я в последний раз окинул взглядом комнату, где мы жили с Ринго.

 Обычная кровать, любимый стул Ринго, на котором она всегда сидела, и просторное место, подходящее даже для двух человек.

 Пусть мы не провели вместе и дня, мысль о том, что нам предстоит сделать, заставляла меня ощущать одиночество.

 — Даже если представить, что я это предвидел, как же мне…

 Я мысленно вздохнул, однако наше положение это никак не исправило.

 Именно, всего несколько минут назад все перевернулось с ног на голову.

 Случайным образом выяснив настоящую личность Ринго, мы долго разговаривали в гостинице. С новой информацией нам необходимо было успокоиться и как следует обсудить наши следующие действия.

 Тем не менее, неучтивые слова незваного гостя посреди нашего разговора довели меня до шока, словно я получил внезапный удар ножом в сердце.

 Да, в последние два дня я только и делал, что попадал в безумные ситуации, но эти слова оказались на совсем ином уровне.

 А именно…

 — А, точно. Ну, я не стану учитывать последнюю ночь, но если собираетесь и дальше жить в этой комнате, то выйдет 1.500Э за ночь на двоих.

 Заявление хозяина гостиницы о повышении цен!

 Хоть моя импульсивность в покупках и была безнадежной, я всегда придерживался пределов.

 Я планировал сохранить достаточно средств для сегодняшних расходов в гостинице и убедился, что останется 1.360Э, если потрачу часть на Удачный Куш в оружейной лавке.

 Да уж, 1.360Э.

 Вообще-то, после покупки яблока в продуктовом лотке у меня осталось всего 1.310Э.

 Иначе говоря, прямо сейчас я не мог позволить себе остаться здесь на ночь.

 Разумеется, если бы я скинул с себя Ринго, денег бы мне хватило, и все же я не собирался расплачиваться своей совестью.

 Если задуматься, я всего лишь стал жертвой обстоятельств, однако все это случилось из-за беспечности моего родственника. Кроме того, в отличие от Девочки-Поезд или Хисаме, она не сможет выжить в одиночестве.

 Получается…

 — В худшем случае, кто проиграет в камень-ножницы-бумагу… спит в хлеву.

 Осознание происходящего медленно просачивалось в мое сердце, и я ощущал, как начинаю впадать в уныние.

 Никогда не думал, что мне когда-нибудь придется пережить нечто подобное.

 В мире игры запаха и осязания не существовало, но в этом наполовину реальном мире спать в тесноте, вони и полном отсутствии всякой безопасности было слишком для такого городского жителя, как я.

 В столице я часто ночевал в хлевах, но, когда путешествовал с группой, особенно во время моего первого прохождения, мы всегда останавливались в гостиницах. Сейчас я уже не особо помнил местные цены, и все же отлично понимал, как работает гостиничное ценообразование. Я банально просчитался.

 Впрочем, с тех пор как мои средства опустились ниже отметки в 1.500Э после посещения оружейной лавки, это уже не имело значения.

 «Проклятье! Если бы я просто не покупал Перчатку Без Пальцев…»

 В памяти тут же всплыла сцена, как я стою в оружейной лавке вне себя от радости, что нашел ее, а затем счастливо ее натягиваю, от чего мне тут же захотелось пару раз долбануть себя из прошлого по голове чем-то тяжелым.

 — Ладно, бесполезно сожалеть. Я просто должен сделать, что могу!

 Собравшись с мыслями, я стиснул кулак перед грудью.

 А затем…

 — Ринго?

 Говорят, что люди лучше всего развиваются в чрезвычайных ситуациях.

 Может быть, ее вдохновили мои слова, потому что в столь невероятном повороте событий она медленно подошла ко мне и, протянув руку вперед, поднесла ладонь к моему сжатому кулаку.

 Показав мне свою открытую ладонь, она улыбнулась столь чисто и невинно, что вполне соответствовало улыбке настоящей принцессы…

 — Ты будешь в хлеву?

 Это нечестно, Ринго!

 За такое короткое время она определенно значительно продвинулась в развитии, причем в отрицательном направлении!

 Не говоря уже о том, что для человека, который даже не знал, как переодеваться, весьма поразительно знать, что такое камень-ножницы-бумага!

 — Л-Ладно, так или иначе, нам очень нужны деньги, причем прямо сейчас! К концу дня мы обязаны заработать не меньше 200Э! — воскликнул я в попытке отвлечь ее внимание от игры.

 И со стойкой решимостью любыми способами избежать ночевки в хлеву мы вышли из гостиницы, чтобы дать последний бой.

 \*\*\*

 — Что… нам делать?

 Да уж, и что нам теперь делать?

 Я вышел из гостиницы, однако не успел пройти и пару шагов, как остановился. Ринго задала мне вопрос, а я банально не знал, как ответить.

 Поглядев на меня немного, Ринго вдруг коснулась руками одежды.

 — Сниму.

 — Я же сказал, эрос под запретом!

 Сколько еще на нее будет влиять эро-плащ?

 Я поспешно попытался ее остановить, но она качнула головой.

 — Не так.

 Использовав минимальный набор слов, она сказала, что я ошибся, и, неуклюже поерзав, самостоятельно стянула с себя плащ. После чего…

 — А?

 Она протянула его мне.

 — Продай. Заработай.

 И что за трогательные слова? Разумеется, согласиться с этим я не мог.

 — Все в порядке. Это ведь твой подарок, Ринго, поэтому используй его, как хочешь.

 — Тогда… я отдаю его тебе.

 Судя по всему, она явно относилась к тому типу людей, которым не нравилось отступать. Неожиданное упрямство Ринго оказалось хлопотным.

 Касательно моих соображений, я не хотел поступать настолько недальновидно, чтобы продавать что-то купленное в магазине. К тому же, моя гордость геймера не позволяла мне отказаться от удачно подвернувшегося под руку редкого предмета.

 Если бы я ответил честно, Ринго ничего бы не поняла, поэтому я попытался придумать подходящее оправдание, чтобы ее убедить:

 — Если ты стараешься обо мне заботиться, лучше носи этот плащ.

 — Но…

 — Когда он на тебе, я чувствую себя счастливее. Или он тебе не нравится?

 Мой вопрос прозвучал немного взволнованно, однако Ринго энергично замотала головой.

 Выражение ее лица ни капли не изменилось. Тем не менее, даже без этого, учитывая одно только ее поведение, было предельно понятно, что плащ ей определенно нравился.

 — Это…

 Твердо посмотрев мне в глаза, Ринго с теплотой прижала к груди плащ и сказала:

 — Первый… эро-плащ, который ты подарил.

 М-да, хоть ответ вышел прекрасным, одно слово в предложении явно его испортило. Так или иначе, если она счастлива, то счастлив и я.

 — Что ж, я тоже хочу извиниться, ведь первым твоим подарком от меня стало нечто подобное.

 Мне стало плохо, и я извинился, на что Ринго снова качнула головой.

 — Мне… нравится.

 — Эх.

 Услышав ее прямые и ясные слова и увидев то, как она крепко прижимает к себе плащ, я больше ничего не мог сказать.

 По какой-то неведомой причине вина кольнула сердце еще сильнее.

 — И я… уже получила кое-что лучше.

 — Кое-что лучше?

 Стоило мне задать вопрос, как на мгновение мне показалось, что на лице Ринго мелькнули эмоции.

 — Имя.

 Но только прозвучал ее ответ, как эти мысли полностью испарились из моей головы.

 Это случилось, потому что то, что она сказала, оказалось далеко за пределами моих ожиданий.

 Впрочем, немного подумав, я понял, что она говорила о моей фамилии, Сагара. Может быть, Ринго по-своему тревожилась об отсутствии у нее собственной личности.

 — Не стоит беспокоиться. Идем, заработаем немного денег.

 Смущенный, я закончил наш разговор и пошел вперед.

 Тем не менее, я тут же заволновался и, оглянувшись, заметил, как девушка с голубыми волосами ковыляет ко мне, без конца натыкаясь по пути на людей.

 — Да уж, выбора у меня, похоже, нет.

 Я должен был вернуться к своей замечательной жизни одиночки, так как же так вышло?

 Пока этот вопрос крутился где-то на задворках моего разума, я привычно взял Ринго за руку и побрел дальше, ведя ее за собой.

 Часть 2

 Энтузиазм, конечно, очень здорово, однако Nekomimineko не настолько добра, чтобы достичь чего-то на одном только воодушевлении. Прежде всего, ради безопасности было бы отлично найти какой-нибудь прибыльный квест, однако таких поблизости не обнаружилось.

 — Выхода нет. Придется выйти и поохотиться на монстров.

 Так или иначе, Nekomimineko оставалась РПГ, поэтому уничтожение монстров в награду приносило Элементы.

 Сражаться на тринадцатом уровне отдавало чрезмерным риском, но другого способа раздобыть денег, пребывая на мели, я не знал.

 Карта со слабейшими монстрами у столицы звалась Равнинами Деуса, однако и там уровень монстров достигал пятидесятого.

 Сражения грозились стать тяжелыми, и все же с силой атаки Ширануи победа не исключалась, пока я мог наносить удары. Если выбрать правильные цели и обрушиться на них прерыванием навыков, должно сработать.

 Конечно, ставить свою жизнь под угрозу из-за какой-то смены расценок жилья казалось странным, но приходилось делать то, что надо было делать.

 Пытаясь сохранить по пути свою решимость, я направился к южным воротам, что выходили на Равнины Деуса.

 \*\*\*

 — Слушай внимательно, Ринго. Что бы ни случилось, не сходи с места, а если монстры приблизятся к тебе, немедленно беги к воротам, хорошо?

 Пока мы шли к южным воротам, я объяснял ситуацию Ринго.

 С моим тринадцатым уровнем обстановка и без того стала довольно накаленной, а Ринго находилась только на первом. Даже с плащом на защиту один единственный удар монстра пятидесятого уровня, скорее всего, мгновенно ее убьет. И хоть я передал ей на всякий случай Вакидзаси для самообороны, если ей придется его использовать, она наверняка погибнет.

 — Хорошо.

 Словно ощущая что-то в моих словах, Ринго ответила непривычно серьезно и кивнула.

 Так я смогу полностью сосредоточиться на бое.

 — Сперва… вот они.

 Оглядев равнины в поисках подходящей добычи, я остановился на паре Диких Злизей.

 К сожалению, кроме некоторых редких монстров, ни один из них не передвигался здесь в одиночку. Учитывая эту информацию, парочку Диких Злизей победить будет легче всего.

 Что меня беспокоило, так это неожиданное появление других монстров, пока я буду сражаться со Злизью, но подобного риска я избежать никак не мог.

 «Сконцентрируйся, сконцентрируйся! Даже с моим низким уровнем я способен это сделать! Помни, я ведь игрок Nekomimineko!»

 Я пытался подбодрить себя, чтобы побороть страх. Тем не менее, разница в уровнях была очевидна, и мысль, что единственная ошибка вела к мгновенной смерти, никак меня не отпускала.

 Волнение достигло той степени, когда на лбу проступила холодная испарина. Неприятное чувство нарушало сосредоточенность, а бьющиеся будто в лихорадке мысли вели лишь к большей тревоге. Весьма скверный знак.

 Внезапно…

 — Сома.

 Застыв от беспокойства, я вдруг почувствовал, как меня слабо потянули за одежду. Это была Ринго.

 Я повернулся к ней, удивленный, что она первая решила со мной заговорить, и миниатюрный ротик Ринго медленно открылся.

 — Победить… их?

 — Угу. Сейчас я на них нападу, поэтому, Ринго, постой пока в…

 — Нн-н. Я постараюсь.

 — А?

 Ее слова стали для меня загадкой.

 Но то, что произошло следом, стало загадкой даже еще большей.

 Нас и Диких Злизей, которых я выбрал своими целями, разделяло больше десятка метров. Тем не менее, словно полностью игнорируя это расстояние, Ринго направила сжатый в руке Вакидзаси в их сторону…

 — Э-э?..

 В следующий миг с острия клинка сорвалась сияющая шаровая молния.

 — А-а-а?! Чего?!

 Я моргнул, гадая, не обманывают ли меня собственные глаза. Прямо передо мной вырвавшийся из Вакидзаси свет врезался в одну из Диких Злизей.

 Вспышка. Затем оглушительный грохот. Встретившись с явно мощной атакой, Дикая Злизь опрокинулась без всякого сопротивления.

 — Еще.

 Острие Вакидзаси Ринго засветилось новыми молниями.

 Вторая и третья атака достигли цели до того, как Злизь успела восстановиться и даже зацепили находившуюся рядом вторую. После нескольких непрерывных ударов молнией…

 — Да ты издеваешься!

 Дикие Злизи, извиваясь в предсмертных конвульсиях, исчезли.

 Я что, сплю? Не в силах поверить в происходящее, я повернулся к Ринго, и она, бесстрастная как обычно, указала на свои ноги.

 — Не волнуйся. Я не сделала ни шага.

 — Ха… ха-ха-ха…

 Услышав беспечные слова этой девушки, которая только что уничтожила противников на пятьдесят уровней выше, мне оставалось только хрипло рассмеяться.

 \*\*\*

 — Ринго, ты можешь использовать магию!

 Спустя несколько минут после исчезновения Диких Злизей я наконец пришел в чувства и громко воскликнул, однако…

 — Магию?

 Ринго слегка склонила голову вбок.

 — Или это навык?

 Я попробовал другой вопрос, однако, судя по всему, эти слова для нее ничего не значили, потому что она лишь продолжала на меня смотреть.

 — Ты никогда не слышала о навыках и магии? — спросил я, прикинув такую возможность.

 Ринго тут же кивнула.

 — Т-Тогда как ты это сделала?

 — Как?..

 Она снова склонила голову.

 Затем, будто ощутив некое чувство долга…

 — Вот… так.

 Пока она говорила, в воздух выстрелила молния, на сей раз вылетевшая из ее пустой левой руки. Впрочем, это по-прежнему ничего не объясняло.

 Кроме того, я понял, что то, что использовала Ринго, не было обычной магией.

 «Погодите секунду. Кажется, я уже где-то видел эту магию молнии… Точно!»

 — Конечно! Магия молнии принцессы Шелмии!

 В ивенте «Вторжение в Столицу Империи» в сражении участвовала и принцесса Шелмия, которая уничтожала монстров яростными ударами молний из своего посоха.

 Я всегда думал, что это до несправедливого ОП, но если предположить, что Ринго способна ее использовать…

 // Напоминание: ОП ( overpowered) – слишком сильно, чрезвычайно сильно, сверхсильно. //

 Так или иначе, они ведь изначально являлись одним и тем же персонажем, поэтому в использовании ей магии молнии не было ничего удивительного. Хотя, пусть и с экипированным Вакидзаси, эта атака вышла настолько мощной, что на первом уровне без труда размазала противников пятидесятого.

 Пока я содрогался внутри от невероятности бытия, Ринго спокойно спросила:

 — Что дальше?

 Часть 3

 — Это нечто… — пробормотал я невольно вслух.

 Сила магии молнии Ринго была просто поразительной.

 Ее сила, похоже, увеличивалась вместе с повышением уровня Ринго после победы над монстрами. Теперь у нее получалось уничтожать абсолютно все с двух ударов, а Дикую Злизь и вовсе с одного, причем с дальней дистанции. С этой нарушающей законы мироздания силой она попросту пронеслась по равнинам, стирая с лица земли одного монстра за другим.

 Я ожидал, что постоянное использование настолько мощной магии быстро истощит ее MP, но Ринго до сих пор не показывала ни единого признака усталости.

 Не думаю, что ее MP бесконечные, поэтому возникает вероятность, что ее магия молнии не требует MP. Короче говоря, ее могущество превосходило воображение.

 И за счет наличия такого до нелепого абсурдного напарника…

 — Сома.

 — Принято, мэм! Желе Дикой Злизи – получено!

 Моя текущая роль заключалась в сборе дропа с побежденных Ринго монстров.

 Если намереваетесь посмеяться над моим жалким положением, валяйте. Я скажу вам лишь одно: если у меня есть шанс зарабатывать деньги, не подвергая свою жизнь опасности, я с великим удовольствием спрячусь за кем угодно, даже за девушкой!

 — Дальше?

 К счастью, Ринго меня не осуждала. Наоборот, она с воодушевлением продолжала избавляться от монстров. Ее бесстрастность делала невозможным узнать ее настоящие чувства, однако рвение Ринго проявлялось в том, что именно она подгоняла нас вперед.

 Так или иначе, к ее сожалению, количество монстров, подходящих для наших целей, постепенно уменьшалось…

 — Погоди, монстров слишком мало. Может, они просто не возрождаются?

 Обычно монстры на полях респавнились через определенное время, и все же я заметил, что их количество неумолимо уменьшалось.

 Было бы замечательно, если бы дело заключалось только в этом. В любом случае, проблема крылась не только в невозможности дальше фармить на полях. Если становление Nekomimineko реальностью повлияло на возрождение монстров, даже я не мог сказать, к каким дальнейшим просчетам это могло привести в будущем.

 На секунду меня кольнула тревога, но я тут же качнул головой.

 Нет, в это слишком трудно поверить. Во всех пережитых мной боях в Рамлихе возрождение монстров пугающе соответствовало игре.

 — Получается, все это вполне могло произойти и в игре?

 Поразмыслив немного над этой мыслью, я пришел к определенному выводу.

 И как я мог только про это забыть? В Nekomimineko существовала только одна возможность прекращения спавна монстров.

 Пока Ринго рядом со мной молча смотрела на небо, мучаясь от безделья, я торопливо ее окликнул:

 — Скверно! Нам надо сейчас же вернуться в город!

 — Сома?

 Не дожидаясь ее растерянного ответа, я схватил Ринго за руку и побежал.

 — Мы должны поторопиться! Если я не ошибаюсь, очень скоро на равнинах начнется массовый спавн монстров!

 \*\*\*

 Таким образом, мы рванули к Гильдии Охотников за головами.

 // Bounty Hunters’ Guild – гильдия охотников за наживой, однако, по сути, все-таки ближе к «охотникам за головами» в плане награды за убийство монстров (в общем, за заказы). //

 Из трех главных гильдий только в эту мы еще не заходили.

 В общем и целом, Гильдия Охотников за головами представляла собой нечто вроде гильдии авантюристов, часто встречавшейся в играх, где можно было выполнять различные запросы за деньги.

 В связи с принципами работы по причинам, отличным от Хисаме, ее тоже называли спасительной милостью Nekomimineko.

 В конце концов, запросы в Гильдии Охотников за головами создавались совершенно случайно.

 Да, в эту гильдию случайно поступали запросы «уничтожить» и «собрать».

 У гильдии не было ограничений по гильдейскому рангу, и она не заставляла в нее вступать. Вы могли полностью свободно выбирать запросы на выполнение вроде «уничтожьте трех Злизей к 9 июля» или «соберите две Капли Злизи к 10 июля».

 Запросы на уничтожение выполнялись победой над указанным количеством монстров и сдачей задания к крайнему сроку, а запросы на сбор – предоставлением особого дропа с монстров в описанном количестве к, опять же, крайнему сроку. Система вышла предельно простой, и так как запросы составлялись случайно, они зачастую были лишены отрицательных черт Nekomimineko.

 Эта система настолько полюбилась игрокам Nekomimineko, что появилась даже поговорка: «Проблемы? Гильдия Охотников». Что ж, возможно, правда заключалась в том, что обычные квесты были слишком гнусными.

 // « Getting grilled? Hunter’ s guild» – грубо говоря, «Горит (пятая точка)? Обращайся в гильдию охотников!». Если ошибся в переводе, прошу указать, буду очень признателен. //

 Впрочем, гильдия заботилась об игроках не только одним этим способом. Кроме привычных запросов существовали также особые ивенты, называемые фестивалями истребления, выпадавшими на время массового спавна, что было очень выгодно. Моя нынешняя цель заключалась именно в этом.

 Однако обычный запрос или фестиваль истребления – ничего из этого не будет мне доступно, пока я не окажусь в здании. И хоть я беспокоился, что внутри меня может поджидать очередной странный парень, как и в других гильдиях, в данной ситуации нельзя было терять ни минуты. Короче говоря, я рывком распахнул двери и заглянув внутрь.

 «Отлично!»

 Никого подозрительного я не заметил.

 Ощущая легкое облегчение, я вошел в гильдию. Кажется, фестиваль истребления еще не начался.

 — Так, пойду посмотрю на обычные запросы, пока массовый спавн не начался. Если найдется что-то простое, можно потом принять.

 Для запросов на уничтожение требовалось взять в аренду у стойки специальный кристалл и оставить половину награды в качестве депозита.

 Депозит возвращался после выполнения запроса, однако с моими текущими сбережениями я глубоко сомневался, что мне хватит на него средств.

 «Думаю, лучше просто сесть и подождать…»

 Учитывая мою нынешнюю силу, мне не особо хотелось сражаться с сильными противниками.

 Равнины Деуса, где мы только что фармили, считались самой слабой областью, поэтому вполне очевидно, что запросы в других локациях были более опасными. Они не стоили того, чтобы идти туда ради массового спавна и фестиваля истребления, которые скоро начнутся.

 В тот самый миг часы пробили полдень.

 А затем…

 — Прогноз на массовый спавн уже на подходе!

 Какой-то мужчина, выглядевший как сотрудник гильдии, запыхавшись, выскочил в зал и повесил листок бумаги прямо в центре доски объявлений о запросах.

 При виде этого все в гильдии удивленно загомонили, и помещение заполнилось гулом.

 — Быть не может. Вы серьезно?..

 Я не стал исключением.

 — Неужели удача все-таки на нашей стороне? — невольно спросил я сам себя.

 Уже зная о скором массовом спавне и, следовательно, фестивале истребления, я все равно пораженно охнул.

 На прикрепленном листе бумаги значилось:

 «Массовый спавн Золотой Дикой Злизи на Равнинах Деуса подтвержден.»

 Выдержка из NekomiminekoWiki &gt;&gt; Глоссарий Nekomimineko

 Злизь (Монстр)

 Известный всем талисман-монстр Nekomimineko.

 Очень спокойный монстр с явным шаблоном атаки, состоящим только из придатков и двух рожков на голове, чем-то напоминающих кошачьи уши.

 Существует много подвидов, таких как Жуткая Злизь, Дикая Злизь, Золотая Дикая Злизь и Улизь.

 \*\*\*

 Радужный Дождь (Магия)

 С семью удивительными типами элементов, одно из ультимативных штурмовых магических заклинаний.

 Учитывая настолько большое количество типов элементов, оно наверняка поразит слабое место любого монстра… Однако из-за системы Nekomimineko, если монстр невосприимчив ко всем типам элементов, итоговый урон становится нулевым, поэтому очень редко наносит урон, начиная с конца середины игры.

 Обладает чрезвычайно ярким световым эффектом. Один из четырех королей лагов.

 \*\*\*

 Земляная Могила (Магия)

 Призывает из земли каменные копья. Среднее заклинание элемента земли.

 По крайней мере, так должно было быть, ведь из-за ошибки в настройках расценивается как физическая атака. Невероятно полезно в конце игры, когда противники обладают высоким сопротивлением. Последняя надежда магов. (Исправлено в версии 1.10)

 Надежды больше нет.

 \*\*\*

 Цветок на Утесе (Задание)

 Простое задание по поиску цветка на каменистых горах к югу от столицы… за исключением тех игроков, для которых оно стало средоточием трудности и мучений. Гора пронизана множеством видимых пещер, каждая из которых представляет собой мини-подземелье. Тем не менее, даже после тщательного их исследования цветок найти невозможно.

 Секрет в том, что цветка нет ни в одной из пещер. Он на самом деле растет на вершине горы.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4. Фестиваль Истребления Золотой Дикой Злизи**

Часть 1

 Злизь когда-то жила с людьми

 Они были мирными созданиями и обитали в стаях

 Можно сказать, их спокойство было сравнимо со спокойством Будды

 Однако по какой-то причине некоторые из них отбились от стай

 В поисках новой истории

 Эта Злизь в итоге осталась в одиночестве

 Лишенные уверенности стай, их души ослабли

 Что привело к увеличению их жестокости

 Эта Злизь нападет даже на людей

 Что заставило обращаться к ним как к монстрам

 Встречались некоторые, которых изгнали из стаи из-за вида

 Они бродили, снедаемые злобой

 Их назвали Жуткой Злизью

 Тем не менее, несмотря на свирепость, они оставались Злизью

 Поэтому с ними быстро разобрались авантюристы

 Но существовала Злизь, что терпеливо ждала своего часа

 Не обращая внимания на смерть собратьев и продолжая жить

 Они стали известным под другим названием

 Самые дикие из диких

 Самые одинокие из одиноких

 Они стали Дикой Злизью

 Имя это распространилось не только потому, что они обитали в дикой природе, когда даже отклонились от этого

 Как прирожденные одиночки, Дикая Злизь сильна

 Выжившие, они шагали через трупы своих собратьев

 Одержимые могучей магической энергией, их суть давно превзошла суть Злизи

 И с сердцами, закаленными долгими годами одиночества

 Им удалось использовать даже магию, что было невозможно для Злизи

 Для авантюристов они стали сложными противниками

 Дикая Злизь продолжила существовать

 Длительная жизнь одиночек обратила в камень их сердца

 Что дало рождение металлическому телу Серебряной Дикой Злизи

 Серебряная Дикая Злизь не верит никому и не имеет желаний

 Их окруженные непроходимой стеной сердца сделали их тела твердыми, окрасив в холодный серебряный цвет

 Выживая, не заботясь больше ни о чем, они быстро сбегают

 Даже опытным авантюристам придется постараться, чтобы их поймать

 В отличие от Дикой Злизи, они мгновенно сбегают при виде авантюриста

 Кроме того, их защита и ловкость высока, и уничтожить их сложно

 Таким образом, победа над ними должна принести много опыта

 Ты ожидаешь этого, однако они всего лишь одиночки

 Так что они не обладают множеством жизненного опыта

 Возможно, такова часть их механизма самосохранения

 От сложности в уничтожении и до малого количества опыта и Элементов

 Авантюристы перестали их преследовать

 Серебряные стали истинными одиночками

 Тем временем существует Дикая Злизь, что сражается с авантюристами

 Беспрестанно совершенствуясь, она начинает излучать золотой свет

 Вот что представляет из себя Золотая Дикая Злизь

 Прочность их тел и скорость побега такая же, как у Серебряных

 Однако причины их побега, количество опыта и магической энергии совершенно различаются

 Несмотря на силу, они не желают боя

 Тем не менее, их опыт продолжает накапливаться, пока тела не становятся золотыми

 Что, вкупе с кучей Элементов, особенно привлекает авантюристов

 И раз они не хотят сражаться, первыми они не атакуют

 Итак, все авантюристы охотятся за ними

 Они абсолютно отличаются от непопулярных и одиноких Серебряных.

 Вот почему я Золотая Дикая Злизь

 А ты Серебряная Дикая Злизь!

 ЧТД!

 // ЧТД ( QED) – аббревиатура от «что и требовалось доказать» ( quod erat demonstrandum). //

 Вышеописанный длиннопост однажды возник на форумах Nekomimineko.

 В итоге то была долгая атака в конце жестокой войны, однако в результате автора вытеснили ультра-комбинацией «tl;dr», «отвратительно» и «все равно ты одиночка». Впрочем, содержание поста оказалось интересным, и он угодил в NekomiminekoWiki. Разумеется, вся информация о Злизи была выдумана, но создавалось впечатление, что идея достойна внимания.

 // tl; dr ( too long; did’ t read) – «слишком длинно, не читал». //

 Серебряная Дикая Злизь представляла собой совершенно бесполезный вид монстров, ведь они не давали почти никакого опыта и денег, и все из-за ошибки разработчиков в настройках. С другой стороны, Золотая Дикая Злизь приносила целую кучу опыта и денег и никогда не атаковала. В теории одну такую можно было победить и на первом уровне, посему она стала идеальным олицетворением сидячей утки.

 // Сидячая утка – аналогия легкой добычи. //

 Массовый спавн Золотой Дикой Злизи никак нельзя было пропустить.

 Проще говоря, массовый спавн заключался в распространении определенного типа монстров по территории или подземелью. Тому существовало несколько предвестников: за несколько часов до массового спавна монстры в нужной локации переставали респавниться.

 Тип монстра для массового спавна выбирался случайно из всех монстров, спавняшихся в локации, но впервые я сталкивался с подобным мероприятием в отношении Золотой Дикой Злизи.

 Время массового спавна спрогнозировали примерно через два часа, от двух до четырех дня.

 Если справимся с задачей, легко наберем необходимую сумму для комнаты в гостинице. Кроме того, вполне вероятно, получится скопить денег на беззаботную жизнь еще на какое-то время.

 Я оглядел взглядом разгоревшуюся кругом суматоху и заметил, что авантюристы после прочтения послания бросились к стойке, громко заявляя о своем желании присоединиться к Фестивалю Истребления. Мы не могли позволить себе упустить этот шанс.

 — Ринго, мы тоже участвуем.

 Если прикинуть, сейчас в гильдии находилось около двадцати человек. С таким раскладом вполне можно вклиниться в очередь, но, если промедлить хоть немного, возможность испарится.

 Я взял Ринго за руку, и мы пошли к стойке.

 \*\*\*

 Я подал заявку, и мы с Ринго вошли в команду на Фестиваль Истребления Золотой Дикой Злизи.

 Потрепанный старик за стойкой дал нам специальный кристалл для отслеживания количества уничтоженных монстров.

 Обычно магическая энергия убитых монстров автоматически переходила в кристалл-кошелек, преобразовываясь в Элементы (деньги), но Гильдия Охотников использовала тот же принцип для создания кристалла на запросы на уничтожение.

 Такой кристалл поглощал магическую энергию только особого монстра и заполнялся полностью, когда достигалось необходимое количество убитых монстров, свидетельствуя о выполнении запроса. Возврат его в гильдию служил доказательством выполнения запроса, однако для получения требовалось оставить сумму в половину награды в качестве залога.

 Тем не менее, во время Фестиваля Истребления ради предотвращения нападения большого количества спавнящихся монстров на город (ну или с подобным намерением) первым пятидесяти зарегистрировавшимся специальный кристалл предоставляли бесплатно.

 Получение специального кристалла было первым требованием для участия в Фестивале Истребления.

 Фестивали Истребления считались совокупностью запросов на уничтожение и сбор массово спавнящихся монстров (в нашем случае, Золотой Дикой Злизи).

 В течение Фестиваля Истребления участников награждали в соответствии с запросами на уничтожение и сбор. Иными словами, если ты уничтожал десять необходимых монстров, то получал вознаграждение в размере запроса на уничтожение десяти этих монстров. Если же собирал пять дропнутых предметов – соответственно, получал вознаграждение за запрос по сбору пяти предметов.

 Таким образом, предложение звучало очень заманчиво даже с такими условиями. Однако самый успешный участник Фестиваля Истребления получал десятикратную награду в качестве бонуса! Для второго места ее увеличивали трехкратно, а для третьего – двухкратно. Из-за невероятного увеличения награды важно было попасть в тройку лучших.

 Особенное место занимали команды. При регистрации до трех участников могли сформировать команду, и общая награда сформировывалась из суммы каждого.

 Я уже сказал, что зарегистрировался с Ринго в команде, и хоть третьего члена иметь было бы полезно, я предпочел обойтись без дележа награды после завершения фестиваля. Мы выложимся на полную, чтобы занять первое место вдвоем.

 Массовый спавн и связанный с ним Фестиваль Истребления проходили невероятно редко, и даже в игре в них предоставлялся шанс поучаствовать всего два или три раза до завершения сюжета. Впрочем, фестивали представляли собой один из самых крупных бонусных ивентов в Nekomimineko, а также частично являлись причиной, почему Гильдию Охотников называли спасительной милостью Nekomimineko.

 Кстати, если монстр-цель оказывался слишком сильным, то принять участие было невозможно. Кроме того, если нужная локация находилась слишком далеко, до нее в принципе не удавалось добраться до окончания массового спавна.

 Также, раз монстры спавнились в больших количествах, это приводило к гораздо более напряженным боям, чем обычно.

 Пусть массовый спавн и Фестивали Истребления предоставляли отличные шансы подняться, они уж никак не были сплошной халявой.

 За исключением этого.

 То, что произошло на Равнинах Деуса недалеко отсюда, стало воистину чудом, ведь Золотая Дикая Злизь сосредотачивала в себе большую награду и низкий риск. Подобного я никогда не видел даже в игре и не мог позволить себе медлить.

 Бой с Золотыми не грозил смертью, и в данной ситуации стать миллионером вовсе не было несбыточной мечтой, учитывая награду за первое место. Даже обычное уничтожение гарантировало, что некоторое время не придется беспокоиться о деньгах.

 Прощайте, хлева! Мы уходим в лучшее место!

 С тех пор, как я оказался в этом мире, прошло уже много времени, однако создавалось такое впечатление, что за мной наблюдает сам бог.

 Мой счастливый день наконец настал.

 — Отлично, а теперь займемся нашей командной работой!

 До массового спавна оставалось еще два часа, и за это время нам надо было составить план уничтожения Золотой Дикой Злизи.

 И тогда…

 Когда я уже собирался выйти из гильдии, за спиной вдруг раздался громкий крик, выделившийся на фоне гомона радостных авантюристов о внезапной удаче:

 — Почему?! Почему именно Золотые?! А-а-а-а, сбережения гильдии, которые мы копили больше трехсот лет!.. Это конец гильди-и-и-и-и!!!

 М-да, что ж, прошу прощения. Мои искренние соболезнования.

 Часть 2

 Покинув Гильдию Охотников, мы первым делом направились в Лавку Предметов.

 Задумавшись о деле, я вдруг осознал, что совершенно забыл купить кристалл-кошелек для Ринго. К счастью, Элементы с убитых ей на Равнинах Деуса монстров по загадочной причине оказались в моем кошельке, однако, если не раздобыть ей собственный кристалл в ближайшее время, о справедливости в наших отношениях не может быть и речи.

 — Да уж, навевает воспоминания…

 Именно здесь, в Лавке Предметов столицы я в последний раз был в игре, и именно тут меня убили. Один только его вид подпортил мне настроение. Тем не менее, прошлое в прошлом, и с этим ничего не поделать.

 Тягая за собой извечно заторможенную Ринго, я зашел внутрь.

 — О, добро пожаловать!

 Сотрудница лавки, толкавшая громоздкую тележку, видимо, расставляя товары, добродушно нас окликнула. Кроме того, она двинулась к нам, продолжая толкать тележку и изобразив на лице услужливую улыбку.

 — Вы что-то ищите? Все товары со скидкой!

 Сотрудница принялась заговаривать нас, однако, если присмотреться, в лавке все товары продавались по обычной цене.

 Я с горечью улыбнулся, когда…

 — А как насчет такого предложения? Я могу предоставить вам огромную скидку!

 Сотрудница порывисто двинулась вперед, резко толкнув ко мне тележку.

 — Уа-у.

 Оглядев заполнившие тележку до краев предметы, я невольно охнул.

 В тележке была навалена целая куча человеческих черепов. Вернее, статуэток в их форме.

 — Черепа Куула… — пробормотал я сдавленно.

 Торговка радостно насела:

 — Как и ожидалось! Должно быть, вы именно из тех людей, кто знает о Черепах Куула!

 — Д-Да, кажется…

 Я же со своей стороны никак не мог ответить без особого энтузиазма.

 Конечно, я знал о «Черепах Куула» благодаря своему опыту в игре. Без этих чисто-черных искусственных черепов нельзя было завершить квест «Маяк для Потеряшки».

 Данный квест относился к числу простых квестов-поручений, и его цель заключалась в размещении указателей в нужных местах, чтобы «помочь моей маленькой сестре, которая вечно теряется». Впрочем, какое-то время все считали, что завершить этот квест невозможно.

 Клиент давал тебе 30 «Хлебных Крошек» для использования их в качестве «маяков»-указателей, однако, как в той известной сказке, птицы их съедали, и квест становился провальным. Затем, когда давали «Белую Гальку», камешки подбирали соседские дети, и в итоге квест ты снова проваливал. Даже когда ты пытался использовать собственные предметы, их все равно забирали дети, и, следовательно, квест проваливался. Так как же разместить эти указатели?

 Большинство игроков сдавались, и только один выложил правильный ответ в сеть. Решение заключалось в этих непопулярных декоративных черепах, «Черепах Куула», ассортимент которых в лавках насчитывал сотни экземпляров.

 Судя по всему, эти черепа обладали некой настройкой, из-за которой после размещения ни у одного не возникало желания к ним притрагиваться. И на них действительно не обращали внимания даже соседские дети, что собирали обычную гальку. И хоть появившаяся информация заставляла беспокоиться и гадать, почему в лавках так много настолько невостребованных предметов, квест наконец можно было пройти.

 Да, черепа по размеру были больше «Хлебных Крошек» и «Белой Гальки», а зловещую ауру излучали на большое расстояние, что выделяло их из окружения, однако в обычной ситуации никто не решался использовать их как указатели. То был выбор в духе истинной Nekomimineko.

 Кстати, черепа считались квестовыми предметами, но оставались на месте в ожидании игрока, даже когда квест завершался. И так как они значительно портили внешний облик города, игроки их и правда забирали, и все же, куда бы они ни пошли, никто не хотел их покупать. Их непопулярность банально заставляла выступать на глазах слезы.

 Тем не менее, несмотря на свою непопулярность, один такой череп стоил целых 100Э, а для прохождения квеста требовалось как минимум 25, то есть 2,500Э. О такой сумме в данный момент я и мечтать не мог.

 Впрочем, торговка, вероятно, всей душой хотела как можно скорее их продать.

 — Особое предложение месяца, да! Наш магазин со всем авторитетом рекомендует данные декоративные украшения. Вы можете придать ими живость вашему интерьеру или носить на себе как модные аксессуары. Кроме того, их также можно использовать в церемониях для мрачной атмосферы или тайно подкинуть в жилище ненавистного человека. А еще разместить вокруг своего дома, чтобы защититься от грабителей. Согласитесь, просто невероятно замечательные предметы, верно?

 Эм, если не ошибаюсь, последние три варианта никак не сходились с понятием моды.

 — Э-э-э…

 При виде моих колебаний торговка подошла еще ближе. Даже слишком.

 — О-Они потрясающие! Я попробовала разместить их вокруг собственного дома и потеряла дар речи от шока! Мало того, что меня ни разу не грабили, так еще и соседи и близко не подходят, а бродячие кошки предпочитают обходить мой дом за три квартала. Даже я теперь боюсь заходить в дом!

 — Мнэ-э-э…

 — С-С другой стороны, ночевки в магазине означают больше смен, поэтому уровень удачи данного предмета запределен! Проклятый череп, приносящий удачу! Д-Да, если сегодня вы купите один из этих прелестных проклятых черепов, получите еще с десяток бесплатно!

 — Вы только что назвали их «проклятыми».

 Насколько же сильно она хочет избавиться от этих черепов?

 В итоге я даже не мог сдвинуться, потому что торговка вцепилась в меня мертвой хваткой.

 — Прошу, умоляю, просто заберите их прочь! Если я не избавлюсь от них, я же попросту обанкрочусь!

 — Так вот в чем дело!

 Если не учитывать отсутствие у нее уважения к клиентам, ее слова казались правдой. В игре, где бы ни были расположены черепа, НИПы, животные и даже монстры их избегали. Если расставить их у входа, разумеется, сюда никто не войдет.

 — О, юная леди, не желаете приобрести один? Нет, что же я несу?! Не стесняйтесь, покупайте сразу несколько!

 Кажется, она сочла мое молчание за отказ, поэтому мгновенно сместила прицел с меня на Ринго, подталкивая тележку с черепами к ней ближе.

 — …

 Сохраняя молчание и бесстрастность, Ринго на удивление отчетливо качнула головой. Если уж она настолько ясно выразила свое мнение, она ей, должно быть, сильно не нравилась.

 — Не хотите покупать, хотя бы посмотрите! Посмотрите, возьмите в руки и принесите на кассу!

 — Н-Не требуется.

 Стоило торговке подобраться с тележкой вплотную, Ринго торопливо скользнула мне за спину. Она тесно прижалась ко мне, и только ее голова слегка выглядывала за плечом, с опаской наблюдая за торговкой.

 — Нет, не спешите отказываться! Попробуйте коснуться его! Уверена, вы тут же поймете очарование этих черепов!

 Будто отметив Ринго как добычу, торговка продолжил настойчиво приближаться, и Ринго оббежала меня боком, спасаясь от нее. Так и продолжалась погоня за ней торговки с тележкой, набитой черепами.

 В итоге каким-то невероятным образом ситуация обернулась так, что теперь они носились вокруг меня, словно играя в пятнашки.

 — Да что вы двое делаете…

 Когда уже прошло некоторое время, а они никак не останавливались, я ощутил острую необходимость хотя бы попытаться их остановить.

 — Ху-ху-ху. Уважаемый клиент, пора вам сда-а?..

 Тележка, которую толкала торговка, неожиданно за что-то зацепилась и угрожающе накренилась вбок. Восстановить ее равновесие не удалось, и тележка вместе со вцепившейся в нее торговкой перевернулась.

 — Ху-а-а-а-а-а!..

 Всюду хлынули черепа, и с громким криком торговка хлопнулась прямо на них.

 Ринго ловко спряталась за мной, и, убедившись, что она в порядке, я подошел к распластавшейся посреди кучи черепов торговке.

 — Вы как, нормально?

 — У-Угу.

 Я окликнул ее, и глаза торговки медленно открылись.

 — Ох, ч-чт…

 Тем не менее, в следующую секунду она осознала, что сплошь окружена черепами, и ее лицо побледнело.

 — Н-Не-е-е-е-ет! Черепа слишком с-страшные-е-е-е-е!!!

 Наплевав на свой вид, она отчаянно зарыдала.

 — А разве прикосновение к ним не должно было заставить тебя понять очарование этих черепов?..

 То был прекрасный пример описанной мной ситуации. И пока я пораженно наблюдал за происходящим, позади раздалось признательное бормотание Ринго:

 — Это фансервис.

 Заметив проблеск белого рая под юбкой торговки, я торопливо бросился ей помогать.

 Часть 3

 — Спасибо вам огромное!

 Пусть к этому предмету обычные НИПы прикасаться не торопились, со мной, как с игроком, проблем не возникло. Когда я подобрал все разбросанные по полу черепа и сложил их в тележку, торговка низко мне поклонилась.

 — Еще три секунды… Если бы вы помогли мне хоть на три секунды позже, я бы точно обмочилась. Сэр, вы мой… нет, вы спаситель моих трусиков!

 — Э-э, да, да, конечно.

 Стоило ей напомнить о произошедшем, перед глазами снова вспыхнул тот проблеск белого рая. Впрочем, кажется, она не заметила, что я все видел, и я с облегчением выдохнул.

 Однако она оставалась женщиной, поэтому могла бы обойтись и без произнесения подобных вещей вслух.

 — Если вам когда-нибудь понадобится моя помощь, только скажите! Я сделаю, что угодно!

 — Что угодно?

 — Да! И по разумной цене!

 — А-а, вот как.

 Похоже, бесплатной услугой тут и не пахло. Все же сотрудницу лавки переполнял дух истинного торговца.

 — Ну, ладно. У вас найдется что-нибудь эффективное против Золотой Дикой… А хотя…

 Я начал говорить в надежде раздобыть какие-нибудь предметы, что помогут на Фестивале Истребления, однако неожиданно осекся. Тайком бросив взгляд в сторону Ринго, еще прячущейся от торговки, я решил исправиться:

 — У вас есть предметы, способные восстановить воспоминания?

 Не особо ожидая хороших вестей, я задал вопрос и…

 — Да, конечно! Следуйте за мной! — энергично ответила торговка.

 Она показала мне предмет, представляющий собой прозрачную сферу, напоминающую хрустальный шар, который обычно использовали гадалки.

 Кажется, я видел ее раньше в игре. Это же…

 — Сфера Повтора, значит.

 — Именно! Если взять ее в руки и произнести имя человека, чье прошлое вы хотите увидеть, она погрузит вас в его воспоминания… Скорее всего.

 Попахивает разводкой…

 Когда мы поняли, что Ринго потеряла память, я не подумал о Сфере Повтора, прежде всего, потому что в игру ее так и не добавили.

 Предполагалось, что она станет особым предметом для записи данных игры, чтобы их можно было просмотреть позже.

 Разработчики заявляли две ее уникальные фишки. Во-первых, записанные данные будут сохраняться отдельно от данных игры, так что, даже если сохранения самой игры удалятся при создании нового персонажа, оставалась возможность просмотреть записи старого персонажа. И, во-вторых, воспроизведение записанной сцены позволит наблюдать за окружением от третьего лица, то есть за самим собой со стороны.

 Я искренне верил, что Сферу добавят, поэтому с первого же прохождения и до второй половины второго оставлял функцию записи включенной, постоянно сохраняя данные для воспроизведения. Тем не менее, несмотря на забитый до отказа диск, признаками скорого релиза даже не пахло. Кроме того, по интернету поплыли негативные отзывы о Nekomimineko, и на тот момент я решил окончательно отключить запись.

 Как бы то ни было, записанные данные по-прежнему оставались в памяти моего VR-устройства. Если бы данную функцию ввели, скорее всего, у меня бы получилось их просмотреть, коснувшись Сферы и произнеся название файла, которое устанавливалось как имя игрока.

 Как было немыслимо увидеть прошлое человека, используя лишь его имя, так и было сомнительно, действительно ли сработает Сфера. Подозрительное поведение торговки служило главным доказательством ее дефективности.

 Ситуация бы отличалась, если бы у меня завалялись лишние деньги. Все же пока лучше просто подождем и посмотрим.

 Стоило мне сделать для себя вывод…

 — Эм, Ринго?

 Она должна была быть позади, но каким-то образом незаметно оказалась прямо перед торговкой и уставилась на Сферу.

 Ее привлек загадочный вид, или она услышала наш разговор и захотела восстановить свои воспоминания? Так или иначе, Ринго редко проявляла интерес к чему-то кроме еды.

 — Т-Ты ее хочешь?

 Когда прозвучал вопрос, Ринго вздрогнула. Ее взгляд переметнулся с меня снова на шар, а затем на мой пояс, где хранился мой кристалл-кошелек, после чего она медленно качнула головой.

 — Н-Нет.

 Несмотря на отрицательный ответ, она с тоской посмотрела на шар. Как ни удивительно, похоже, она пыталась сдержать свое желание, зная, что у нас нет денег.

 Да, у нас не было денег. Однако именно сейчас я мог проявить свою изобретательность.

 Я повернулся к торговке.

 — Кхм, эта Сфера…

 — 5,000Э.

 — Эм, я только хочу сказать…

 — 5,000Э!

 Столкнувшись с несокрушимой упертостью сотрудницы лавки и жестокой реальностью в виде банкротства, я ощутил, как сердце разрывается на части.

 Тем не менее, сдаваться я не спешил. Какой бы скверной ни была ситуация, мы наконец отыскали возможный способ восстановить воспоминания Ринго, и я отчаянно произнес:

 — А как насчет, ну, небольшого компромисса? В конце концов, я же спас ваши тру… в смысле, я ведь вас спас, верно? А в ответ вы могли бы оказать мне ответную услугу…

 После моих слов торговка лишь ухмыльнулась. Она проявляла высокомерие совсем несвойственное человеку, который несколько минут назад находился на грани конфуза при виде лежащих кругом черепов.

 — И верно, мир работает по принципу компромисса. Вот только компромисс означает обмен равноценными вещами. Пара новых трусиков стоит всего 300Э. Хоть вы и мой спаситель, вы никак не можете настаивать на 5,000Э за какие-то трусики.

 — Но спасение трусиков ведь нельзя измерить так легко, верно? Деньги не в состоянии…

 — Боже! Если продолжите настаивать, я просто отдам вам эти трусики! Это вас устроит?

 — Я никак не пойму, почему вы на меня кричите, и проблема вовсе не в этом!

 Я невольно закричал в ответ, когда меня неожиданно осенила одна мысль.

 — Так, стоп. Нам просто нужно предложить что-нибудь равноценное, так? Тогда как насчет этого?

 \*\*\*

 Прошло около десяти минут.

 Таким образом, нам удалось добыть Сферу Повтора, а также кристалл-кошелек и Сумку Авантюриста для Ринго. И все бесплатно.

 В качестве обмена я предложил избавиться от окружавших дом торговки черепов. Когда я просто прошелся к соседнему дому и быстро собрал черепа, отношение ко мне торговки мгновенно развернулось на сто восемьдесят градусов, и она похвалила меня со словами: «Дорогой клиент, вы просто бог!».

 Честно говоря, хоть НИПы не могли их коснуться, всегда оставался вариант просто уничтожить их с расстояния, но я оставил эту мысль при себе.

 Кажется, возможность снова войти в дом ее так обрадовала, что она не только бесплатно отдала нам нужные вещи, но еще и сделала мне подарок лично от себя.

 Пока Ринго разбиралась с Сумкой Авантюриста, она потащила меня за угол магазина, скрываясь от глаз Ринго.

 — У-ум, вот!

 Ее щеки слегка залились краской, и она сунула мне в руки маленький сложенный платок с цветочным узором.

 — Это мне? — невольно спросил я, и ее лицо покраснело еще яростнее.

 Несколько раз хлопнув губами, будто рыба, она затараторила так быстро, как, казалось, только могла:

 — Я… Я сильно благодарна вам за вашу помощь, и я женщина, которая держит свое слово! Эти мои любимые, поэтому прошу, позаботьтесь о… О-ох! П-Просто знайте, что они чистые, прямо из ящика!

 — А-а, понятно…

 Разве в подобной ситуации не принято дарить что-то новое? И почему «они»? В любом случае, платок был ее любимым и смотрелся довольно приятно.

 На вид, конечно, он выглядел девчачьим, и мне бы не подошел, но был ярким и радостным, прямо как эта торговка.

 Если припомнить, кажется, я совсем недавно уже видел нечто подобное. Должно быть, здесь популярны такие вещи.

 — Ну, по мне так немного по-детски, но он хороший и милый.

 — А? У-а-ах…

 — Спасибо. Я обязательно буду его беречь.

 Я с улыбкой ее поблагодарил. Ее пунцовое лицо стало ярко-красным, и она вдруг ринулась от меня прочь.

 При виде такой странной реакции, во мне проснулось желание ее подразнить, и когда торговка оглянулась, я помахал ей платком.

 — У-Убери их! Быстрее их убери-и-и-и! — завопила она, прикрывая пылающие щеки ладонями, от чего Ринго с любопытством на нее посмотрела.

 Слегка неожиданно, но и у нее оказалась милая сторона.

 Часть 4

 — Держи, Ринго. Эту сферу ты хотела.

 Убрав платок, я отошел в сторону от лавки и протянул Сферу Повтора Ринго. Тем не менее вместо того, чтобы ее взять, Ринго просто смотрела на сферу. После яркого желания ее купить такое поведение настораживало.

 — Что не так? Разве ты не ее хотела?

 Я задал вопрос, и Ринго медленно качнула головой.

 — Мне нечего отдать.

 — Отдать?.. А-а-а!

 Неужели ее задели слова торговки про компромисс?

 — Сома, тебе что-нибудь… надо? — спросила меня Ринго в ответ.

 Разумеется, самым простым вариантом было бы просто сказать, что мне ничего не нужно, однако просьба чего-то незначительного взамен благотворно сказалась бы на развитии Ринго.

 Задумавшись, что же попросить, я посмотрел на Ринго и вдруг обнаружил, что взгляд никак не сходит с ее сияющих голубых волос.

 — Н-Не то чтобы я этого сильно хочу, но… Ринго, твои волосы и правда прекрасны.

 Я хотел спросить, могу ли их коснуться, но прежде, чем я успел произнести свою просьбу, Ринго приступила к действиям.

 — Мм-м. Сейчас.

 Пока я пытался понять, что же значили ее слова, Ринго неожиданно собрала волосы в хвост рукой, а свободной быстро достала Вакидзаси.

 — Чего?!

 Абсолютно без колебаний она взмахнула клинком, аккуратно обрубив свои красивые синие волосы.

 — Ч-Что… Что ты творишь?! — невольно завопил я.

 Впрочем, вам ли меня судить? При виде того, как эти длинные приковывающие взгляд волосы отстригают, любой на моем месте бы взвыл. Учитывая еще то, что прически персонажей в Nekomimineko никогда не менялись, поэтому никто не знал, отрастут ли они когда-либо еще.

 Пока я шокировано стоял на месте, Ринго протянула мне руку. Причем на ее лице не было ни капли сожаления, скорее уж удовлетворение.

 — Вот.

 В пальцах она сжимала локоны синих волос, которые только что отсекла.

 Да, конечно, когда она спросила меня, что мне надо, я сказал, что они прекрасны. Но не это же я имел в виду!

 Пребывая в агонии от собственной беспечности, я вновь осознал, что Ринго определенно не хватает доли здравого смысла.

 — Спасибо, Ринго. Но больше никогда не делай ничего подобного. Твои волосы прекрасны, когда они на твоей голове, — попытался я объяснить ей как можно более внятно.

 — Этого… недостаточно?

 Я намеревался поворчать на Ринго за ее безрассудство, но при виде ее напряженного выражения понял, что она думала только о том, чем со мной обменяться.

 — Не-е. Такой необычный от тебя подарок я с благодарностью приму. Но я бы стал еще счастливее, если бы ты постаралась вместе со мной на сегодняшнем Фестивале Истребления.

 — Мм-м. Я… постараюсь.

 Заметив, как Ринго крепко стиснула в руке Вакидзаси, я с облегчением выдохнул. Получается, со всем разобрались. Было бы неплохо еще немного поговорить о Фестивале Истребления, однако…

 — Что ж, раз так, как насчет испробовать сферу? Ты же хотела, да?

 Ринго искренне кивнула, убрала Вакидзаси и взяла в руки сферу, а затем немедленно разомкнула губы…

 — Ох, погоди, Ринго! Ты же помнишь свое старое имя?

 — Шелмия?

 — Ага. Шелмия Эль Лихт. Не ошибись.

 Я напомнил ей его еще раз. С интересом на меня взглянув, Ринго коротко кивнула.

 Затаив дыхание, я принялся за ней наблюдать. Итак, благодаря этому Ринго, возможно, восстановит свои воспоминания.

 С надеждой нас обоих Ринго с проблеском на лице предвкушения подняла сферу двумя руками и выкрикнула имя:

 — Сома Сагара!

 Стоп, что? Какого?..

 Так или иначе, сфера не активировалась.

 На проверку мы также попытались сказать «Шелмия Эль Лихт», но ничего не произошло.

 Я предположил, что в случае этого мира, будучи так и не добавленным в игру предметом, сфера представляла собой просто кусок хлама, не обладающего ни каплей пользы.

 — Но почему ты назвала мое имя вместо своего?

 Услышав мой вопрос, Ринго склонила голову вбок, будто я спросил нечто совершенно неожиданное. Со стороны казалось, что Ринго просто не могла не произнести мое имя.

 — Я хотела узнать о тебе.

 — Л-Ладно, но разве тебя больше не интересует твое прошлое?

 — Не особо.

 В ее голосе не слышалось никакого сомнения. Судя по всему, ей действительно было без разницы.

 — Да уж, эта штука вообще не работает.

 Я пытался сказать хоть что-то, чтобы ее успокоить, но Ринго просто покачала головой.

 — Все в порядке. Остается… настоящее.

 Сфера Повтора была одноразовой. Если бы она сработала хоть раз, то давно бы разбилась. Словно радуясь, что сфера уцелела, Ринго довольно погладила ладонью сумку, в которую ее убрала. Тем не менее, в следующую секунду ее радостное выражение сменилось остолбенением.

 — Ч-Что-то не так?

 Внезапное изменение заставило меня задать вопрос, а Ринго тем временем, будучи человеком, никак не отреагировавшим на несработавшую сферу, дрожала, будто вот-вот расплачется.

 — Я должна была сохранить и сердцевину яблока.

 — Нет, уж что-что, а ее надо было выбросить!

 М-да. Я совсем не понимаю, как мыслит Ринго.

 Часть 5

 Поход в Лавку Предметов занял гораздо больше времени, чем ожидалось. Теперь я намеревался быстрее приступить к проработке стратегии для Фестиваля Истребления, но для этого сначала надо было узнать характеристики Ринго, что привело к довольно неожиданному открытию.

 Вы не поверите! Она не умела использовать ни одного навыка или заклинания!

 Хотя, конечно, слишком поспешно было приходить к такому выводу. Возможно, после практики ей что-то и будет доступно, и все же на данный момент она изучила только базовые навыки и магию, понятия не имея, как их использовать. Соответственно, чем являлась та магия молнии, которой она изничтожала Дикую Злизь?

 Что ж, приведем мое заключение.

 Как ни поразительно, это была не магия молнии, а действительно ее обычная атака .

 Прежде всего, раз она даже не знала о существовании навыков и магии, она никак не могла использовать то, о чем не имела представления. Тогда как ей удалось воспроизвести те удары молниями? Вывод: потому что они представляли собой ее естественную атаку.

 Не особо разбираюсь в ИИ, поэтому рискну только предположить, что, как действия вроде «взмахнуть рукой» или «поднять ногу», «выстрелить молнией из руки» было закодировано в ее персонажа.

 Если вспомнить, в ивенте «Вторжение в Столицу Королевства» я удивился, что принцесса Шелмия уничтожала тучи монстров с помощью магии молнии, будто обычной атакой, но даже подумать не мог, что это на самом деле окажется реальностью. Делать подобное только потому, что ее нельзя было включить в группу игрока, было слишком безрассудно. Разумеется, поэтому у нее и не заканчивались MP.

 Далее я изучил характеристики ее «обычной атаки», попросив ее атаковать разные вещи и Мастера Факела.

 Во-первых, каждое попадание в цель молнии считалось отдельно, то есть, если цели достигало несколько выстрелов, то это становилось мульти-хитом. Урон атаки увеличивался при использовании оружия с физической силой, тогда как оружие с магической силой на урон не влияло. Поэтому, скорее всего, количество урона измерялось в физических характеристиках. Когда я пришел к мысли, что удар молнии совпадал с обычной атакой, я сказал ей взять в руки Ширануи, однако урон изменился не так уж сильно. Похоже, бонус типа оружия на него не влиял. Кроме того, я проверил ее атаку предметом с сопротивлением элементам, однако, независимо от оружия, молния оставалась неэлементальной физической атакой.

 Абсолютно все в этой молнии заставляло мой мозг кипеть от разразившегося хаоса.

 Так или иначе, ее атака была точно не магической. Она не обладала элементом молнии и рассчитывалась как физическая атака. Да, в ивенте она держала в руках посох, однако если посох увеличивал магическую силу, выглядело это совершенно бессмысленно.

 Я выяснил все благодаря имеющимся данным, но понять, в чем тут дело, никак не удавалось, от чего даже закружилась голова.

 В общем, я решил просто принять все это, списав на истинную суть Nekomimineko, и забить. С ее «обычной атакой молнией» уничтожать Золотую Дикую Злизь будет на уровень легче.

 Пусть я потратил на Ринго много времени, про себя я тоже не забыл. Пока Ринго осыпала округу разрядами молний, я рядом отчаянно избивал Мастера Факела.

 И хоть это напоминало со стороны какую-то странную бесполезную игру, так как я бил факел высокого уровня, полученный из скрытого подземелья у Рамлиха, обычный удар оружием по нему позволял значительно повысить мастерство владения оружием.

 Таким образом, используя данную схему, я наконец получил способность использовать магию огня!

 Вы можете спросить, каким образом повышение мастерства владения оружием позволяло обрести магию огня, однако Nekomimineko обладала странной системой, в которой атака элементальным оружием повышала магическое мастерство самого элемента.

 Вот где пригодился Тепловой Нож, купленный мной недавно. Атакуя Мастера Факела элементальным оружием, мне удалось довольно успешно повысить как мастерство огня, так и мастерство владения кинжалом.

 Магия изучалась с помощью магических фолиантов, продаваемых в местах вроде магических лавок, и заклинания можно было применять, только когда достигался нужный уровень мастерства элемента. Теперь мне наконец открылась ранее недоступная возможность использовать магию огня из купленных в Рамлихе фолиантов.

 К сожалению, наш будущий противник, Золотая Дикая Злизь, был невосприимчив к магии, и бить по ним атакующими заклинаниями не имело абсолютно никакого смысла. Кроме того, мои атакующие заклинания, как человека, не специализирующегося на магии, не особо отличались эффективностью. С другой стороны, даже в таком случае существовало множество полезных заклинаний элемента огня.

 Я открыл два заклинания: Усиление и Подрыв. Они считались знаковыми и крайне полезными заклинаниями, которые использовались даже в конце игры после некоей модификации.

 Усиление не зависело от магической силы и обладало отличным эффектом процентного увеличения силы. Оно представляло собой одно из основных заклинаний для воинов.

 Подрыв являлся низкоранговым аналогом Взрыва, но во многих ситуациях его применение было куда удобнее. Подрыв потреблял мало MP, и хоть мощность взрыва была небольшой, он создавал ударную волну с эффектом отбрасывания без дифференциации противников и союзников, что наделяло его огромным потенциалом для использования.

 И так как я приобрел усиливающие элементальные атаки кольца в лавке аксессуаров, их экипировка определенно сделает это заклинание еще более полезным.

 Кроме того, вкупе с магией огненного элемента, с помощью Теплового Ножа я получил еще один навык, навык кинжала, который наверняка покажет себя на предстоящем Фестивале Истребления.

 Обычная атака молнией Ринго, что я дальше буду называть ударом молнии, несмотря на силу и гибкость, обладала слабостью в качестве низкой точности. Учитывая механику Nekomimineko, делавшую урон больше при попадании в критическую точку и удваивающую шанс дроп с добычи, если подобный удар оказывался смертельным, становилось особо важным использование навыка, способного нанести точный удар.

 Таким образом, все это время с Мастером Факелом я повышал свое мастерство владения мечами, двуручными (большими) мечами, кинжалами, мечами ниндзя и магией огня. Тем не менее, навыки меча и двуручного меча в большинстве своем концентрировались на уроне, и хоть существовали еще навыки со множественными ударами меча ниндзя, они обычно били по области либо с элементом тьмы, что делало их трудными в использовании.

 Пусть я не собирался изменять свой двуручный стиль с Ширануи и дополнительным оружием, на этот раз я планировал экипировать либо Тепловой Нож, либо Вакидзаси в качестве основного, чтобы сосредоточиться на навыках кинжала.

 Если точнее, для боя с Золотой Дикой Злизью я рассчитывал использовать только что изученный навык кинжала, Шестикратный Удар. Суть этого навыка заключалась в шести почти мгновенных ударах в одно и то же место… Ладно, признаю, визуальный эффект показывал только один удар, а система немного юлила и считала урон как шестикратное комбо.

 С помощью своих навыков я намеревался оказать Ринго поддержку, однако, разумеется, и сам надеялся по возможности уничтожить несколько Золотых, чтобы получить несколько уровней.

 Сражаться с монстрами в этих локациях, имея лишь 13 уровень, определенно было самоубийством. Если бы я не поднялся до приличного уровня, я бы закончил тем, что трясся бы от страха перед монстрами и не вылезал бы из города.

 Впрочем, раз уж выдалась такая прекрасная возможность, оставаться на низком уровне для гринда мастерства владения оружием было выгодно. Тем не менее, сейчас следовало сконцентрироваться на повышении уровня.

 Скорость увеличения мастерства владения оружием зависела от разницы уровня между тобой и противником. За каждый уровень разницы превосходящего тебя оппонента давался десятипроцентный бонус.

 Итак, когда я, имея 13 уровень, атакую Мастера Факела 250 уровня, разница составляет 237 уровней, поэтому мое мастерство растет в 25 раз быстрее обычного.

 Теоретически, если я достигну 150 уровня путем уничтожения Золотых, все равно оставалась разница в 100 уровней. Следовательно, мастерство будет расти в 11 раз быстрее нормы. Это, конечно, менее эффективно, однако величие Мастера Факела было по-прежнему неумолимо.

 Следует упомянуть, что благодаря игровому балансу бросать вызов кому-то на двадцать уровней выше считалось настоящим самоубийством.

 Игра не обладала корректировками атаки и защиты, учитывающими разницу в уровнях, но при увеличении уровня монстры банально становились сильнее. Без приличного оружия, брони и навыков даже разницу в десять уровней преодолеть было очень трудно.

 Учитывая вышеописанное, перейдем к тому, что Золотая Дикая Злизь только сбегает и не атакует, и, несмотря на невероятную защиту, обладает малым количеством HP, что компенсируется особой чертой, из-за которой любая атака, какой бы слабой она ни вышла, нанесет урон в одну единицу. Кроме того, удар в жизненно важные точки нанесет как минимум две единицы урона.

 Таким образом, любой, способный применить навык множественных ударов, имел шанс победить ее, даже если ему не хватало силы атаки.

 Пока Ринго будет сдерживать их ударами молнии, у меня появится время приблизиться и нанести критические повреждения Шестикратным Ударом. Подобный план позволял нам надеяться на первое место. Кроме того, если у нас появится окно, я попрошу Ринго сдерживаться, чтобы нанести смертельный удар и повысить уровень. Вот такую стратегию мы составили для борьбы с Золотой Дикой Злизью.

 Также я припас небольшой трюк по случаю в виде ловушки из кое-каких предметов. В игре я ни разу подобного не использовал, поэтому никаких гарантий успеха не существовало, так что не следовало на это слишком рассчитывать.

 Сущность Фестиваля Истребления подразумевала огромное влияние на итог удачи, а не только успешности приготовлений. Даже если ты обладал способностью уничтожить Золотых, не стоило забывать о конкурентах. В конце концов, ты банально мог обнаружить, что твою добычу умыкнули у тебя прямо из-под носа, и вся охота шла коту под хвост.

 Так или иначе, драки между участниками запрещались, и насчет этого можно было не беспокоиться. То, займем ли мы первое место, во многом зависело от способности опередить других в начале и как можно скорее наладить работу.

 Будет скверно, если мы облажаемся, потому что я что-то пропустил, поэтому я решил, что все равно терять нечего, и поинтересовался у Ринго, что она думает насчет нашего плана. Однако, как и ожидалось, она ничего не ответила, ограничившись кивками и покачиваниями головой.

 Немного встревоженный, я спросил:

 — Ты же помнишь наши действия после того, как начнется фестиваль?

 — Преследовать… и стрелять? — дала она максимально короткий ответ.

 И пусть ее слова заставили меня пожалеть об усилиях, потраченных на дотошные объяснения, они отражали всю суть.

 Я решил, что все в порядке.

 Кроме того, если мы заработаем достаточно денег, они предоставят нам некую свободу действий, чтобы задуматься о будущем Ринго. Я знать не знал, что сейчас творилось у нее в голове, но мне почему-то казалось, что она на удивление взбудоражена ожиданием начала фестиваля.

 Сейчас нам следовало сконцентрироваться на наших сильных сторонах и на том, как завершить фестиваль.

 — Почти время, да…

 Может быть, то было лишь моим воображением, но мне причудилось, что суета на улицах немного возросла.

 Я заметил, как к воротам быстро направилась толпа людей, напоминавших внешне авантюристов.

 — Что ж, почему бы и нам не присоединиться?

 После моих слов Ринго слабо кивнула, и мы двинулись к воротам.

 Вперед, на Равнины Деуса!

 Часть 6

 — Скверно…

 Да уж, я был слишком наивен.

 Народу оказалось намного больше, чем я ожидал. К южным воротам, нашему пункту назначения, уже стеклась целая толпа. Здесь даже толкались обычные горожане, никак не относящиеся к числу авантюристов.

 Так как фестивали истребления ограничивались первыми 50 регистрациями, я никак не мог предположить, что наберется столько людей, однако на сей раз намечался массовый спавн самого «опытного» монстра в локации, Золотой Дикой Злизи.

 Я обязан был подумать о том, что люди, не участвующие в фестивале, все равно отправятся на равнины, чтобы нафармить экспу.

 «Может, просто обойти с востока или запада?»

 Подобная мысль на секунду пронеслась у меня в голове, и я мгновенно от нее отмахнулся.

 Равнины Деуса за южными воротами считались локацией с самыми слабыми монстрами, поэтому, если я выберусь за их пределы, не повысив уровень или не сменив экипировку, шанс погибнуть подлетал до опасных высот.

 Кстати, в Nekomimineko южные монстры были слабее. Причина становилась очевидной, если взглянуть на карту страны, ведь столица находилась где-то в центре, а Замок Владыки демонов – на севере. Рамлих же располагался на юго-востоке.

 Однако закон, по которому чем дальше от городов находилась локация, тем сильнее были монстры, по-прежнему действовал, так что, если отправиться на юг от Равнин Деуса, уровень монстров увеличивался, а в итоге, через три поля, располагалось подземелье с самыми сильными монстрами на юге 160 уровня.

 Если уж на то пошло, тамошний босс, Король-Мясник, по слухам, погубил больше всех игроков среди монстров. Когда я впервые с ним встретился, то меня буквально одним ударом пустили на фарш.

 Ну, хоть он и трудный оппонент для мечников, Слизевый Лес 120 уровня в данной версии игры представлял куда большую опасность.

 Учитывая, что мили-персонажам было сложно сражаться с появлявшимися там слизевыми монстрами, со временем их количество стремительно преумножалось. Если оставить их хотя бы на несколько игровых месяцев, как ни удивительно, Слизевый Лес распространялся по самую столицу!

 Итак, он относился к одному из тех мест, с которыми мне рано или поздно придется разобраться.

 В любом случае…

 — Пробьемся наружу!

 Сейчас не время думать о далеком будущем.

 Отбросив ненужные мысли, я потянул Ринго за руку и погрузился в водоворот толпы у южных ворот.

 Пробравшись мимо и выбравшись на поля, я обнаружил, что количество людей резко снизилось. Как выяснилось, подавляющее большинство стекавшегося к воротам народа представляло собой обычных жителей столицы.

 Да, атака Золотой Дикой Злизи никому не грозила, и пока оставался шанс нанести урон, вполне можно было ее победить, даже будучи обычным человеком или ребенком.

 Люди, мыслящие подобным образом, прибились к воротам, но им не хватало храбрости, чтобы выйти на поле, и они продолжали толпиться, так сказать, на пороге.

 Тем временем, пока мы находились на равнинах, монстров вокруг не наблюдалось.

 Не знаю, как действовал этот мир, ставший реальностью, но в игре основным признаком скорого массового спавна служило резкое исчезновение монстров в определенной области. Скорее всего, поэтому обычные люди решились так близко подойти к полям, однако это также означало необходимость нам эффективнее использовать оставшееся время.

 — Идем, — окликнул я Ринго, и мы окончательно отделились от толпы у ворот и направились вглубь равнин.

 Вполне возможно, в моих действиях не было особого смысла, однако я пытался найти путь, который позволил бы нам избежать лишних взглядов.

 Когда количество людей вокруг уменьшилось, мне удалось перевести дыхание, и…

 — А сейчас мы побежим, — предупредил я Ринго.

 Мы наконец приступили к действиям.

 \*\*\*

 Толкущиеся у ворот люди и некоторые авантюристы собирались разбираться с Золотыми большой группой.

 Да, действительно, большая группа позволяла перекрыть большинство путей спасения Золотых, что увеличивало шанс уничтожения. Тем не менее, это также значительно уменьшало вероятность нанести последний удар для отдельного человека, ведь благодаря системе Nekomimineko только нанесший смертельный удар получал весь опыт и дроп. А если ты зачищал Золотых в одиночку, то лучшим выбором было избегать других людей.

 Равнины Деуса представляли собой широкое открытое пространство, заросшее низкой травой, несколькими редкими кустарниками и заваленное парочкой-другой больших валунов, служащих ориентирами, так что спрятаться было особо негде.

 Недолго пробежавшись, мы заметили невдалеке несколько групп авантюристов, чей образ мышления, видимо, совпадал с нашим, однако их было немного.

 Только 50 зарегистрированным людям позволялось участвовать в Фестивале Истребления. Если большинство из них формировало команды по три, то количество команд не превышало отметку в двадцать. Изначально я сильно встревожился при виде хаоса у ворот, но, похоже, наш план не нуждался в резких поправках.

 — Ринго, обожди чуть-чуть!

 Кстати говоря, мы не просто носились без дела. Каждый раз, когда мы находили место, подходящее для точки спавна монстров, я помечал его предметами.

 — Что ты делаешь?

 По какой-то причине взгляд Ринго казался менее дружелюбным, однако другого выбора у меня не оставалось.

 — Если я их отмечу, нам же будет легче, когда все начнется, так? И если я вот так его окружу, другие авантюристы сто раз подумают, прежде чем пересекать черту.

 — Сома… жулик.

 Сделав вид, что ничего не услышал, я закончил размещать предметы и остановился.

 — Время почти настало. Подождем пока здесь.

 Мы забрались неожиданно далеко, и, если бы двинулись дальше, в итоге покинули бы границы области. Никаких больше персонажей рядом я не замечал, и, что главное, форма валуна перед нами казалась знакомой.

 Если не ошибаюсь, точка спавна будет именно здесь.

 — Ринго, монстр, по идее, появится у того валуна. Доверяю тебе первый удар.

 Как и всегда, я понятия не имел, куда она смотрит, но Ринго на мои слова ответила слабым кивком.

 Обычно монстры не спавнились в видимой области игрока, однако ивент массового спавна являлся одним из немногих особых ивентов-исключений. В течение него монстры спавнились в любом случае, и время респауна значительно сокращалось.

 Если все пойдет по плану, и никакой неожиданности не случится, когда первый появится, мы уже будем готовы. Так мы сможем наладить нашу работу по охоте на Золотых.

 В ожидании начала массового спавна я осмотрел свое снаряжение.

 Пусть моя броня не дотягивала до приличного уровня, стоило учитывать низкий шанс атаки, поэтому я поменял все свои кольца, кроме колец выносливости, с защиты на усиление элементальных атак.

 Мне наконец удалось изучить магию огня, поэтому я не видел ничего плохого в том, чтобы по возможности ее опробовать.

 Моим оружием, как обычно, служили Ширануи и Вакидзаси. Среди всего моего оружия Ширануи обладал самой высокой атакой, а за ним следовал Вакидзаси. Иначе говоря, я использовал два своих лучших оружия.

 Если по-честному, я снова намеревался передать Вакидзаси Ринго, однако она захотела себе Тепловой Нож. Я видел, как пристально она на него смотрит, когда просил ее изучить удары молнии, и все же, кажется, ее просто привлекал сияющий чистым красным цветом клинок, что излучал тепло.

 Как бы не оказалось у нее определенных опасных предпочтений…

 Атаки ударами молнии не позволяли ей поднять мастерство владения кинжалом или магией огня даже с экипированным Тепловым Ножом, но последний обладал приличной характеристикой атаки.

 Так или иначе, несмотря на силу ее ударов молнии, я не представлял, как они пробьются сквозь защиту Золотых и нанесут больше двух единиц урона, поэтому оружие в ее руках значения не имело.

 Именно в тот самый миг, когда я оглянулся проверить, куда она смотрела все это время, Ринго подняла голову и приготовила Тепловой Нож.

 До начала массового спавна оставалось всего около десяти секунд, так что я поспешил последовать ее примеру.

 — Ринго, когда он появится, сразу же атакуй на полную мощь. Когда его обездвижит, я рвану к нему… Прошу, только не попади в меня, ладно?

 И на мои шутливые слова вместе с уверенным кивком последовал ответ:

 — Нн-н. Я буду молиться… чтобы в тебя не попасть.

 Не молись, а просто постарайся меня не зацепить! Хотел бы я крикнуть, но время настало.

 Сияющие капли света собрались воедино и трансформировались в живое существо.

 Золотое тело, словно у Мармеладки Пуе-Пуе, и два маленьких рога, слегка похожих на некомими, что служили отличительной чертой Злизи.

 // Puyo Puyo Gummy – серия мармеладных конфет, где есть желтая мармеладка в виде некоего персонажа в форме капли. И вы же не могли забыть про некомими?! //

 Несомненно, это Золотая Дикая Злизь!

 — Ринго!

 Когда я закричал, Ринго уже начала действовать, и с острия ее ножа хлынул удар молнии.

 «Быстро!»

 Удар вышел настолько быстрым, что я бы ни за что не успел от него увернуться, однако золотая Злизь успела среагировать.

 Тем не менее, удар молнии шел совсем не по прямой. Он больше походил на пять одновременных разрядов, каждый из которых имел разное направление. И один из них, отпрыгнувший дальше по горизонтали, задел тело Злизи.

 Впрочем, несмотря на определенную мощь, удар молнии считался множественной атакой, то есть при распределении силы по пяти разрядам каждый отдельный наносил не такой уж большой урон. Как и ожидалось, ему не удалось пробить защиту Злизи, остановившись на единице урона.

 Однако без единой секунды промедления Ринго тут же выпустила второй и третий удар молнии.

 «А она хороша!»

 Ринго продолжала свой натиск, сосредоточившись больше на отрезании путей побега, чем на нанесении урона. Хоть Злизь обладала способностью предугадывать направления атак, траектории молний были ломанными, и от всех ей уклониться не удавалось.

 Благодаря умелому загону добычи Ринго наконец предоставился шанс нанести чистый удар…

 Стоп, не время тратить время на наблюдение!

 Я использовал Скоростной Рывок Прерывания, чтобы приблизиться к Злизи, когда ее движения полностью прекратились от прямого попадания удара молнии. Видимо, проявляя ко мне внимание, Ринго прекратила атаковать.

 Между мной и Золотой Дикой Злизью начисто отсутствовали препятствия. Используя прерывание Шага, я сократил расстояние, пока добыча не оказалась в пределах дальности моего навыка.

 Злизь по-прежнему не могла сдвинуться с места!

 Коротко прервав последний Шаг, я активировал навык кинжала Шестикратный Удар.

 Даже сейчас Злизь оставалась оглушенной.

 «Я это сделаю!»

 Если противник не делал ни шага в сторону, эта атака просто не могла промахнуться.

 Сжимая кинжал обратным хватом, я погрузил клинок в тело Злизи…

 — А-а?

 И рассек надвое воздух.

 «Ч-Что за…»

 Я пораженно огляделся и понял, что Злизи больше не было, и от нее осталось всего несколько частиц света, которых, впрочем, вскоре разогнал ветер.

 На несколько секунд я ошеломленно замер, однако после недолгих размышлений осознал, в чем дело.

 «Понятно.»

 В Nekomimineko труп еще оставался на месте некоторое время после уничтожения монстра. Как оказалось, еще перед тем, как я атаковал, Золотая Дикая Злизь была уже мертва.

 Теперь не удивительно, что она вообще не шевелилась!

 Дело в том, что это был первый раз, поэтому я немного переволновался, однако все шло по плану!

 Я отчаянно пытался придумать себе оправдания, когда ко мне подошла Ринго.

 Затем она медленно предложила:

 — В следующий раз… мне сдерживаться?

 То, что Ринго научилась проявлять заботу о других, тронуло мое сердце, и я покачал головой.

 Впрочем, Ринго, знаешь ли…

 Иногда доброта тоже способна причинять боль.

 Часть 7

 С ударами молнии Ринго и моим замечательным рывком нам удалось уничтожить первого Золотого (впрочем, можно сказать, мы немного облажались), и мы отправились на поиски других Золотых, не дожидаясь респауна в этой точке.

 Этот план я составил заранее, зная о правилах спавна монстров и их количестве во время массового спавна.

 Законы спавна монстров в Nekomimineko были чрезвычайно просты.

 На карте указывались специальные точки, называемые точками спавна, где появлялись монстры, и для каждой из них стояла установка «ID и вероятность появления отдельной группы монстров» и «время респауна».

 К примеру, «#1 50%, #2 30%, #11 20%, Respawn 600s».

 Если #1 приходился на Злизь, #2 – на Жуткую Злизь, а #11 представлял собой Злизь и Жуткую Злизь вместе, тогда в этой точке была 50% вероятность спавна Злизи, 30% вероятность спавна Жуткой Злизи и 20% шанс спавна обоих видов монстров.

 Так как время респауна составляло 600 секунд, новые монстры в точке спавна появлялись только через 600 секунд или 10 минут после того, как предыдущие монстры были уничтожены.

 Тем не менее, во время массового спавна данные установки теряли всякий смысл. Как только появлялся флаг массового спавна, независимо от выбранного вида монстров появляющийся монстр будет монстром ивента. В настоящий момент массовый спавн приходился на Золотую Дикую Злизь, поэтому, несмотря на установки для точки спавна, все они будут генерировать только Золотых, и больше ни один другой вид монстров не появится.

 Впрочем, даже это стало источником для бага в стиле Nekomimineko. В одном подземелье начала игры, где начался массовый спавн Гоблинов, Гоблинами стали не только все случайные монстры подземелья, но и сам монстр-босс.

 Обычно только монстры-боссы и ивент-монстры не подвергались изменениям массового спавна, однако кое-кто банально забыл присвоить этому важному монстру-боссу «флаг» босса, и поэтому все монстры превратились в Гоблинов. Подобный баг в Nekomimineko встречался нередко.

 Так или иначе, вкупе со значительно облегчившейся зачисткой подземелья с босса не выпал его обычный дроп, а уничтожить его еще раз стало невозможно. Не говоря уже о том, что с него должен был дропнуться один ивент-итем, без которого нельзя было завершить событие. То была настоящая катастрофа.

 Ладно, отойдем пока от темы повсеместных багов. В массовых спавнах случалось еще одно крупное изменение в дополнение к изменению видов монстров. Все точки спавна перенастраивались, и время респауна сбрасывалось до 300 секунд, поэтому появилась возможность встретить несколько спавнов монстров одной и той же точки живьем.

 Иначе говоря, уничтожил ты спавнящихся монстров или нет, новые будут появляться каждые 5 минут. Довольно жестокое стечение обстоятельств.

 Отталкиваясь от NekomiminekoWiki, открытые поля имели около 50 точек спавна, что подразумевало увеличение количества монстров в каждой из 50 групп на 1 раз в 5 минут.

 Разумеется, в начале Фестиваля Истребления никаких проблем не наблюдалось. Монстров поблизости удавалось легко уничтожить, и уже начинало казаться, что завершить ивент будет проще простого, но со временем количество монстров увеличивалось, а количество дееспособных авантюристов наоборот постепенно снижалось из-за травм или пустых MP.

 Фестиваль Истребления, начинавшийся с 50 монстров против 50 авантюристов, спустя каких-то полчаса превращался в Фестиваль Истребления с 200 монстрами против 20 авантюристов. Такое встречалось далеко не редко.

 Однако монстры появлялись максимум 10 раз и прекращали спавниться через 45 минут после начала ивента.

 Поэтому иногда Фестиваль объявлялся завершенным где-то через часа два с начала массового спавна, когда все монстры уничтожались, и игрок с другими участниками не находились на высоком уровне. Но такая ситуация обычно не происходила.

 Пусть я понятия не имел, пойдет ли все в этом мире так же, как в игре, я составил план, опираясь на данную информацию.

 На полях располагалось примерно 50 точек спавна, и на каждой из них монстры появлялись 10 раз. Это значило, что в результате общее количество появившейся Золотой Дикой Злизи составит около 500 штук.

 Если в идеале мы уничтожим 250 из этих 500, наше первое место будет практически гарантированным. Тем не менее, реалистичностью данная затея не отличалась. Победить 80 было вполне возможно, однако я ощущал, что даже об этом мечтать было излишней роскошью.

 Так что остановимся на пятидесяти…

 После напряженных исследований я заключил, что, если нам удастся уничтожить 50 монстров до конца Фестиваля, у нас будет небольшой шанс претендовать на первое место.

 Таким образом, отталкиваясь от 50 за 2 часа, нам надо будет уничтожать их со скоростью 1 монстр примерно раз в 2 минуты. Ждать их респауна 5 минут было нельзя.

 Пойти на север обратно по тропе, по которой мы шли в начале, казалось неплохой идеей, однако я хотел приберечь отмеченные мной места на потом. В данный момент мы со всех ног мчались на северо-запад в поисках другой точки спавна.

 — Я практически уверен, что где-то здесь должно что-то появиться… — тихо пробормотал я под нос.

 Ринго, бежавшая рядом, прошептала:

 — Там. Что-то золотое.

 — А?

 Услышав ее слова, я посмотрел вперед, но ничего не увидел.

 Однако…

 — Сюда.

 На этот раз Ринго повела нас вперед, и мы действительно вышли на Золотого.

 Мне стало интересно, улучшает ли повышение уровня зрение.

 С подобными дурацкими мыслями я приготовил свой Вакидзаси и сконцентрировался на Золотом прямо передо мной.

 Сбавив скорость, я бросил тихим голосом:

 — Ринго, атакуй по моему сигналу!

 Сбегающие монстры вроде Золотой Дикой Злизи зачастую реагировали не на атаку, а на приближение игрока на определенное расстояние.

 Что же до расстояния, на котором они сбегали, я уже буквально интуитивно его ощущал.

 Мы подойдем так близко, как можем, и Ринго выстрелит ударом молнии.

 Далее я обойду цель со стороны и прикончу ее Шестикратным Ударом!

 Не сводя глаз с осторожной Злизи, мы приблизились и…

 — Сейчас!

 Выкрикнув, я в тот же миг начал обходить Злизь Скоростным Рывком Прерывания.

 Впрочем…

 — У-а-а!

 В шаге от меня внезапно пронесся удар молнии, из-за чего я не смог приблизиться к цели.

 Как выяснилось после тестирования на одном из валунов, мощь ударов молнии росла вместе с повышением уровня. Если раньше разряды оставляли на валуне максимум трещины, то теперь они буквально выдалбливали из него огромные куски.

 Иначе говоря, если бы в меня попало нечто подобное, я бы ничего сделать уже не мог.

 Тем не менее, даже с усиленным ударом молнии пробить защиту Золотого не получалось. Я думал, что сейчас, когда ее уровень стал больше, ей удастся это сделать, однако она не наносила больше обычной единицы урона.

 Когда еще несколько ударов врезалось в Золотого, он наконец застыл.

 «Мой выход!»

 Отмахнувшись от страха, я устремился к Золотому!

 \*\*\*

 — Мне следует… сдерживаться?

 Ринго подошла ко мне, когда после боя я остановился и опустил голову.

 Что ж, в итоге у меня все-таки получилось нанести удар по цели, и моя атака на Золотого удалась.

 Хотя это и оказался обычный труп!

 Кроме того, я даже близко не попал в критическую точку!

 Но это определенно был шаг вперед.

 В ответ на предложение Ринго я покачал головой.

 Разумеется, вертикально!

 Понимаете ли, пусть уничтожить их и было простой задачей, ради роста Ринго и нашего будущего первого места особо важное место занимал контроль ею своих атак, чтобы я мог использовать Шестикратный Удар… наверное.

 Согласно NekomiminekoWiki, Золотая Дикая Злизь всегда имела 15HP.

 Получается, 3 чистых попадания или сумма 5-10 косвенных ударов молнии будет достаточно, чтобы сбить одну.

 — Когда поймешь, что она в одном ударе до смерти, можешь сдержаться, чтобы мне было легче приблизиться?

 Не хочу хвастаться, но свободное использование всех моих навыков позволило бы мне стать быстрее Золотого.

 Единственная причина, почему я не успевал вовремя, заключалась в моем страхе перед молниями Ринго.

 Если бы она лучше их контролировала, у меня бы получилось нанести хоть несколько ударов!

 Золотая Дикая Злизь, наша следующая встреча будет твоей последней!

 \*\*\*

 Обычно, когда я говорю что-то настолько уверенно, меня обязательно ждет неудача, но в этот раз все пошло не так.

 Честно говоря, с того момента все складывалось так хорошо, что даже страшно.

 Видимо, из-за ее так называемого сдерживания мне удалось атаковать следующего Золотого благодаря появившейся свободе действий… Да, это определенно был труп.

 Что ж, я попытался выложиться на полную и попасть в критическую точку, которая у Злизи представляла собой небольшое пятно на лбу (некоторые говорили, что это волосы).

 Первый раз обернулся неудачей.

 Чтобы попасть в лоб, мне надо было приблизиться к ней спереди, но пока я судорожно пытался ее отыскать, труп уже исчез.

 Так или иначе, в следующий раз мой прицел сбился, и я банально промазал мимо критической точки. Однако способность приблизиться придала мне немного уверенности.

 В третий раз у меня наконец получилось успешно нанести Шестикратный Удар в центр лба трупа Золотого, в критическую точку.

 Следующий, аналогично. Я ударил по лбу мертвого Золотого.

 Следующий тоже вышел успешным!

 И еще один, благодаря чему я продолжал повышать шанс успеха.

 Пока мы неспешно продвигались в охоте на Золотых, командная работа между мной и Ринго сильно улучшилась.

 Настал черед тринадцатого…

 — Шестикратный Удар!

 В любом случае, мне удалось попасть в живую Злизь!

 В данном случае попасть ей в лоб оставалось для меня несбыточной мечтой, потому что она еще двигалась, но после шести единиц урона от Шестикратного Удара ослабленная Злизь погибла.

 В следующую секунду, когда Золотой вспыхнул светом и исчез, я ощутил, как по телу пробегает дрожь.

 Уровень повышен!

 Энергия переполняла меня, и я не мог просто сидеть на месте. Желая испытать новую силу, я нанес смертельный удар следующим трем Золотым.

 Конечно, пробиться через защиту Злизи мне не удавалось, и со скоростью живого Золотого я прекрасно осознавал, что с моими текущими способностями целиться в критические точки было бессмысленно. Тем не менее, победа над ними тремя позволила мне ощутить, что мое тело снова развивается.

 Вспомнив о Наклейке Статуса, я проверил свой уровень и обнаружил, что после победы над четырьмя Золотыми он поднялся до 70.

 Кроме того, я проверил и уровень Ринго. Он повысился до 82.

 Как и ожидалось от Nekomimineko, известной своим «тонким игровым балансом». Эти бонусные монстры неплохо так уничтожали баланс.

 Тем не менее, уровень Золотой Дикой Злизи достигал всего 100. Так как за уничтожение монстров с уровнем ниже не давалось никакого опыта, в охоте на них ты мог прокачаться не выше сотого.

 Прикончив еще одну, я достиг 72 уровня и решил теперь переключиться с опыта на, собственно, охоту.

 Погриндить уровень всегда можно было в другое время, но такой хороший шанс заработать кучу денег выпадал крайне редко.

 Оставив весь опыт Ринго, мы полностью погрузились в улучшение нашей эффективности. Охота продвигалась гладко, и когда с начала Фестиваля прошло уже полчаса, наш счетчик убийств насчитывал 22. Учитывая медленный старт, вполне себе отличный результат.

 Если продолжить в том же духе, не забывая об общем двухчасовом промежутке, к 45 минуте, когда монстры перестанут спавнится, наша цель в 50 Золотых будет выполнена.

 Кроме того, меня также радовала мысль, что, даже не выпрыгивая вон из штанов, задача занять первое место оставалась весьма выполнимой.

 Несмотря на 50 точек спавна, Равнины Деуса отличались широкой областью. Обычный переход с одной точки спавна до соседней занимал прилично времени, поэтому обойти тонны разных точек, чтобы набрать счет, было сомнительной затеей.

 Таким образом, скорее всего, наша охота по сравнению с остальными проходила наиболее результативно. Прежде всего, потому что мы решили охотиться дальше от входа, используя южную сторону как лагерь.

 Нам удалось избежать столкновения с другими участниками и в качестве бонуса получить множество нетронутых точек спавна. В будущем, вероятно, количество пробившихся наружу Золотых увеличится, однако на данный момент мы стали часто натыкаться на двух и больше Золотых в одной точке спавна. Ситуация будет только улучшаться, и я сильно надеялся на точки, помеченные мной предметами перед началом.

 Как ни удивительно, это оказалось отличной идеей.

 Стоило подобной мысли проскользнуть в голове, как случилось нечто непредсказуемое.

 \*\*\*

 — Странные дела творятся…

 Мы бродили уже 5 минут, однако никаких следов Злизи не замечали.

 Я спросил у Ринго, не пропустил ли чего, но и она ничего не видела. Учитывая, что в последнее время нас иногда встречали две или даже три Злизи на одной точке спавна, ощущение странности меня не покидало.

 Может быть, в отличие от игры, монстры переставали спавниться не через 45 минут, а через 30?

 Когда я уже начал тревожиться, Ринго пробормотала:

 — Там.

 Услышав ее голос, я почувствовал, как с плеч свалился огромный груз.

 Пусть вдалеке, но в поле моего зрения попала Злизь.

 — Вот и следующая цель. Вперед.

 С облегчением выдохнув, я произнес очевидные слова, невольно скользнувшие с моих уст, и начал приближаться к Злизи быстрыми шагами.

 Однако, когда я оказался достаточно близко, чтобы различать лицо Злизи…

 — Че?..

 По равнинам пронесся порыв ветра.

 Нечто размытое скользнуло сбоку и в одно мгновение пересеклось с Золотым.

 Тень, что со скоростью звука пролетела мимо, на секунду привлекла мой взгляд, а затем я вновь посмотрел обратно на Злизь…

 — Д-Да вы издеваетесь…

 Полностью целая Золотая Дикая Злизь оказалась разрублена на две части прямо посередине.

 Следом две половинки Злизи обратились в свет и испарились.

 — Ринго?

 Ощутив, как меня дернули за одежду, я обернулся и увидел, что Ринго ухватилась за край моей одежды со слабым испугом на лице.

 Нечто, способное напугать Ринго, которая не реагировала почти ни на что.

 Неужели все дело в жутком виде разрубленной надвое Золотой Дикой Злизи?.. Конечно нет.

 То был человек, который рванул к Золотому с такой скоростью, что я поначалу принял его за порыв ветра, а затем рассек Злизь пополам.

 Человек, способный пробиться сквозь защиту Золотого, выдерживающего даже усиленные повышенным уровнем удары молнии Ринго, и разрубить его посередине с такой невероятной скоростью.

 Даже в Nekomimineko мало кто мог повторить подобное.

 — Ты… — невольно хрипло бросил я.

 Прямо передо мной, совершив невыполнимый для обычного человека трюк с располовиниванием Золотой Дикой Злизи, в одиночестве стояла девушка, чьи глаза с унынием и скукой смотрели на мир.

 — Они и правда слишком медленные. Настолько, что тянет зевать.

 Существовал только один человек, который осмелился бы сказать подобное о самом быстром монстре у столицы, Золотой Дикой Злизи.

 Разумеется, это была…

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 — Мицуки Хисаме.

 Если помните, та «ДУРА-А-АК!»-девица.

 Выдержка из NekomiminekoWiki &gt;&gt; Глоссарий Nekomimineko

 Почему Не Хватает Припасов (Задание)

 Задание активируется, когда игрок заходит в лавку предметов на 20 уровне или выше. Запрос заключается в добыче 50 порций противоядия, которое было полностью продано. Его можно отыскать обычным способом или купить до 19 уровня, так что существует возможность завершить событие прямо в момент активации, если купить 50 порций заранее. Кто бы мог подумать, что истинная причина отсутствия припасов заключалась в…

 \*\*\*

 Шесть Лепестков (Задание)

 Королевская битва за печати шести семей между их представителями. Вы выбираете семью, которую в дальнейшем будете представлять, и перед вами ставится задача победить представителей других пяти семей, чтобы собрать все печати.

 Предполагалось, что это будет тяжелая борьба с разными мастерами, однако возможность принять запрос сразу от нескольких семей позволяет стать представителем всех шести семей, чтобы собрать печати без боя.

 \*\*\*

 Сорняк (Предмет)

 Существует десять разных цветов, и каждый цвет обладает своим эффектом, включая лечение, исцеление статуса, усиление и добавление элементов, однако сила эффектов очень мала, так что использовать его бессмысленно. Тем не менее, если подобрать правильный цвет для правильной цели, может стать на удивление хорошим подарком.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5. Последняя хитрость**

Часть 1

 — Мицуки Хисаме…

 Воспоминания о том, как она убежала от меня прочь с криками «Дурак!», когда я обвел ее вокруг пальца в нашей дуэли, были еще свежи в моей памяти. Что она здесь забыла?

 Услышав, как я назвал ее имя, Хисаме бросила на меня короткий взгляд, а затем молча последовала к месту, где ранее находилась убитая ею Золотая Дикая Злизь.

 С унылым видом она наклонилась и подняла что-то с земли.

 — Да быть не может…

 Я с недоверием пригляделся к предмету, который она подобрала.

 Я определенно видел нечто подобное раньше… Хотя нет, не так. Этот сияющий золотой предмет, что она держала в руках, был мне знаком даже слишком хорошо.

 Название предмета мгновенно раздалось из уст Хисаме:

 — Еще одна Монета Золотой Злизи.

 То безразличие, которое пронизывало ее слова, ударило по моему сердцу еще больнее.

 Монета Золотой Злизи выпадала из Золотой Дикой Злизи и представляла собой предмет, который можно было сдать в гильдию как часть запроса на сбор Фестиваля Истребления.

 Тем не менее, шанс ее дропа был меньше 10%.

 Так или иначе, данная маленькая золотая монетка в рамках ивента имела огромное значение.

 Обычно запросы на уничтожение и на сбор создавались таким образом, что давали одинаковую награду за каждого побежденного противника.

 Шанс дропа Монеты Золотой Злизи составлял всего 10%, поэтому, по сравнению с простым уничтожением одной Золотой Дикой Злизи, получить ее было в 10 раз труднее.

 Вот почему она приносила в 10 раз больше награды, чем за уничтожение одной Золотой Дикой Злизи.

 Если обратить внимание на числа, то награда за уничтожение одной Золотой Дикой Злизи составляла 10,000Э, однако награда за каждую Монету Золотой Злизи колебалась в районе 100,000Э.

 Так или иначе, как я уже говорил, из-за шанса дропа в 10% отыскать ее было не так уж просто…

 «Ох, критическая точка!..»

 Я предполагал, что Хисаме разрубила Злизь надвое посередине, чтобы показать свои навыки, однако на этом дело не заканчивалось.

 Удар посередине буквально означал поражение критической точки на лбу, и благодаря бонусу за критическую атаку вероятность выпадения предметов увеличивалась вдвое.

 Если приводить пример получаемого результата, возьмем случай уничтожения сотни Золотых. Если все они были уничтожены обычно, в идеале количество золотых монет, полученных со 100 Золотых, будет равняться 10. Награда за уничтожение рассчитается из 100 убитых по 10,000, то есть миллион, и награда за сбор золотых монет – из 10 штук по 100,000, то есть еще один миллион. Если сложить, итоговая награда будет составлять два миллиона.

 Однако уничтожение всех Золотых разрубанием критической точки, как это сделала Хисаме, увеличивало ожидаемое количество золотых монет до 20. Таким образом, награда за уничтожение по-прежнему остается одним миллионом, но награда за сбор золотых монет – 20 штук по 100,000, то есть два миллиона. Итоговая награда теперь становится суммой в три миллиона. Иными словами, награда за каждого Золотого увеличивалась в 1,5 раза по сравнению с обычным уничтожением.

 «Проклятье, это было выше моих ожиданий.»

 Меня поймало в ловушку предубеждение игры, по которой я думал, что системой критических ударов, увеличивающей шанс дропа, могли пользоваться только игроки.

 Действительно, в игре существовали персонажи, которые говорили, что убийство монстров путем нанесения урона по критическим точкам увеличивало частоту выпадения предметов.

 Все же авантюристы кое-что понимали в своей работе, находились они в игровой системе или же в этом мире.

 Я не учел, что остальные тоже попытаются воспользоваться данной возможностью, и поэтому неожиданно осознал, что не избавился от своей плохой привычки относиться к живущим здесь людям как к НИПам.

 «Хотя стоп, я бы и в обычной ситуации никак не мог просчитать нечто подобное.»

 Даже я, управляющийся с бесчисленным количеством навыков, мечтать не смел о чем-то настолько абсурдном, как поражение движущейся Золотой Дикой Злизи по критической точке.

 Скорее всего, из всех персонажей Nekomimineko только одной Хисаме было под силу нечто подобное.

 И почему из всех популярных персонажей игры именно ей понадобилось участвовать в этом фестивале?

 Я вновь ощутил, насколько несправедливым бывает мир.

 «Кстати, разве Хисаме не идеально подходит для этого фестиваля?..»

 Сила, способная пробиться через защиту Золотого одним ударом.

 Скорость и способности, дающие шанс поспевать за спасающимся бегством Золотым и с точностью поразить его критическую точку.

 Ну и, конечно, возможность быстро перемещаться между бесчисленными точками спавна.

 Хисаме обладала всеми тремя описанными пунктами, что позволяло ей достичь результата, на голову превосходящего мои ожидания.

 Ранее я говорил, что 50 достаточно, однако сейчас пересмотрел свои выводы. Даже 80 в данный момент выглядело слишком сомнительным. Если бы я всерьез вознамерился победить Хисаме, я бы предположил, что это невозможно без сотни… нет, без 120 уничтоженных монстров.

 — Я больше не стану вызывать тебя на смертельную дуэль, — убрав монету в мешочек, вдруг заговорила Хисаме.

 Ее окружала привычная атмосфера безразличия, и все же…

 — Однако ты не говорил ничего про соревнования в чем-то другом. Вот почему я не нарушаю наши…

 — Неужели ты все еще обижаешься за свой проигрыш?

 Исходя о моих данных о ней из игры, Хисаме определенно не особо интересовалась участием в подобных ивентах. Кроме того, учитывая, что она использовала Камни Телепортации как обычный расходный материал по три копейки, деньги ее тоже не привлекали.

 Мне не особо верилось, но похоже, она участвовала в этом, потому что…

 — Видимо, ты наслаждаешься своей ленивой охотой на монстров, лазая по углам.

 Она определенно избегала этой темы! Неужели проигрыш мне ее так расстроил, что она пришла сюда, чтобы отомстить?

 Тем не менее, под моим пристальным подозрительным взором Хисаме даже не дрогнула.

 В ее поведении и выражении лица не было абсолютно никаких недостатков. То был совершенный покерфейс, а единственное, что нарушало ее облик, – кошачьи ушки, деловито покачивающиеся из стороны в сторону.

 Даже когда ее кошачьи ушки вращались со скоростью света, Хисаме продолжала говорить спокойно:

 — Но продолжать тебе бессмысленно. Победитель уже избран.

 Стоило ей это сказать, как ее кошачьи ушки гордо поднялись вверх.

 Сердце мое пронзило скверное предчувствие.

 — Вот как? Никогда не узнаешь, пока очки не подсчитаны.

 Я попытался ей чем-то ответить, однако на фоне ее уверенности мои отговорки выглядели слишком уж слабыми.

 И пока я старался ее немного осадить, ее кошачьи ушки застыли прямо без движения.

 Похоже, ее и правда это не особо беспокоило.

 — Раз так, можешь бороться, сколько захочешь. Я же скоро закончу.

 — Закончишь?

 Заданный мной невольно вопрос заставил ее кошачьи ушки слегка дрогнуть.

 — Возможно, я задержусь еще минут на десять, а затем вернусь в город. Я буду ждать тебя там. Только на сей раз не заставляй меня ждать слишком долго.

 Сказав, Хисаме тут же развернулась.

 Таким же образом, как она внезапно появилась, Хисаме со скоростью, за которой невозможно было уследить и взглядом, умчалась в противоположном направлении.

 — Сома.

 Я молча смотрел в ту сторону, где исчез ее силуэт, пока меня не вернули в чувства, окликнув по имени.

 Глаза Ринго, полные смешанных чувств, глядели на меня снизу вверх.

 Будучи крайне скупой на эмоции, настолько яркое выражение выдавало в ней сильную тревогу.

 Я должен был сказать что-то, чтобы ее успокоить.

 — Все в порядке, Ринго.

 Посмотрев ей в глаза, я положил ладонь на ее плечо и сказал:

 — Даже второе место дает трехкратное увеличение награды!

 По какой-то причине я вдруг ощутил отвращение.

 \*\*\*

 Пусть я и сказал нечто подобное, стремление к лучшему результату и большим деньгам меня не покинуло. На данный момент я решил еще раз оценить текущую ситуацию и разработать новый план действий.

 Прежде всего, мы не должны состязаться с Хисаме.

 Нам попросту бесполезно тягаться с ее скоростью истребления и передвижения. С этого момента нам следовало пытаться ее избегать.

 Мы столкнулись с Хисаме юго-западнее центра области. Она прибыла с северо-востока и умчалась куда-то южнее на запад. Судя по данной информации, можно было строить прогнозы ее дальнейших перемещений.

 Хисаме сказала мне, что я «наслаждаюсь своей ленивой охотой на монстров, лазая по углам». Следовательно, с высокой долей вероятности она следила за нашими движениями с помощью Кольца Искателя.

 При желании она бы могла встретиться с нами намного раньше, поэтому причина, по которой мы до этого момента не пересеклись, должно быть, заключалась в ее нежелании.

 Однако, если отходить от противного, почему мы пересеклись с ней именно сейчас?

 Одно из предположений состояло в том, что она начала свой путь с противоположной от нас стороны, уничтожая Злизь с севера, так что, может, охотничьи угодья на севере уже были пусты.

 Просто дорожный каток в личине одного человека. Хотя, скорее, ее можно было назвать человеком-ковровой бомбардировкой.

 // «Ковровая бомбардировка» – непрерывная бомбардировка по большим площадям. //

 Подобное ужасающее явление вряд ли можно было связать с кем-то, кроме нее, однако следовало мыслить, исходя из ее мобильности.

 Учитывая навыки Хисаме, скорее всего, она перемещалась зигзагом между западом и востоком, медленно продвигаясь с севера на юг.

 Это, по крайней мере, объясняло бы ее появление с северо-востока и уход на юго-запад. Честно говоря, никакими подтверждающими данную теорию фактами я не обладал, и нам оставалось только верить в эти выводы.

 Раз так, как нам двигаться?

 Один из вариантов заключался в рывке на полной скорости на север.

 Даже Хисаме не обладала способностью уничтожать еще не спавнувшихся монстров. Возможно, в самой северной части, откуда она начала, к тому времени, когда она уже ушла, монстры еще не успели заспавнится. Даже если не найдется точек спавна с десятью оставшимися монстрами, оставался шанс наткнуться на множество точек спавна с шестью или около того монстрами.

 Так или иначе, скверный вариант.

 На севере еще оставалось прилично участников помимо Хисаме. Кроме того, Хисаме могла отступить, чтобы зачистить пропущенные места. Перемещение тоже занимало прилично времени, и, если мы ничего не найдем, это обернется для нас настоящей катастрофой.

 Похоже, у нас не было выбора, кроме как попытаться добраться до помеченных мной точек спавна.

 Так как Хисаме отправилась на юго-запад, если она продолжит двигаться согласно моим расчетам, ей потребуется некоторое время, чтобы достигнуть южной части поля. Мы же начали охоту восточнее южной части и двинулись через юго-запад, после чего направились к центру. Если перемещения Хисаме совпадут с моими предположениями, существовала вероятность, что на юго-востоке сохранились точки спавна, которых не коснулись ни мы, ни Хисаме.

 Тем не менее, если другие авантюристы уже уничтожили всех монстров поблизости, перемещение с юго-востока в другую часть поля займет слишком много времени. Риск неудачи также высок.

 «Пусть так, делать нечего.»

 Мы вернемся к изначальному плану. Я уже решил, что мы не будем пытаться соревноваться с Хисаме.

 Итак, лучшая стратегия на данный момент, скорее всего, заключалась в отправлении на юго-восток, выглядевший наиболее привлекательным для набора очков. Что уж решит, верно мы поступили или нет, так это количество полученных предметов.

 — Ринго, возвращаемся на юг. Там еще могут остаться нетронутые точки спавна.

 В ответ на мои слова Ринго слабо кивнула. Более того…

 — Разделимся?

 Будто ощущая угрозу от присутствия Хисаме, она даже предложила кое-что свое.

 Тем не менее, я покачал головой.

 — Не, будем держаться вместе. До сих пор это работало, так и продолжим.

 На секунду я подумал о том, чтобы разделиться ради повышения эффективности, однако пришел к выводу, что это окажет прямо противоположный эффект.

 По крайней мере, сомневаюсь, что у меня получится одолеть Золотую Дикую Злизь самостоятельно.

 — Мм-м.

 Кажется, Ринго тоже осознала, что наша командная работа вполне себя оправдала, и согласилась.

 — А теперь сосредоточимся на поиске Золотых. Пойдем на полной скорости.

 Убедившись, что Ринго снова кивнула, я начал двигаться на юго-восток Скоростным Рывком Прерывания.

 Часть 2

 К моему ужасу, Ринго двигалась намного быстрее, чем я. Учитывая перерывы, которые мне надо было делать, ей удавалось поспевать за Скоростным Рывком Прерывания, и мы стремительно перемещались по области.

 Перемещаясь таким образом на юго-восток, мы встретились с группой авантюристов. Она состояла из трех человек, но у каждого из участников на лице застыло одинаковое усталое выражение. Судя по их шагам и облику, я не сомневался, что они в одном шаге от того, чтобы сдаться.

 — Привет. Вы отступаете?

 Если они не намерены сражаться дальше, я не видел никакой проблемы с ними переговорить. Пусть у нас оставалось не так много времени, мы могли получить толику новой информации, поэтому я приблизился к ним и окликнул.

 Стоило мне это сделать, как они трое переглянулись, и их губы растянулись в натянутых улыбках.

 — Угу. Хоть время еще остается…

 — При виде подобного зрелища…

 — Мотивации у вас точно никакой не осталось…

 После короткого обмена фразами, которые понимали только они сами, их усталость взяла верх.

 Я понятия не имел, что с ними произошло, однако, кажется, им довелось стать свидетелями чего-то шокирующего.

 — Ребята, если вы пойдете дальше, лучше уж подготовьтесь.

 В итоге мужчина, видимо, капитан группы, оставил нам короткое предупреждение, прежде чем они ушли.

 — Да уж, поверить не могу, что кто-то способен сделать нечто настолько ужасное.

 — Может, это работа Темных Культистов…

 Хоть наша встреча закончилась без проблем, донесшиеся до меня со стороны слова заставили ощутить странное беспокойство.

 — Сома?

 — Хм-м… Идем.

 Так или иначе, мы продолжим двигаться только вперед.

 Ответив на неуверенный голос Ринго, я ускорился.

 \*\*\*

 — Э-Это еще что?

 Даже с расстояния вид вышел настолько нелепым, что я невольно повысил голос.

 Посреди равнин извивалась золотая масса, окруженная маленькими черными пятнами.

 На равнинах появился зловещий объект, один взгляд на который вызывал в груди нарастающую тревогу.

 — Погоди, это же не…

 Когда мы приблизились, я глубоко вздохнул, осознав истинную сущность загадочного объекта.

 Золотая штука, корчащаяся посередине, представляла собой сборище Золотой Дикой Злизи, а окружавшие ее черные пятна…

 — Черепа Куула!

 Они являлись ивент-предметами, созданными для применения в качестве указателей, которые я собрал у дома торговки лавки и разместил вокруг точек спавна перед началом Фестиваля Истребления.

 \*\*\*

 Ни один НИП не приблизился бы к этим искусственным черепам, Черепам Куула. К ним не прикасались не только НИПы, но и монстры. Что же случится, если воспользоваться данной особенностью и окружить монстра черепами? Ответ на вопрос предстал прямо перед нашими глазами.

 Золотые, спавнящиеся в круге черепов, не могли вырваться наружу и носились в этом маленьком круге. Если приглядеться, они пытались держаться в центре круга, чтобы как можно дальше отойти от черепов, однако их раз за разом выталкивали другие Золотые, из-за чего со стороны это действо напоминало одну огромную извивающуюся золотую массу.

 — Сома.

 Ринго окликнула меня по имени, наблюдая за монстрами позади меня, видимо, желая что-то сказать. Хоть и не ответил, я прекрасно разделял ее чувства.

 Если бы они обладали дальними атаками, все бы сложилось иначе, однако Золотые били только с близкого расстояния, из-за чего лишались возможности выйти из круга черепов. Таким образом, окруженные черепами, Золотые застряли в единственной свободной области радиусом около двух метров. И вид десятка Золотых, отчаянно пытавшихся освободиться, не вызывал в сердце ничего, кроме жалости.

 В данной ситуации лучшим вариантом было вообще не двигаться. Пусть они и являлись монстрами, я пожалел о том, что совершил нечто настолько жестокое.

 Я молча шагнул вперед, однако Золотым некуда было спасаться. Пойманные в ловушку, они лишь глядели на меня, пока их золотые тела содрогались, а круглые глаза всеми силами пытались сказать: «Я не плохая Злизь!».

 — Мне жаль.

 Раз уж так, я хотел разобраться с этим с решительностью. По крайней мере, с подобной мыслью я аккуратно поднял череп и, раскаиваясь всей душой, толкнул его вперед .

 Пока черепа становились ближе, свободное пространство для Золотых постепенно уменьшалось, пока не сократилось до ширины одного единственного Золотого. Утратив место для спасения, Золотые кинулись на последнюю безопасную территорию – то есть на головы своих собратьев. В результате Золотые забрались друг на друга, образовав золотую Башню Злизи.

 При виде этого…

 — Да, чтоб меня! Они больше не могут двигаться! Вся ваша экспа теперь принадлежит мне!

 Криком воздав должное завершенной Башне Злизи, я приступил к заданию по сокрушению этой башни с приподнятым настроением.

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 \*\*\*

 Итак, прошел час с начала Фестиваля.

 Каким-то невероятным образом нам удалось увеличить количество убийств с 22 на 30 минуте в три раза, до 66. Разумеется, по большей части это произошло благодаря действию ловушки из черепов.

 Из пяти расставленных мной ловушек в центре юго-востока карты, к сожалению, одну уже зачистили, но оставшиеся четыре накопили приличное количество Золотых.

 Ринго почему-то не стремилась сотрудничать, однако пойманных Золотых и без того лучше было уничтожать моим Шестикратным Ударом. Мы без особых усилий набрали множество очков.

 Убив около тридцати Золотых в ловушках, мы воспользовались шансом и перешли к охоте в ближайших точках спавна.

 Видимо, Хисаме еще не добралась до южного края области, и хоть для нас оставалось невозможным уничтожить всех монстров без ловушек, мы получили гораздо больше Золотых, чем я ожидал, что значительно увеличило наш счет.

 Кроме того, мы наткнулись на неожиданный дроп.

 Меч ниндзя «Золотая Сакура».

 Это был редкий дроп из Золотой Дикой Злизи с шансом дропа примерно в 0,1%. Данный меч ниндзя являлся сильным предметом, но не входил в список предметов для запроса на сбор.

 Честно говоря, я бы лучше предпочел получить Монету Золотой Злизи, однако жаловаться было не на что. Исходя из статистики, даже одну получить в ходе охоты считалось удачей.

 С благодарность подобрав его, я передал клинок Ринго.

 Используя Золотую Сакуру, чьи характеристики значительно превосходили Тепловой Нож, теперь у нее получалось уничтожать Золотых одним ударом, и эффективность нашей охоты улучшилась… Конечно, я лишь мог воображать, но, похоже, оружие ей понравилось.

 Сила Ринго до сих пор оставалась под вопросом, и я не знал, превзошла она мощь принцессы Шелмии во время ивента «Вторжение в Столицу Королевства».

 Учитывая свойства ее ударов молнии, Ринго определенно была сильной, однако не обладала той подавляющей боевой мощью, продемонстрированной в ходе Вторжения в Столицу Королевства.

 Вторжение в Столицу Королевства находилось на сотом уровне, поэтому принцесса Шелмия сражалась с монстрами-птицами где-то 90 уровня. Зная, что происходило с теми валунами, у меня не получалось представить, что ее удары молнии станут настолько могущественными, что смогут убить подобного монстра одним ударом.

 Таким образом, либо уровень Шелмии был выше, либо она обладала лучшим снаряжением. Ну, или ее наделили каким-то усилением ради ивента.

 В любом случае, вместе с получением Золотой Сакуры я уверился, что мы достигли максимально близкого к идеальному результата, отталкиваясь от ограничений по времени и в имеющихся ресурсах.

 Однако…

 «Этого недостаточно.»

 Вспоминая поведение Хисаме, я заключил, что 66 слишком ненадежно.

 Мы порыскали кругом в поисках добычи, но Золотых больше не встречалось. По пути мы столкнулись с кучей других групп участников Фестиваля, и им тоже не везло.

 Хоть с начала Фестиваля прошло только чуть больше часа, видимо, большинство из них сдались и решили вернуться в город. Отсутствие Золотых стало событием настолько неестественным, что было трудно поверить, что они уже закончили спавниться.

 Неужели вся Золотая Дикая Злизь уже уничтожена?

 Да, в игре тоже встречались ситуации, когда один человек уничтожал большинство монстров, и остальным участникам оставалось только подбирать объедки, тем самым завершая массовый спавн.

 «Теперь уже поздно…»

 Если подумать, мы достигли своей первоначальной цели в виде 50 убийств.

 Пусть я не ожидал аномалий вроде Хисаме, данного достижения было более чем достаточно. Не существовало никаких гарантий, что мы займем первое место.

 Я посмотрел часы. 3:11 дня.

 Прошло уже больше десяти минут с тех пор, как мы в последний раз встречали Злизь.

 Вся Злизь, скорее всего, уже уничтожена.

 Мы отлично поработали.

 — Что ж, Ринго, а теперь…

 «Возвращаемся» хотел сказать я, когда вдруг осекся.

 «Нет, погодите, еще ничего не кончено.»

 Я кое-что вспомнил.

 Гильдия как-то узнавала, что все монстры уничтожены, после чего оглашала завершение Фестиваля Истребления.

 Так как этого еще не произошло, значит, на равнинах еще оставалась живая Золотая Дикая Злизь.

 «Кому-то удалось сбежать? А что если…»

 Неожиданно в памяти всплыл крохотный слух, который ходил о Равнинах Деуса.

 Если этот слух правдив…

 Я снова взглянул на часы.

 3:12 дня.

 Времени оставалось немного, и все же нужное место находилось совсем рядом. У нас еще была возможность это сделать.

 — Ринго, есть другой вариант. Идем на юго-запад!

 Закричав, я тут же побежал, не дожидаясь ее ответа.

 По крайней мере, я мог не беспокоиться, что заблужусь.

 Нашим следующим пунктом назначения, располагавшимся на юго-западе Равнин Деуса, являлся самый большой валун в области.

 \*\*\*

 Даже в начале многие на форуме рассказывали о Фестивале Истребления на Равнинах Деуса, когда «все монстры должны были быть уже уничтожены, но по какой-то причине Фестиваль не заканчивался».

 Тем не менее, подобные жалобы о Фестивалях Истребления были довольно распространены, и об этом говорило великое множество игроков, причем не только о Равнинах Деуса, но и о других местах, и им всегда отвечали как-то так: «Зуб даю, ты просто кого-то пропустил. Ищи лучше».

 Так или иначе, позднее, когда в фестивалях участвовали группы, снаряженные предметами поиска и подходящими навыками, и натыкались на похожую ситуацию, некоторые начали подозревать, что причиной этому был какой-то баг на Равнинах Деуса.

 В то же время распространился слух о «Монстрах, Скрывающихся в Огромном Валуне».

 Согласно этому слуху, если в ходе Фестиваля Истребления подойти сзади к огромному валуну на юго-западе, то есть встать у южной его части, время от времени можно услышать исходящий из камня странный звук.

 В итоге игроки обнаружили, что этот звук раздавался каждые пять минут и не прекращался по истечении 45 минут, когда монстры переставали спавниться.

 Следовательно, появилась вероятность, что в огромном валуне появляется какой-то ивент-монстр, которого следовало как-то освободить, чтобы наконец завершить Фестиваль Истребления.

 В ходе шумихи по поводу скрытого ивент-монстра появился некто, проявивший внимание к особенностям ландшафта Равнин Деуса.

 Обычно на равнинах на определенном расстоянии друг от друга находились кусты или валуны, но на небольшой области вокруг огромного валуна на юго-востоке не встречалось ничего подобного.

 Пусть местность, как и везде, была покрыта травой, по неизвестной причине рядом не было ни точек спавна, ни других растений или валунов поменьше.

 Что интересно, размеры пустой области совпадали с размерами самого валуна. Обнаружив этот факт, человек предположил, что огромный валун первоначально располагался на этой пустой области, перед тем как его почему-то переместило в нынешнее место.

 Если бы дело заключалось в этом, то странности Фестиваля Истребления больше нельзя было списывать на разыгравшееся воображение.

 К тому моменту уже постановили, что при появлении на точке спавна препятствия монстры спавнились немного в стороне, но, если размер препятствия оказывался слишком большим, спавн монстров прерывался.

 Таким образом, из-за того, что огромный валун переместился в место, бывшее раньше обычной областью равнин, точка спавна оказалась внутри валуна, что привело к появлению на Равнинах Деуса одной точки спавна, где не могли спавниться монстры. Ну, или как-то так.

 Хоть звучала теория довольно убедительно, доказать ее было нельзя.

 Все же в игре невозможно было нанести урон ландшафту вроде земли или валунов. Они являлись неразрушимыми объектами. Хотя, скорее, они просто не обладали настройкой разрушения. В результате слух забылся, и до сих пор я о нем не вспоминал.

 Но в этом мире, ставшем совокупностью игры и реальности, проверить его было можно.

 — Ринго, вот сюда! Бей со всей силы!

 Мы второпях обогнули валун и отыскали нужное место. Оставалось только сделать дыру.

 — Мм-м.

 С первой нашей встречи она стала говорить немного больше. Итак, быстро ответив, Ринго разразилась ударом молнии.

 Удар молнии, усиленный редким дропом с Золотой Дикой Злизи, Золотой Сакурой, оставил видимый след на валуне.

 — Отлично, продолжай в том же духе! Попытайся сконцентрироваться на нижней части. И, если можешь, постарайся не дать валуну обрушиться, — проинструктировал ее я и взглянул на часы.

 3:14. Скоро будет 3:15.

 Пока удары молнии раз за разом сталкивались с каменной поверхностью валуна, наполняя округу оглушительным грохотом, я терпеливо ждал нужного времени.

 — Ринго, стоп!

 Наконец, 3:15:00.

 В поднявшемся в воздух облаке пыли засияли частицы света.

 — Спавнится!

 И в выдолбленном в огромном валуне пространстве появилась одна единственная золотая Злизь.

 Часть 3

 — Проклятье, сплошное разочарование!..

 Прошло немного времени с тех пор, как мы занялись поиском новых охотничьих угодий, и на меня начали накатывать нетерпение и раздражительность.

 В данный момент мы обладали монополией на эту точку спавна.

 Тем не менее, так как из нее еще не появился ни один монстр, они заспавнятся здесь еще девять раз за 45 минут.

 Если за это время кто-то пронюхает про наше место, ситуация обернется проблемой.

 Так или иначе, я не собирался отступать от этой точки, раз уж мы приложили столько усилий, чтобы ее отыскать. Разумеется, мы быстро уничтожили первого заспавнувшегося Золотого, за счет чего наш счет увеличился до 67. Если воспользоваться шансом и остаться здесь, скорее всего, у нас легко получится поднять счет и до 76.

 Уверен, некоторые скажут, что еще 10 дополнительных убийств не сыграют никакой роли в соревновании с Хисаме. Да, если бы Хисаме подошла к делу серьезно и охотилась до конца, 76 явно было бы недостаточно.

 Однако Хисаме сама сказала, что скоро закончит.

 Если она благодаря своей самоуверенности остановит охоту на половине, возможность выиграть еще оставалось.

 Как доказательство этого, на юге еще существовала нетронутая точка спавна. Если я не заполучу их все, то хотя бы побегаю еще ради трех, чтобы добить счет до 70.

 И с подобными надеждами секундная стрелка медленно и неумолимо отсчитывала время дальше.

 Ныне я жалел о том, что не подобрал те Черепа Куула, использованные для ловушек, ведь тогда уничтожать монстров было бы куда проще. Однако к этому моменту мы уже приспособились к охоте на Золотых, и шансов на ошибку практически не было. После убийства второго меньше чем за 30 секунд оставалось еще около пяти минут на ожидание следующего.

 Скорее всего, других активных точек спавна больше не было, поэтому смысл куда-либо идти тоже отсутствовал.

 Нам оставалось только сидеть здесь и ждать.

 — Мм-м?

 Едва сдерживая копившееся внутри раздражение, я вдруг ощутил, как маленькая ручка сжала мое плечо.

 Это была Ринго.

 — Все в порядке? — спросил я, но Ринго не ответила.

 Спустя некоторое время тишины, достаточное, чтобы сбить меня с толку, Ринго молча коснулась ладонью моего плеча.

 — Так… держать?

 Рассеянно пробормотав, она торопливо отстранилась.

 Я не понимал, что происходит, но, кажется, она пыталась меня подбодрить.

 «И правда.»

 Нетерпение в данной ситуации не принесет никакой пользы. Вместо этого следовало потратить время на что-то более полезное.

 — Отлично!

 Чтобы занять время ожидания, я решил протестировать недавно изученную магию огня.

 По сравнению с навыками, магия в Nekomimineko работала немного сложнее.

 В отличие от навыков, которые можно было использовать мгновенно с помощью вызова названия навыка, для использования магии существовала целая система, включавшая в себя такие штуки как «песнопение», «применение», «многократное песнопение», «отложенная активация» и так далее.

 Мне следовало убедиться, что все это работает так же, как в игре.

 — Усиление!

 Для использования магии сначала следовало вызвать доступную магию.

 Это применяло на игроке состояние «песнопения» на определенное время, исходя из сложности используемой магии.

 Несмотря на название, «состояние песнопения» не требовало от игрока никакого пения. MP автоматически расходовались, и система сама завершала магию.

 Данная механика делала применение магии довольно простым, однако в состоянии песнопения множество характеристик игрока значительно снижалось, и отсутствовала возможность использовать навыки. Недостаток был огромным, так что персонажи магического типа зачастую выбирали экипировку, способную уменьшить эффект или продолжительность этого состояния.

 Далее, когда определенное время песнопения подходило к концу, ты переходил в состояние «применения».

 В этом состоянии характеристики игрока не снижались, и все же навыки по-прежнему находились под запретом.

 Магия наконец применялась, только когда игрок наводился на цель и вызывал название заклинания еще раз в состоянии применения.

 Для меня это был отличный шанс испробовать «хлеб и соль» всех воинов, магию с «отложенной активацией».

 «Отложенной активацией» называлась техника, когда магия активировалась через определенное время. К примеру, через тридцать секунд или две минуты. Основное преимущество ее заключалось в том, что после установки «паузы» игрок покидал состояние «применения», поэтому с правильным учетом таймингов появлялась возможность одновременно активировать навыки и магию.

 Недостатком же служила невозможность прервать или изменить цель отложенной магии, так что при плохом учете таймингов заклинание становилось бессмысленным или, в худшем случае, вредило союзникам. Тем не менее, последнее не относилось к само-направленным заклинаниям вроде Усиления.

 Я применил Усиление с десятисекундной задержкой.

 Затем, когда время почти наступило…

 — Боковой Удар!

 Я активировал навык с Ширануи.

 Навык активировался без проблем, однако…

 — Ух!..

 Я ощутил, как импульс от отскочившего от валуна удара врезался в мое тело.

 Тем не менее, десятисекундная задержка закончилась.

 Заклинание Усиления активировалось.

 — Боковой Удар!

 В тот же миг я снова использовал навык.

 Этот раз отличался от предыдущего, когда магия еще не применилась.

 В валун врезался мощный удар…

 — Ух!..

 И, разумеется, отскочил.

 Силы атаки от Усиления явно было недостаточно, чтобы нанести урон по валуну. Насколько же сильнее были удары молнии Ринго, чтобы так легко разломать камень?

 Я ощутил, как мои плечи разочарованно опустились, и все же, как результат, нетерпение куда-то исчезло.

 Ч-Что ж, отложенная активация сработала как надо, поэтому мне оставалось лишь этим довольствоваться. Далее я опробовал Подрыв, и он тоже применился без проблем.

 Слабый взрыв от Подрыва заставил Ринго заинтересоваться.

 — Фейерверки?

 Похоже, ей это понравилось, и я, увлекшись моментом, принялся кидаться заклинаниями направо-налево, пока мои MP не закончились, после чего мне пришлось прекратить свои эксперименты с магией.

 \*\*\*

 Так мы проводили время, забыв о своей тревоге, что кто-то мог объявится поблизости, и неспешно продолжали охоту.

 Пока…

 — Шестикратный Удар!

 Это произошло, когда мы без труда уничтожили восьмую Злизь, и я начал озираться в поисках возможного дропа.

 — Ого, превосходно. Не думал, что здесь еще осталась Злизь.

 Позади раздался мужской голос.

 — Кто здесь? — резко подскочил я.

 Примерно в десяти метрах от нас обнаружился стоящий в одиночестве мужчина.

 При виде него я сухо сглотнул.

 — Любитель Чая Райден, да, — невольно пробормотал я, и мужчина, Райден, довольно улыбнулся.

 — О-о, ты меня знаешь? Хоть я не помню, чтобы меня называли Любителем Чая, мне определенно приятно встретиться с незнакомцем, что знает мое имя.

 Любитель Чая Райден был мужчиной возрастом старше двадцати с длинными волосами, собранными сзади, и аурой, которую можно было описать как некую поддержку или, скорее, уличный фонарь в ярком дневном свете.

 Своим личным лозунгом (либо образом действия) он считал «Пойду найду людей сильнее меня», в результате чего он превратился в персонажа, полюбившегося игрокам Nekomimineko.

 Прозвище «Любитель Чая» он получил благодаря такому же популярному персонажу одной старой манги.

 Тем не менее, все это происходило в игре.

 Если помню, не существовало никаких ивентов со встречей Райдена на Фестивале Истребления.

 Пусть Райден и выглядел расслабленным, на деле являлся опытным авантюристом 130 уровня. Даже с повысившимися за сегодня уровнями мы еще не могли противостоять подобному противнику.

 «И что теперь делать?»

 Наш текущий счет, если не учитывать Золотую Сакуру, составлял 74.

 Если мы сейчас отступим, может быть, нам хватит очков.

 Однако, видимо ощутив повисшее в воздухе напряжение, Райден торопливо заговорил:

 — Эй, эй, не надо на меня так смотреть, честное слово. Я здесь, чтобы передать послание от Принцессы.

 — Принцессы?

 На секунду я оглянулся на Ринго. Но затем вспомнил, в чем дело.

 Получается, оно от Маки?

 Надежда на мгновение зажглась в моем сердце, пока…

 — А, наверное, вы не в курсе про это имя. Я говорю о Хисаме. Ну, знаешь, та с большими ушами и мечом…

 Совершенно мимо. Почему-то этого самурая с кошачьими ушками называли принцессой, хоть она и считалась самураем.

 — Короче говоря, так получилось, что я больше не смог найти ни одну Злизь и вернулся в город, когда ко мне подошла Принцесса и сказала, что в этом месте еще могла остаться Злизь. И когда я ответил, что мне интересно, и я проверю, она попросила меня передать послание.

 — Послание?

 — «Буду ждать в городе», если точнее.

 Послание оказалось предельно простым. Учитывая, что я подобное от нее уже слышал.

 Пока я задумчиво хмурился, пытаясь понять, в чем суть, на лице Райдена появилась наглая ухмылка.

 — Что могу сказать, вероятно, послание было просто предлогом, и Принцесса, как ни неожиданно, о вас беспокоится. Она даже сказала, что если наткнусь здесь на павших авантюристов, то должен привести их к ней любыми способами.

 Я безмолвно застыл, а Райден с наигранной улыбкой пробормотал:

 — Упс, она же сказала мне опустить эту часть.

 Похоже, он не собирался с нами конфликтовать.

 По крайней мере, если судить по его поведению в игре, ему были несвойственны подлые атаки или хитрые уловки, так что я немного расслабился.

 — А вы, парень, неплохо справляетесь, да? Сколько уже убили?

 Видимо, ощутив снизившееся напряжение, он задал довольно каверзный вопрос.

 Пока я думал, отвечать или нет…

 — Кстати, я убил 21!

 Услышав его слова, я с облегчением выдохнул…

 — Около девяноста, — пробормотал я в итоге.

 — Ого, невероятно! Я даже близко к вам не стоял!

 Райден довольно эмоционально выразил свое удивление, но я заметил, что, когда я назвал это число, в его глазах зажглась яркая искра. Его мысли явно не соответствовали поведению. Вот почему в Nekomimineko никогда не следовало терять бдительность.

 — Хоть вы и выглядите как новички… Ладно, что уж, моя сила, «Лошадиная Удача», как всегда, отлично работает.

 — !..

 Услышав знакомые слова, я чуть не поперхнулся. Не обращая на меня внимания, Райден радостно продолжил:

 — А, вы же ничего не знаете. Видите ли, мои глаза способны говорить мне, силен кто-то или нет. Моя удача всегда позволяет мне сталкиваться с сильными противниками. Впервые я это понял, когда пошел на скачки. И так как у меня получалось определять сильных лошадей, эту способность назвали «Лошадиной Удачей». С тех пор она обо мне заботится.

 Голос Райдена лучился гордостью, но игроки называли эту «Лошадиную Удачу» совершенно иначе.

 В основном сюжете или в доп-ивентах, Райден всегда появлялся вновь и вновь, из раза в раз сталкиваясь с противниками, что были сильнее него, и постоянно ввязывался с ними в битву.

 Возможно, у кого-то сложится о нем впечатление как о главном герое, однако проблема Райдена заключалась в том, что он всегда проигрывал эти бои.

 Учитывая данное обстоятельство, способность встречаться с сильными противниками, «Лошадиная Удача», приобретала совсем другое значение.

 Способность встречаться с сильными противниками и сражаться с ними, тем самым выставляя напоказ все их умения, а затем проигрывать.

 Иначе говоря, способность, порождающая спойлеры.

 Райден был единственным и неповторимым спойлером Nekomimineko!

 Часть 4

 — Так что собираетесь делать? Время массового спавна почти закончилось. Вы еще планируете здесь оставаться?

 Итак, спойлер Nekomimineko, Райден, задал мне вопрос.

 Даже после завершения массового спавна монстры, считающиеся частью массового спавна, не исчезали и все равно засчитывались в ивентах, однако если не отчитаться гильдии в течение часа после окончания массоового спавна, на награду можно было не рассчитывать.

 — Следующий будет последним. Когда мы уничтожим его, сразу же закруглимся.

 Следующий спавн намечался на 3:55. Если останемся до последней секунды, сможем уничтожить даже последнего Золотого, но после 4 часов массовый спавн закончится, и на полях начнут появляться обычные монстры.

 Пусть проблем с монстрами 50 уровня не намечалось, у меня не было никакого желания лишний раз рисковать. Я уже поговорил с Ринго о возвращении, не дожидаясь последнего спавна.

 Меня тревожили намерения Райдена, однако…

 — Хм-м. Ну, я бы мог остаться и понаблюдать. В любом случае, можете рассчитывать на мою защиту на обратном пути.

 Намеревался ли он изучить своих противников или просто предложил из заботы? Точно я не знал.

 Честно говоря, мне пришлась не по нраву идея раскрывать свои карты, но так как нам остался последний спавн, мы могли быстро разобраться с ним ударами молнии Ринго.

 Я принял его предложение, и мы принялись ждать следующего спавна вместе с Райденом.

 Тем не менее, я должен был хоть на секунду включить свой мозг, чтобы понять, почему Райден показался именно здесь и сейчас…

 — Сома.

 Первой признаки заметила Ранго.

 Видимо, время настало. Частицы света собрались вместе, принимая форму монстра, однако его облик по какой-то странной причине казался другим.

 — Эй, а это определенно немаленькая Злизь…

 Райден решил оставить свой беспечный комментарий, но я думал совсем о другом.

 «Быть не может…»

 Поля, Равнины Деуса.

 Забытая игрой точка спавна, скрытая в валуне.

 Кроме того, присутствие рядом Райдена, человека, про которого говорили, что его всегда сопровождают сильные противники.

 Учитывая все три пункта, я пришел к определенному выводу.

 Частицы сжимались в форму определенного монстра.

 Эта форма стала последним доказательством верности моей ужасающей теории.

 — Еще ведь массовый спавн, верно? Почему вдруг появляется такой огромный монстр?

 Взгляд Райдена упал на меня в ожидании ответа, но я молчал.

 Мое тело просто не могло перестать дрожать.

 Даже если бы я попытался заговорить, мои отчаянно стучащие друг о друга зубы не позволили бы вымолвить ни слова, а беспорядочные мысли никак не обличались в цельную фразу.

 — Сома.

 Ринго неожиданно оказалась рядом.

 Но и ей я не смог ответить.

 Я просто таращился на сияние, формирующее гигантское тело худшего из возможных монстров.

 «П-Появляется!..»

 То, что появилось в следующую секунду, представляло собой гротескного гиганта высотой больше трех метров.

 Броня из рыхлого обвисшего мяса белесого цвета покрывала невообразимо огромное тело.

 Свирепая и отвратная ухмылка на лице, заплывшем плотью.

 Гигантский кухонный нож, огромный настолько, что походил скорее на дробящее оружие, чем на клинок.

 Сомнений не оставалось.

 — К-Король-Мясник!

 Один из багов Nekomimineko, убивший наибольшее количество игроков и мгновенно исправленный в первом патче. Баг, прозванный Великим Фестивалем Мясного Фарша.

 В этом новом мире из глубин тьмы зарождался истинный ужас.

 Выдержка из NekomiminekoWiki &gt;&gt; Глоссарий Nekomimineko

 Яд-тян (Персонаж)

 Широко известная в столице девочка с ядовитым языком. Несмотря на возраст, она уже полноценная «С». Является популярным персонажем, о котором знает любой средний игрок, однако никто так и не узнал ее настоящее имя. Хоть многим она и разбила сердце, встречаются некоторые извращенцы… Вернее, страстные поклонники, которые каждый день подходят к ней, чтобы на них наступали, освежая в памяти ее оскорбления.

 \*\*\*

 Райден (Персонаж)

 Воин, активно действующий у столицы. Обожает внимание и занимает первое место по количеству участий в ивентах. Его работа состоит в сражении с сильными противниками и проигрыше, тем самым показывая игроку сильные стороны врага. Изредка начинает выигрывать, но в подобные моменты, пожалуйста, не забудьте ему сказать: «Что ты творишь, Райден? Делай свою работу!».

 \*\*\*

 Король-Мясник (Монстр)

 Монстр-босс подземелья «Пещера Гигантов», населенного монстрами примерно 165 уровня, и машина по производству психологических травм. Несмотря на исправление через патч, баг Великого Фестиваля Мясного Фарша, заключавшийся в ошибке в настройке таблицы спавна монстров, что привело к появлению огромного количества Мясников на Равнинах Деуса, был особо известен. С другой стороны, использовавшие данный баг для массовой охоты на Мясников называли его Мясным Карнавалом.

 \*\*\*

 Тьеру Лентиа (Персонаж)

 Драгоценный Целитель, что присоединяется к группе в начале игры, но в середине игры из-за низкого уровня ждать от нее многого бессмысленно. Тем не менее, она обладает особой чертой, «удвоением эффекта любого снаряжения с дурным вкусом в дизайне», поэтому, в зависимости от ваших усилий, ее талант может раскрыться. Это тернистый путь, однако пока между вами существует любовь, вы можете повеселиться, пытаясь ее взрастить.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6. Отчаяние**

Часть 1

 Великий Фестиваль Мясного Фарша.

 Так назывался баг, который даже багом назвать было нельзя, ведь возник он, по сути, из-за простой маленькой человеческой недоработки.

 Так называлась ужасная трагедия, причиной которой стала небольшая ошибка, представлявшая собой банальную опечатку в двух цифрах.

 Даже сейчас любое упоминание об этом ивенте вызывало флешбеки к давно ушедшим событиям. Во время моего первого прохождения, еще до первого патча, я лично стал свидетелем Великого Фестиваля Мясного Фарша.

 Когда мы впервые оказались в столице, наша группа находилась где-то на 55 уровне.

 Рамлих позволял дойти лишь до 50 уровня, однако до столицы мы добирались не на Небесном Корабле, а на повозке, из-за чего и набрали пару лишних уровней.

 Поспрашивав людей на улицах, я узнал, что самые слабые монстры в данной локации находились на Равнинах Деуса, поэтому выбрал их нашим первым пунктом назначения по прибытии в столицу.

 В то время наша группа состояла из атакующего (то есть меня), атакующего/танка Эдди и целителя Тьеру. Нас было только трое.

 Из-за отсутствия у нас мага сражение сразу с несколькими противниками одновременно давалось нам с трудом, но, к счастью, территория Равнин Деуса была открытой и просторной, поэтому вероятность объединения врагов оставалась низкой. Первый бой в новом месте выдался напряженным, и все же наших уровней было более чем достаточно, чтобы без особых проблем победить две объявившиеся Дикие Злизи. И именно тогда, когда мы решились пойти дальше, окрыленные чередой побед, нам довелось столкнуться с этим – гротескным белым гигантом, Королем-Мясником.

 Его внушительный облик заставил нас на мгновение остолбенеть. Выглядел он как какой-то ивент-монстр, но в городе мы ничего не слышали об особых монстрах на Равнинах Деуса.

 Придя к выводу, что это некий редкий монстр, мы попытались к нему подойти, и тогда…

 — Чего?

 Не успели мы ничего сделать, как он буквально одним ударом сокрушил Воина Эдди, смяв его в половину обычного роста.

 Так или иначе, Nekomimineko оставалась игрой для всех возрастов.

 В ней не показывались кровь или внутренности, а смерти монстров выглядели как в мультфильмах.

 Даже когда погибали люди, они просто превращались в частицы света. Короче говоря, ничего страшного.

 Однако в тот момент я ощутил, как кожа покрывается леденящей изморозью.

 Все, что сделал этот гротескный монстр, – ударил Эдди своим невероятно широким ножом.

 Тем не менее, тело Эдии не выдержало такого давления и мгновенно сплюснулось до половины изначального роста, а затем, обратившись в свет, исчезло.

 То, что я находился в игре, не имело никакого значения. Передо мной находилось нечто, что люди просто не способны были убить.

 Мне потребовалась одна секунда, один удар, чтобы понять, что мне не суждено уничтожить этого монстра.

 Я приказал целителю, Тьеру, бежать, и сам собрался быстрее уносить оттуда ноги.

 Исходя из внешнего вида, создавалось впечатление, что монстр будет двигаться медленно и грузно. Кроме того, учитывая огромную силу атаки, он должен был быть медленным.

 Будто в подтверждение моих измышлений, я обнаружил, что дрожь от его шагов медленно удаляется. И только я собрался с облегчением вздохнуть…

 — Какого?!

 Неожиданно раздался оглушительный грохот, и я инстинктивно отпрыгнул в сторону с помощью Быстрого Шага.

 Не прошло и мгновения, как я заметил гигантское бело тело, несущееся мимо меня.

 — Тьеру!

 Я выкрикнул имя единственного оставшегося члена моей группы, однако, обернувшись, увидел не ее фигуру, а частицы света, растворявшиеся в воздухе вместе с ее синим нарядом.

 — Проклятье!

 Выжил только я, и я продолжил лихорадочно бежать, спасая собственную шкуру.

 Впрочем, если думать реалистично, это было бессмысленно.

 Чудом уклонившись от очередного рывка гиганта и каким-то образом не лишившись жизни, я обнаружил, что на меня вдруг упала тень.

 — Ох…

 Подняв голову, я почувствовал, как сердце сковывает истинное отчаяние.

 Передо мной находился второй белый гигант.

 Позади же ко мне приближался первый гигант.

 Спасаться было бесполезно.

 Последнее, что я увидел, – гротескный великан, с удовольствием обрушивший на меня свой нож.

 \*\*\*

 Да уж, у меня не было ни шанса на победу.

 В конце концов, данный белый великан, Король-Мясник, являлся монстром-боссом из глубин подземелья 160 уровня через три карты от Равнин Деуса.

 Мы, едва перешагнувшие грань 50 уровня, не могли ничего сделать.

 Тем не менее, почему босс подземелья 160 уровня вдруг объявился на 50-уровневых Равнинах Деуса?

 Говорили, что таков был результат ошибки в настройках точки спавна.

 Как я уже упоминал о настройках точек спавна, монстры, появлявшиеся на каждой точке спавна, определялись числом, обозначающим группу монстров.

 Однако риск с этими числами состоял в том, что одна лишь неверно введенная цифра грозилась вызвать спавн совершенно иных монстров.

 Идеальным примером тому являлся Великий Фестиваль Мясного Фарша.

 Некий источник утверждал, что обладает информацией, по которой один из сотрудников компании-разработчика перепутал номер 205, «Дикая Злизь х3», с номером 502, «Король-Мясник х1», и закрепил неверный за Равнинами Деуса.

 Иначе говоря, все точки спавна на Равнинах Деуса из трех групп Дикой Злизи, слабейших монстров 48 уровня, вместо этого обладали вероятностью появления супер-босса Короля-Мясника 160 уровня.

 Вид кучи Королей-Мясников, лениво прогуливающихся по низкоуровневым полям 50 уровня, будто обычные монстры, можно было назвать только сущим кошмаром.

 Разумеется, это происшествие вызвало у игроков Nekomimineko праведную ярость.

 Даже среди монстров-боссов того же уровня Король-Мясник имел наибольший урон, и пусть обычная скорость ходьбы его оставалась маленькой, атака в рывке отличалась исключительной скоростью, а вкупе с особо высоким сопротивлением физическому урону слабая атака в принципе на него никак не действовала.

 Король подземелья, снизошедший на Равнины, размахивал китайским кухонным ножом, словно дробящим оружием, обращая мириады игроков в фарш.

 Вот что в дальнейшем станет известным как Великий Фестиваль Мясного Фарша Короля-Мясника.

 Хотя, конечно, игрокам Nekomimineko нравились разные бедствия.

 Люди начали конкурировать за низкоуровневые убийства, а наиболее искусные игроки могли слоняться по кругу и убивать их по желанию. Однако, разумеется, то была лишь малая часть игроков.

 Честно говоря, до выхода патча даже у меня не получилось убить Мясника на Равнинах.

 С того дня Король-Мясник стал для меня символом страха.

 \*\*\*

 — Вот дерьмо! Как же так?!

 Проблема заключалась в том, что Король-Мясник снова появился прямо передо мной.

 Спавн Королей-Мясников должен был быть исправлен патчем, и сейчас мы еще находились во временном промежутке массового спавна. Он банально не мог здесь появиться. Хотя, конечно, я начинал догадываться, почему он все же возник.

 Да, после патча Короли-Мясники прекратили возникать на Равнинах Деуса. Скорее всего, это случилось, потому что патч исправил числовые значения точек спавна.

 Тем не менее, патч все же делали сотрудники Nekomimineko, так что более чем вероятно, что точка спавна в валуне, которая не спавнила монстров, не удостоилась фикса.

 Зуб даю, они определенно о ней даже не вспомнили.

 Прежде всего, Король-Мясник являлся монстром-боссом, поэтому, обладая установкой босса, массовый спавн на него никак не влиял.

 Учитывая все вышесказанное, шанс появления здесь Короля-Мясника отнюдь не исключался.

 Тем не менее, данная информация ситуацию никак не улучшала. На деле нас с Ринго настолько захлестнула свирепость Короля-Мясника, что мы не могли даже двинуться с места.

 Но среди нас обнаружился некто, у которого при виде гигантского тела Короля-Мясника от радости зарделись щеки. Разумеется, я говорю о Райдене.

 — Ху-у, а дела становятся все интереснее и интереснее.

 Услышав уверенный тон Райдена, я наконец взял себя в руки.

 Бросив взгляд на чересчур беззаботного Райдена, я ощутил в груди нарастающее давление, похожее на гнев.

 — Не время торчать на месте и таращиться! Если мы не сбежим прямо сейчас…

 Я повысил голос, чтобы до него докричаться, однако…

 — Ага. Вот поэтому вы, ребята, возьмете ноги в руки и побежите.

 Райден мгновенно парировал мой выпад и, вынув свое оружие одним отточенным движением, шагнул вперед.

 — Что ты несешь?! Эта штука…

 — Сильна, верно? Я сразу это понял, парень.

 Я пораженно охнул от его слов.

 То была не совсем надежная информация, но я слышал, что Райден обладал способностью обнаруживать сильных противников.

 Тем не менее, он никак не мог знать, насколько именно силен Король-Мясник.

 Однако…

 — Понимаешь, авантюристы – откровенные идиоты, что бросаются прямо на монстров и несутся навстречу разным руинам. И я не исключение. Сильные враги заставляют мое нутро трепетать от волнения.

 Даже так, он, авантюрист Райден, стоял прямо перед Королем-Мясником.

 — Но и у этих идиотов – может, потому что они идиоты – есть что-то, что надо защищать… Использовать свою силу для защиты слабых – таков мой… нет, таков путь авантюриста.

 Развернувшаяся передо мной сцена буквально один в один походила на противостояние Давида и Голиафа.

 Великан закончил спавниться, но стоявший перед ним Райден не сдвинулся ни на шаг.

 Он вновь посмотрел на белого гиганта, чьи глаза сосредоточились на Райдене, и, избрав свою первую жертву, монстр издал оглушительный рев, шедший, казалось, из самых глубин его души.

 А затем…

 — Просто наблюдайте за мной, ребята! Это истинный дух авантю… уах!

 — О-о…

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Проследив взглядом за прекрасной дугой, начерченной в небе Райденом после атаки Мясника, я…

 «И точно ведь. Кроме Любителя Чая и Спойлера у него было много других кличек вроде Ямчи, Поп-Флая и Хоум Рана. Вот что они означали?..»

 // Ямча – персонаж из Dragon Ball, а Поп-Флай и Хоум Ран – терминология бейсбола, подразумевающие частично далекий полет мяча в игре. //

 В итоге все закончилось лишь тем, что я вспомнил несколько незначительных вещей.

 Часть 2

 Вид улетающего прочь Райдена напоминал сцену из игры, но в данный момент мы находились совсем не в ней. НИПы в этом мире были реальными живыми людьми, и без возможности откатить прогресс или перезапустить игру отменить чью-то смерть не представлялось возможным. И даже если человек, получивший удар, являлся этим самым Райденом , если его HP упадут до нуля, он погибнет.

 Я поспешил взять себя в руки и, используя Быстрый Шаг, успел поймать Райдена до того, как он встретился с землей.

 Из-за того, что мир частично напоминал игру, столкновение с его телом отпечаталось на мне не так сильно, как должно было.

 Все это время я не сводил глаз с Мясника, но, кажется, моя персона его особо интересовала. Он застыл с поднятой вверх в замахе рукой с огромным ножом, оглядывая нас троих, будто оценивая угодившую в сети добычу.

 — Ты в порядке?! — воскликнул я, и Райден, болезненно поморщившись, торопливо выпрямился и разбил вынутое из кармана целебное зелье.

 После небольшой задержки возник целительный эффект, означавший, что раны Райдена начали заживать.

 Убедившись, что с ним ничего не случилось, я позволил себе наконец с облегчением выдохнуть.

 Райден находился на 130 уровне, а Король-Мясник был как минимум 160. При такой разнице в уровнях я бы не удивился, если бы его прихлопнули одним ударом, однако защита Райдена отличалась аномальной величиной, позволявшей ему оставаться в живых даже после столкновения со множеством могущественных противников.

 Вкупе с изначально высокой защитой также подтвердилось, что она увеличивалась по мере снижения его здоровья. По мнению некоторых игроков, это был какой-то его особый навык.

 Так или иначе, аномально высокая защита отнюдь не делала его бессмертным.

 В момент своей смерти в игре умер он на удивление просто. Кроме того, без осторожного прохождения ивентов до конца игрового сюжета он доживал очень редко.

 В данный же момент, когда игра больше походила на реальность, определенно не стоило рассчитывать на что-то хорошее.

 «Собирается атаковать?»

 Мясник прищурился, будто ожидая, когда мы подготовимся.

 Даже учитывая расстояние между нами, увеличившееся отлетом Райдена после удара, перед гигантской тушей Мясника оно не имело абсолютно никакого значения.

 Тело Короля-Мясника достигало трех метров в высоту.

 Всего один его шаг почти полностью сократит наш разрыв.

 — Прошу прощения, — тихо пробормотал отстранившийся от меня Райден, как и я, глядевший на Мясника.

 Я думал, он извинялся, потому что мне пришлось спасать его после его безрассудного поступка, но я ошибался.

 — Какого?..

 Воспользовавшись моментом, когда я полностью сосредоточил внимание на Мяснике, Райден вдруг с силой оттолкнул меня назад.

 Затем же, используя этот импульс, он вновь бросился к Мяснику.

 — Бегите! Вернитесь в город и позовите Принцессу!

 Закричав, Райден побежал в сторону Короля-Мясника, будто намереваясь увести его в противоположном направлении от города.

 В ту секунду я наконец понял смысл слов Райдена.

 Без сомнений, он извинялся за то, что не в состоянии победить Мясника.

 Получается, он решил использовать себя как приманку, чтобы позволить нам сбежать от монстра.

 «Да это сплошное безумие!»

 Король-Мясник был для него худшим противником.

 Распухшая туша Короля-Мясника поглощала удары, снижая физический урон на 90%.

 Получается, основной ДПС нашей группы, удары молнии Ринго, тут бесполезен.

 // ДПС (DPS) – урон в секунду (damage per second). //

 В данный момент только я обладал элементальными атаками.

 «Выбора нет, придется попробовать!..»

 Я сконцентрировался на гротескном лице Мясника. Как и в тот раз в игре, мое тело невольно задрожало, но у меня получилось подавить дрожь силой воли.

 «Подрыв!»

 Так быстро, как мог, я активировал песнопение.

 Кто-то может подумать, что сейчас я был рад, что успел попрактиковаться с магией, хоть и не рассчитывал использовать ее так скоро, однако это будет ошибкой.

 Конечно, замечательно, что я нашел время убедиться, что магия действовала здесь так же, как в игре, но я перестарался и использовал слишком много магии, так что моих MP едва хватало на одно заклинание.

 Так или иначе, может быть, мне как-то удастся перевернуть ситуацию в свою пользу.

 — Райден, я!.. — с криком я сделал шаг навстречу.

 — Глупец! Не подходи!

 Непривычно властный тон Райдена, резко контрастировавший с той неприметностью перед появлением Мясника, заставил меня остановиться.

 Однако одного взгляда на него хватало, чтобы понять, что Райдену нужна помощь.

 Он отразил атаку Мясника своим щитом, а не принял ее, как в прошлый раз, но удар монстра вышел настолько мощным, что слабо верилось, что авантюристу удастся выдержать еще хотя бы несколько подобных.

 Крах его защиты был лишь вопросом времени.

 — Тебе не победить его в одиночку! Только мы втроем…

 Я снова повысил голос, пытаясь к нему подойти, но…

 — Ладно, ты, но как же твой напарник?!

 Услышав крик Райдена, я замер.

 Разгоряченное сознание быстро охладилось.

 «Ринго!..»

 Забыв на секунду о происходящем, я обернулся, чтобы взглянуть на голубоволосую девушку, следовавшую за мной.

 Я представил, что произойдет, если Король-Мясник атакует эту девушку, что смотрит на меня сейчас такими обеспокоенными глазами.

 Не учитывая ее характеристики, Король-Мясник оставался монстром-боссом выше 160 уровня. В нынешнем состоянии она не выдержит и одного удара босса на 50 уровней выше.

 «Если мы продолжим сражаться…»

 Сможем ли мы победить? Довольно очевидный вопрос.

 Я никогда не сражался с Мясником на таком уровне и с подобным снаряжением.

 Я совершенно не представлял, сколько урона мы способны ему нанести.

 Если же у нас не получится его завалить…

 «Я погибну. А Ринго…»

 Если позволить эмоциям взять верх, на время у меня получится забыть о страхе смерти. Однако…

 «Какое право я имею ее втягивать?»

 Мы находились в крайне затруднительном положении, и одно мое неверное решение могло стоить нам жизни.

 Если я умру, в том будет только моя вина. Хоть я ощущал себя скверно из-за Райдена, решившего ступить на опасный путь авантюриста, он был твердо уверен в своем намерении противостоять этой опасности.

 Но что насчет Ринго?

 Она утратила память и свой дом и в итоге следовала за мной из-за простого стечения обстоятельств.

 Скорее всего, она даже не думала о том, что становление авантюристом подразумевало жить по соседству с опасностью. В праве ли я втягивать ее во все это и просить следовать моему эгоистичному решению, что грозило нам смертью?

 Даже без всех этих обстоятельств я банально не мог позволить, чтобы эта тихая девушка погибла у меня на глазах.

 — Кх-х!..

 — Райден!

 Пока в моем сознании лихорадочно сменялись мысли, Райдена неспешно загоняли в угол.

 Самый драгоценный ресурс на данный момент, время, был потрачен впустую на мою нерешительность.

 И наконец…

 — Быстрее, убирайтесь отсюда! — заорал Райден, отбросив назад Мясника своим щитом.

 — П-Прости!

 Я принял решение.

 Выдавив из себя извинения, я ощутил, как исчезли всякие сомнения.

 — Бежим!

 Схватив Ринго за руку под ее недоуменный взгляд, я с силой потащил ее в сторону города. Как ни печально, в этот момент я не мог использовать Скоростной Рывок Прерывания.

 Я тянул Ринго за собой, но ее поведение было до странного заторможенным, и двигаться быстро не получалось.

 — Не волнуйся, защита этого парня превосходна! Он ни за что не проиграет так легко!

 Ринго до сих пор колебалась, и я попытался ее переубедить.

 — На одном ивенте он даже сражался с драконом! Он не умрет, ясно? Он просто не может умереть от рук этого шматка мяса!

 Я не знал, кого из нас уговаривал.

 Я только понимал, что, если остановлюсь, все подойдет к концу, поэтому не переставал говорить.

 — Клянусь, в игре он даже вызвал на дуэль Хисаме и выжил после этого! Та самая Хисаме, помнишь? Кто-то подобный просто не может… Он не может так просто…

 В следующий миг до нас донесся глухой звук удара, эхом пронесшийся по равнинам, будто столкнулись два массивных объекта.

 Вот почему я обернулся.

 Да, я обернулся.

 — Райден!..

 Райден лежал на земле.

 Огромный щит, что еще недавно находился у него в руках, раскололся на части, разметавшиеся вокруг, а сам Райден лежал лицом вверх без единого движения.

 — Как же так…

 Всем было известно, Райден являлся надежным фронтлейнером.

 // Фронтлейнер – собственно, тот, кто находится на передовой. //

 Он появлялся во множестве ивентов, и пусть иногда заканчивал их откровенным самоубийством, бросая вызов сильным противникам, представлял собой настоящего ветерана-авантюриста, раз за разом помогавшего игроку, а его стойкости, особенно во время защитных сражений, позавидовал бы кто угодно…

 — Не может быть…

 Я думал, что все понял.

 Я думал, что понял, что этот мир – игра.

 Все игры обладали жестокой стороной, когда вещи подобные человеческой воле, упорству или усердию в приобретении новых навыков легко перечеркивались банальной разницей нескольких характеристик.

 Особенно это правило действовало в случае New Communicate Online. Я думал, что понял, что в этом мире людей убивали по любому капризу.

 Я думал, что понял это, но на самом деле не знал вообще ничего.

 — Он…

 Мясник медленно приближался к неподвижному Райдену.

 Райден еще не исчез. Значит, в нем еще теплилась жизнь.

 Тем не менее, даже отсюда я прекрасно видел, что собирается с ним сделать Мясник.

 «Он умрет? Его действительно убьют?»

 Кровь хлынула к голове. Зрение внезапно затуманилось, а его силуэт смазался.

 К горлу подкатил колючий комок тошноты, и я почувствовал, что меня вот-вот вырвет.

 — Ринго… Беги в город. Даже не думай останавливаться.

 Я подтолкнул Ринго к городу, как это только недавно сделал со мной Райден, и вновь задвигал своими ногами, секунду назад скованными нерешительностью.

 Они шагали в обратном направлении.

 Я побежал так быстро, как только мог, стремительно приближаясь к полю боя, где находились лежавший без сознания Райден и Король-Мясник.

 — А-а-а-а-а-а-а-а!!!

 Пытаясь отогнать страх, я завопил во всю глотку.

 Мясник не обращал на меня никакого внимания. Если так продолжится, я не успею спасти Райдена, и его убьют.

 Поэтому…

 — Смотри сюда-а-а-а-а!!!

 С криком я изо всех сил швырнул в него Вакидзаси правой рукой.

 Вакидзаси устремился к Мяснику, и хоть я промазал, мне удалось отвлечь Мясника от Райдена.

 Король-Мясник повернул голову в мою сторону.

 Однако…

 «Бесполезно!»

 Я не мог полностью оттянуть его на себя чем-то подобным.

 Взгляд Мясника немедленно вернулся к Райдену.

 «Будто я тебе позволю!»

 Я сфокусировался на уродливой морде Мясника, его слабой точке.

 Но когда я уже собрался сделать следующий шаг…

 — ?!

 Изогнутые линии света протянулись вперед, огибая мое тело, и врезались в белого великана!

 Это повторилось не раз.

 Второй, третий, вновь и вновь – бесчисленные атаки безумным градом продолжали сыпаться на Мясника, будто огромные волны бушующего океана, не оставляя ему даже секунды на передышку. Наконец, Мясник отвернулся от бессознательного Райдена.

 Он повернул не только голову, но все тело, и не ко мне, а к источнику столь таинственных атак, прикрывая критическую точку, лицо, руками.

 Только один человек мог применить подобную атаку.

 — Ринго!

 Я даже не заметил, как Ринго оказалась рядом со мной, вооруженная Золотой Сакурой.

 — Почему… Почему ты вернулась?! Кто же тогда позовет Хисаме… — гневно закричал я, не позволяя себе хоть на мгновение проникнуться облегчением от ее присутствия.

 Ринго ответила мне просто и ясно:

 — Я помогу. Враг сильный.

 Она говорила с пустым взглядом, пока удары молнии непрерывно вырывались из Золотой Сакуры в ее правой руке.

 Все было так просто, что я не знал, как ответить.

 — Ха-ха-ха…

 Ее объяснение вышло настолько четким, что даже в такой ситуации я не удержался от смеха.

 «Кажется, я впервые сражаюсь бок о бок с кем-то подобным.»

 Я посмотрел обратно на Мясника, лихорадочно пытаясь подобрать успешную стратегию, когда мне в голову пришла неожиданная мысль.

 Когда я только начинал играть в Nekomimineko, я сражался в группе, но они представляли собой обычные ИИ, двигавшиеся исключительно по предписанными настройкам. Нечто подобное нельзя было назвать совместным боем.

 Когда же меня выкинуло в этот мир, я встретил Девочку-Поезд, и она действительно сражалась самостоятельно, однако, к сожалению, не обладала навыками, необходимыми, чтобы серьезно мне помочь.

 Теперь же эта девушка рядом со мной, стрелявшая ударами молнии, по собственной воле вернулась обратно ради меня и, хоть и на время, подавляла Мясника.

 «Вот что значит иметь настоящего товарища?»

 Об этом я подумал.

 И в тот же миг я решил все же объединиться с Ринго.

 Не защищать ее, не отвлекать врага, чтобы она могла сбежать, а сражаться вместе и победить этого босса. Если честно, только так я мог отблагодарить Ринго за то, что за мной вернулась.

 Теперь единственное, что оставалось, – понять, как я… как мы сможем уничтожить Мясника. Больше ничего.

 Если мы победим, никто не погибнет.

 Жизни Райдена, Ринго и, разумеется, моя не оборвутся.

 И победить его вовсе не невозможно.

 В ту самую секунду, когда я решил сражаться, я ощутил, будто пелена с моих глаз наконец спала.

 Это мгновение было, наверное, первым.

 Впервые я смотрел Королю-Мяснику прямо в лицо.

 Я смотрел прямо ему в глаза, в которых ни капли не угасла жажда битвы, несмотря на скованные движения и тело, бесконечно осыпаемое ударами молнии Ринго…

 — В этот раз мы тебя уничтожим!

 Итак, я стиснул рукоять Ширануи двумя руками, готовый сразить своего давнего врага.

 Часть 3

 Возможно, это случилось, потому что я отбросил свои колебания.

 Несмотря на стремительно приближавшийся час битвы, в которой я вполне мог погибнуть, я чувствовал, как тело медленно расслабляется, а на разум накатывает успокоение.

 «Прежде всего…»

 Вытянув из мешочка все виды зелий, я метнул их в сторону распластавшегося на земле рядом с Мясником Райдена. Я не очень верил в свою точность, но, к счастью, большинство зелий все же достигло цели, активируя целительные эффекты.

 Я потратил все свои зелья восстановления, однако они до сих пор мне не понадобились, начиная со времен нашего похода в Пещеру Испытаний с Девочкой-Поезд. Иными словами, то были всего лишь зелья Рамлиха.

 Они не вернут его обратно в сознание и не восстановят хоть сколь-нибудь приличное количество HP, и все же, по крайней мере, он не умрет.

 Разобравшись таким образом с одной из актуальных проблем, я со спокойствием перевел взгляд на Короля-Мясника, еще парализованного ударами молнии.

 «Долго это не продлится.»

 В первом прохождении моя группа вновь попыталась сразиться с Мясником, немного повысив уровень.

 Тогда мы разработали стратегию, по который присоединившийся к нам маг пресекал его передвижения с помощью натиска заклинаний и открывал нам возможность атаковать. Тем не менее, данная стратегия почти мгновенно провалилась.

 Я прекрасно помнил, что произошло.

 Вот почему я сразу же отбросил наивные надежды, что подобным способом у нас получится выйти сухими из воды. Пусть удары молнии оказались особо эффективными и полностью сковывали Мясника, было очевидно, что это лишь временная мера.

 — Ринго, обычные атаки на этой штуке не работают. Твои удары молнии не обладают эффектами элемента даже при использовании элементального оружия вроде Теплового Ножа, поэтому ты не сможешь нанести ему урон.

 Я не знал, поймет ли она механизм действия эффектов элемента, но решил прямо пояснить ситуацию. Что удивительно, лицо Ринго на секунду озарилось, и одним взглядом она спросила, что делать дальше.

 — Поэтому действовать придется мне. Скоро он присядет, и тогда твои атаки перестанут на него действовать. Когда это случится, отойди мне за спину, чтобы я находился по прямой между ним и тобой.

 Когда противник сбегал, или монстр получал урон в течение определенного периода времени, Мясник переходил к атаке в рывке.

 Когда он приседал, готовясь к рывку, то получал нечто вроде супер-брони, которая, независимо от источника урона, давала ему сопротивление к оглушению, отбрасыванию или прерыванию атаки.

 Далее, когда приготовления завершались, он атаковал с невероятной скоростью, никак не сочетавшейся с его грузным телом.

 Однако этот самый момент служил нашим лучшим шансом на победу.

 Так как его нельзя было оглушить, а его атака не прерывалась, это значило, что тайминг атаки становился четким и читаемым.

 Вот почему я хотел дождаться атаки Мясника в рывке, а затем обрушить на него десятый навык двуручного меча – Нерушимый Клинок: Цветной Разворот. Я рассчитывал на победу.

 «У меня ведь получится, да?» — спросил я сам себя.

 Мое основное оружие, Ширануи, являлось катаной, однако из-за ошибки в настройках позволяло использовать навыки двуручного меча, большинство из которых обладало разрушительной мощью, позволяя уничтожать врагов сильнее, чем пользователь, одним единственным ударом. Но в виде компромисса зачастую они имели сложные условия.

 Десятый навык, Нерушимый Клинок: Цветной Разворот, действовал по такому же принципу, представляя собой контр-навык, находящийся на вершине (или, по крайней мере, соседствующий с другим) с точки зрения атакующей способности, но сопровождавшийся огромным риском при использовании.

 Как контр-навык, при получении пользователем урона он подразумевал контратаку при активации, однако дела с ним обстояли не так-то просто.

 Время подготовки навыка было слишком большим. В течение первых двух секунд перед активацией защиты, а также в течение последних трех секунд, если контратака была активирована, или двух, если нет, игрок лишался возможности двигаться.

 Кроме того, в течение всего этого промежутка времени игрок получал супер-броню, дававшую иммунитет к отбрасыванию.

 В дополнение, так как все действия игрока в течение этого времени блокировались, нельзя было использовать другие навыки или магию, а также его прервать.

 Хоть идея получить супер-броню и выглядела круто, с другой стороны, в обмен на иммунитет к прерыванию нельзя было разорвать дистанцию с противником, несмотря на то, насколько сильный урон по тебе пройдет.

 Использование данного навыка в окружении сильных противников позволяло применить контратаку, но приводило к неминуемой гибели.

 Далее появлялась следующая проблема, так как окно для активации контратаки было слишком узким.

 Учитывая подготовку в целых две секунды, контратака активировалась только в течение 0.3 секунды.

 Таким образом, чтобы эффективно использовать навык, надо было предугадывать атаку противника за две секунды, а затем рассчитать, что она произойдет в промежутке между 2.0 и 2.3 секунды в будущем.

 Тем не менее, урон при защите почти не уменьшался. Даже если контратака активировалась от смертельного урона, она тут же прерывалась смертью игрока.

 При сражении с противником с высокой атакой вроде Короля-Мясника это становилось существенным минусом.

 Наконец, даже если все условия будут выполнены, и контратака активируется, никаких гарантий победы она не предоставляла.

 Активированная контратака состояла из вертикального взмаха с теми же атрибутами , что и полученная игроком атака.

 К примеру, если игрок получит атаку элемента огня от монстра элемента огня и активирует контратаку, то последняя также будет считаться атакой элемента огня.

 Не имело никакого значения, нанесет урон данный элемент противнику или нет. Начать хотя бы с того, что контратака не являлась ни АОЕ-атакой, ни направленной на источник урона, а представляла собой банальное вертикальное рассечение в направлении положения тела игрока, поэтому в высокой вероятности уклонения противника или уходе контратаки в вообще другую сторону не было ничего неожиданного.

 Настолько проблемного навыка и следовало ожидать от Nekomimineko. Тем не менее, он обладал такой разрушительной мощью, что заставлял пытаться его использовать, несмотря на множество рисков.

 Кроме того, вертикальный взмах двуручного меча позволял достать даже до критической точки Мясника, то есть его головы. Если и существовал какой-то способ победить Мясника, то определенно такой.

 «Осталось лишь посмотреть, получится у меня попасть в тайминг или же нет.»

 Как и рывок Мясника, мой навык при активации уже нельзя было прервать.

 Стоит Мяснику начать свою атаку в рывке, у него больше не будет возможности уклониться от моей контратаки.

 Впрочем, атака Мясника отличалась невероятной скоростью. Чтобы подогнать к ней контратаку, мне придется рассчитать время с точностью до десятой доли секунды.

 0.1 секунды – крайне короткий промежуток времени, который промелькнет мимо, не успеешь ты подумать «сейчас!». В различных условиях, даже если кто-то попытается совершать одни и те же движения, определенно будет присутствовать разница в 0.1 секунды.

 В обычных обстоятельствах рассчитать время с подобной точностью было просто немыслимо.

 «Но у меня получится. Я знаю, у меня получится.»

 Я тренировал объединение навыков через точки прерывания, что составляли меньше 0.1 секунды, как минимум десятки тысяч раз.

 Комбинируя отложенную активацию магии с использованием навыков, я создавал сложные и запутанные комбо и успешно применял их на деле.

 Мое ощущение времени при концентрации доходило до того уровня, на котором легко считалось бы одним из моих особых навыков.

 Плевать, что никто другой на это был неспособен. Такой одержимый Nekomimineko человек, потративший большую часть своей университетской жизни на игры, как Сома Сагара, мог это сделать.

 Вот почему на один лишь миг я забуду, что этот мир реален.

 Прямо сейчас передо мной сцена, проецируемая этим громоздким и неудобным VR-устройством.

 В этом мире существуют только я и игровые данные.

 Все, что находится перед моими глазами, представляет собой крупицы данных, и никаких неожиданностей здесь не существует.

 Я заставил себя в это поверить.

 Мое сознание, напряженное до невозможности и наконец успокоившееся, измерило расстояние передо мной.

 Используя зрение, я рассчитал время, необходимое Мяснику, чтобы до меня добраться после активации атаки.

 «Три секунды? Четыре секунды? Или больше?..»

 Моя травма, кошмарная сцена, что отпечаталась у меня в памяти, когда мои товарищи оказались оглушены рывком Мясника, вновь проигралась в мыслях, будто запись.

 Его скорость, расстояние до меня и момент завершения рывка.

 Эти данные я извлек из своих спутанных воспоминаний.

 «Есть!»

 4.1 секунды после начала движения Мясника. Или, если точнее после того, как я заметил, что он начал двигаться.

 К такому ответу я пришел.

 На этот ответ я ставил свою жизнь… нет, жизни всех нас.

 В тот самый миг, когда я определился с таймингом, будто ждавший меня Король-Мясник начал готовиться к рывку.

 — Ринго!

 Стоило мне закричать, как Ринго сместилась согласно нашему плану.

 Теперь, даже если Мясник нацелится на Ринго, он неумолимо налетит прямо на меня.

 Таким образом, наши собственные приготовления завершились.

 «Погнали!»

 Анимация подготовки к атаке Мясника подошла к концу, показывая, что он собирается начать рывок.

 Чтобы не пропустить нужный момент, я сосредоточился на Мяснике, тело которого вдруг уменьшилось, словно он накапливал в себе силу.

 Концентрация вызвала у меня ощущение замедления времени, растягивающее каждую секунду до бесконечности.

 В облике Мясника почти ничего не изменилось.

 Тем не менее, я неожиданно почувствовал, что вижу, как энергия, накапливающаяся в его теле, вдруг начала изливаться наружу, будто сжатая до предела пружина.

 Время наконец настало.

 За спиной Мясника прогремел взрыв! Ускорение оказалось настолько внезапным, что создалось такое впечатление, будто оно вызвало эффект вылетевшего из пушки ядра.

 Но я не пропустил тайминг. При виде рывка Мясника, я немедленно перешел к вызову .

 «На подготовку навыка две секунды. И… сейчас!»

 Примерно через две секунды я активировал козырь нашего возмездия, Нерушимый Клинок: Цветной Разворот.

 Таким образом, я сделал все, что мог.

 Нам оставалось лишь молиться, что контратака сработает как надо и попадет в Мясника.

 Анимация навыка неспешно управляла моим телом.

 Мясник стремительно приближался.

 Что со временем?

 Слишком рано? Или слишком поздно?

 Ответ последовал незамедлительно.

 «Начинается!»

 Со мгновения использования навыка прошло уже две секунды, но Мясник еще не вошел в диапазон атаки двуручного меча.

 Расстояние между нами было слишком большим.

 Бессмысленно упоминать, что в ближайшие 0.3 секунды ему не суждено меня атаковать.

 Тем не менее, все в порядке.

 Даже без атаки Мясника, в миг, когда мой мозг осознал, что контратака готова, перед глазами прогремел взрыв.

 То была магия огня, Подрыв.

 Это была моя козырная карта, песнопение к которой я завершил перед тем, как сбежать, и все это время держал в режиме ожидания.

 Магический взрыв, установленный на отложенную активацию 4.1 секунды назад, нанес урон по всей области, не разделяя врагов и союзников.

 И я, заклинатель, не стал исключением.

 «Ох!..»

 Взрыв врезался в мое тело, но не обладал большой мощью.

 С моими низкими магическими характеристиками урон от заклинаний оставлял желать лучшего. Кроме того, сам базовый урон от Подрыва также был невелик.

 Тем не менее…

 Мое тело, получив атаку огненного элемента от Подрыва, автоматически активировало контратаку!

 Вот в чем заключалась истинная хитрость.

 Если бы я контратаковал после столкновения с рывком Мясника, она бы ни за что не сработала вовремя.

 Поэтому я атаковал сам себя, чтобы активировать контратаку в идеальный тайминг.

 Это было настоящее продуманное до мелочей представление.

 Таков был стиль боя геймера, который жители фэнтези мира и представить себе не могли!

 Мои руки, сжимавшие Ширануи, взметнулись вверх.

 В этот миг со стороны казалось, что из острия меча исходит длинный клинок, сотканный из языков пламени.

 — А-а-а-а-а!!!

 Я вложил всего себя в один единственный удар.

 Сосредоточившись на белом великане, вошедшем в диапазон действия двуручного меча в нужное время, я взмахнул пламенным клинком.

 Будто магнитом подтянутая к цели, атака врезалась прямо в голову белого великана!

 — Уа-а-а-а-а-а!

 От оглушительного крика монстра задрожала земля.

 Мои руки сотряслись от резкой отдачи, будто нечто внутри меня внезапно сломалось.

 «Я сделал это!»

 Даже такому гиганту не суждено было выдержать подобный удар.

 Получив удар прямо в критическую точку, голову, огромное тело Мясника пошатнулось и рухнуло на колено, выронив из лапы нож…

 «Что?..»

 А затем все остановилось.

 — Гр-р-р-а-а-а-а-а!

 Великан снова взревел.

 Тем не менее, кричал он вовсе не от боли, а от переполнявшей его ярости.

 Его жуткое смятое лицо повернулось в сторону, а глаза сосредоточились на цели…

 «Проклятье!»

 Буквально кожей ощутимая злоба великана пронзила само мое естество.

 Несмотря на внушительный урон, белый гигант, Король-Мясник, не утратил жажды битвы.

 Подняв упавший нож, он замахнулся.

 «Дерьмо, дерьмо, дерьмо, дерьмо!»

 Я не мог пошевелиться из-за послекастового стана.

 Это оглушение нельзя было прервать.

 У меня не оставалось ни единого шанса уклониться от его атаки!

 «Двигайся! Умоляю, двигайся, двигайся!»

 Мысли отчаянно пульсировали в черепе, однако тело даже не думало их слушать.

 Оглушение продолжалось.

 Не сдвинуться ни на шаг!

 «Чтоб меня! Скоростной Шаг! Быстрый Шаг! Шаг! Прыжок!»

 Я пытался активировать навык за навыком, прекрасно понимая, что это бесполезно.

 Разумеется, тело никак не реагировало.

 Нож, больше напоминавший огромную дубину, неумолимо приближался, закрывая взор.

 — Сома!

 Звенящий шторм ударов молнии немного отклонили атаку в сторону.

 Тем не менее, этого было недостаточно, чтобы ее остановить.

 Будто в замедленной съемке я наблюдал, как особо мощная атака летит прямо в меня.

 «Скоростной Шаг! Скоростной Шаг, Скоростной Шаг, Скоростной…»

 Это был неожиданный конец.

 — Кха-а!..

 Дыхание покинуло легкие.

 На грудь обрушилось немыслимое давление.

 Один удар заставил мое сознание погаснуть, но даже так взгляд автоматически перешел на источник атаки.

 Такой вид невозможно было встретить в реальном мире.

 Огромный нож врезался в мои доспехи, без усилий разрывая их на части.

 Нечто подобное попросту не могло остановить настолько большое оружие.

 Я четко осознавал, что конец близко.

 Словно в доказательство моих мыслей, оружие цвета свинца продолжило свой путь, а его мощь не уменьшилась ни на каплю, грозясь разрубить пополам мое тело…

 «Так вот как я ум…»

 Затянувшаяся задержка во времени внезапно оборвалась.

 — А-а-а-а!.. — невольно закричал я от боли.

 Мир вокруг закрутился.

 Следом послышался глухой звук, а затем пришло ощущение тяжелого удара. Я не понимал, что происходит.

 — Кха-кха!..

 Я видел перед собой небо, землю, а затем снова небо. Я не понимал, где нахожусь.

 Мощь удара поездом впечаталась в тело.

 Я перестал чувствовать Ширануи в своих руках.

 Я лишь осознавал, что под мощью этой атаки уподобился безвольной тряпичной кукле, после чего вдруг понял, что земля и небо стали занимать по половине моего поля зрения.

 — А-ах…

 С моих приоткрытых губ сорвался стон.

 Боль обступала меня со всех сторон.

 Я ощущал, будто грудь окутало обжигающее пламя.

 Я перестал понимать, что случилось с моим телом.

 Но я остался жив.

 Из того, что находилось перед глазами, я заключил, что валяюсь боком на земле.

 Мысли едва ворочались в голове, ведь я уже смирился со смертью. Хоть послекастовый стан уже закончился, меня отбросило в сторону.

 «Я… Я проиграл…»

 Сердце стиснуло чувство поражения.

 Я выложился на полную. Я использовал все свои знания и опыт, и авантюра действительно удалась, и я выиграл одну ставку.

 Но даже так…

 У меня не получилось превзойти неприступную стену разницы характеристик. Даже бонуса двуручного меча и навыков оказалось недостаточно, чтобы преодолеть разрыв в силе.

 Я проиграл.

 В тот же миг меня пронзило очередное осознание.

 Вскоре я умру.

 Так и не добившись ничего в этом мире и неспособный вернуться в прежний, я погибну, убитый на этих равнинах монстром, обращусь в частицы света и окончательно исчезну.

 Почему-то я вдруг подумал, что это не так уж и плохо.

 Тело потеряло способность даже дергаться.

 Боль неожиданно отступила. Вся моя сущность пылала, а чувства отдалились.

 Скорее всего, мне станет легче, если я просто закрою глаза.

 Если у меня и оставалось, о чем жалеть…

 — Сома!

 Услышав ее голос, я перевел взгляд к источнику и увидел свое последнее сожаление. При виде нее я успокоился.

 Думая об этом как о своей последней миссии, я изо всех сил попытался пошевелить ртом.

 — Бе… Беги…

 Поняла ли она меня? Честно говоря, я не знал. Тем не менее, я почему-то верил, что мои слова ее достигли.

 — …

 Ответа не последовало.

 Вместо этого она показала все своими действиями.

 Прямо у меня на глазах она отбросила свой золотой нож ниндзя.

 Ее оружие, Золотая Сакура, упало на землю прямо передо мной.

 «Вот как…»

 Таков был ее ответ.

 Бросить оружие.

 Значит, она собиралась сбежать.

 «Х-Хорошо…»

 На секунду сердце кольнуло мучительно одиночество, однако его в тот же миг смыло волной облегчения.

 Теперь мне не о чем было сожалеть.

 Мне оставалось лишь молиться, что у Ринго выйдет безопасно сбежать, пока Мясник будет выбивать из меня последние остатки духа.

 Так я думал.

 Однако…

 «Что она делает?»

 Наблюдая, как она, отбросившая свое оружие, потянулась к поясу, мои глаза невольно расширились.

 В ее действиях не было никакого смысла.

 У нее имелось только второе и последнее оружие, Тепловой Нож, который значительно уступал в силе Золотой Сакуре.

 «Почему?..»

 Она взяла в руку Тепловой Нож. Я не понимал, что происходит.

 Ее удары молнии не модифицировались элементом оружия.

 Не сомневаюсь, она это понимала.

 — Сома сказал, что я могу остаться.

 Но дело заключалось в другом.

 — Поэтому… я останусь с тобой, Сома.

 Только я здесь ничего не понимал.

 — Я всегда буду с тобой.

 Только я здесь не понимал вообще ничего.

 — Поэтому… я защищу тебя, Сома.

 В версии с изображениями тут находится картинка.

 Я уставился на Ринго, не веря, что она сказала нечто подобное.

 Наконец, когда она без малейших колебаний кинулась к Мяснику, сжимая в руке нож, мое глупое сознание все поняло.

 Ближний бой.

 Ринго помнила мои слова о том, что ее удары молнии не обладают эффектами элемента от оружия. Тем не менее, даже если ее удары молнии не действовали, прямая атака по врагу Тепловым Ножом определенно зачтется как элементальная атака.

 Вот почему она отказалась от своей величайшей силы, ударов молнии, собираясь сразиться с Мясником в ближнем бою этим жалким ножом.

 И все это, чтобы меня защитить.

 Чтобы спасти кого-то вроде меня.

 Ее поступок выходил абсолютно за все пределы разумного. Она не обладала никаким опытом ближнего боя и характеристиками значительно уступала Королю-Мяснику.

 То, что она сделала, нельзя было назвать безрассудным или иррациональным.

 Это было откровенное самоубийство.

 «Нет, хватит!..»

 Я пытался ее остановить.

 Я пытался ее удержать, сказать, чтобы она прекратила поступать так глупо.

 Заставив свое неподвижное тело очнуться, я из последних сил потянулся вперед рукой.

 Но пальцы зачерпнули лишь воздух.

 «Прошу, еще немного!..»

 Я вытянул руку, отчаянно пытаясь протолкнуть ее хоть немного дальше.

 Однако моя рука двигалась вразрез моим ожиданиям.

 — А-а-а…

 Я закричал, умоляя ее остановиться, но с губ сорвался сдавленный хрип.

 «Пожалуйста, еще чуть-чуть…»

 Она бежала вперед. В ее шагах не было нерешительности.

 Вскоре она доберется до великана.

 Если это случится, ее просто убьют.

 Я не мог этого допустить.

 Я абсолютно точно не мог этого допустить!

 «Давай! Давай же, еще немного!!!»

 В отчаянии мой голос взметнулся вверх, а рука устремилась вперед.

 — А-а-а-а-ах-а-а-а!..

 Мое истощенное тело потеряло способность двигаться, а крики и вовсе стали беззвучными.

 Однако…

 «Получилось!»

 Вытянутые пальцы коснулись золотой рукоятки.

 Часть 4

 «А теперь…»

 Моя обессиленная рука обхватила Золотую Сакуру.

 Отчаянно трясущиеся пальцы не столько сжимали нож, сколько из последних сил с трудом придерживали рукоять клинка.

 Тем не менее, этого было более чем достаточно.

 Пока считалось, что я вооружен ножом, все в порядке.

 Из-за ран мне не удавалось выдавить из себя ни звука, однако и это не стало проблемой.

 Даже если никто меня не услышит, одних только слов будет достаточно.

 Вот почему, хватаясь за Золотую Сакуру, я выкрикнул мысленно сделал вызов .

 Кровавый Удар!

 В следующий миг необъяснимая силы хлынула в мое погибающее тело.

 Безвольно повисшая рука, которой я больше не мог даже дернуть, ловко нанесла удар по воздуху.

 Однако подходящей цели для атаки ножа не нашлось.

 Итак, удар пронзил пустоту, и навык завершился, так никого не поразив.

 Вот что произошло со стороны.

 Но этот удар определенно привнес с собой изменения.

 Изменения, произошедшие исключительно в моем теле.

 — А-а-а-ар-г-х-х!..

 Раны принялись исцеляться.

 Все мускулы горели от переполнявшей их энергии.

 Теперь я ощущал себя так же, как в начале боя, или даже лучше.

 С момента активации навыка прошла всего секунда, а моя нога, неспособная больше двигаться, уверенно ступила на землю.

 — Ринго!

 Не успел я подняться, как сразу же увидел, что беспомощную Ринго снесло прочь одним взмахом руки Мясника.

 Рванувшись к ней, я ощутил, как кровь вдруг хлынула из лица.

 Если она получила удар в полную силу Мясника…

 «Нет!»

 Когда она отлетела в сторону, я отчетливо заметил в ее руке разбившийся на осколки Тепловой Нож. Судя по всему, ей удалось частично заблокировать атаку Мясника.

 В игре существовала система, по которой урон от атаки уменьшался при блокировании его оружием, даже отличным от щита.

 Я верил, что Ринго выживет.

 Объединив короткие прерывания Шага, Быстрого Шага и Скоростного Шага, я устремился к ней на максимальной скорости.

 Добравшись до девушки, что еще летела по воздуху, я подпрыгнул вверх Прыжком…

 — Теневой Захват!

 …и активировал навык меча ниндзя темного элемента «Теневой Захват».

 Черные, будто смоль, когти перехватили Ринго в воздухе, замедляя скорость ее полета и исцеляя раны.

 Тело Ринго потеряло изначальную инерцию, и девушка начала падать на землю. К сожалению, мне было не суждено поймать ее на руки, как герою манги.

 Если сейчас прекращу комбинацию навыков, Ринго упадет на землю, а я не смогу двигаться из-за послекастового стана.

 — Кх-х, Скоростной Шаг!

 Выносливость уже подходила к пределу, но я заставил себя прервать навык в Скоростной Шаг.

 Тем не менее, все вышло так, что я не поймал ее, а, скорее, столкнулся с ней в воздухе, и из-за эффекта Скоростного Шага мы вместе отлетели вперед, отдаляясь от Мясника.

 — Уг-х!..

 Мы рухнули вниз и прокатились по земле, из-за чего оглушение прервалось, и я, беспокоясь о Ринго, оказавшейся подо мной, поспешно приподнялся.

 — Ты в порядке?

 Когда я задал вопрос, чтобы проверить, как она, Ринго отреагировала неожиданно живо.

 Резко, как никогда раньше, она повернулась ко мне.

 — Со… ма?

 С недоверием уставившись на меня, Ринго широко распахнула глаза.

 Судя по ее реакции, с ней ничего не случилось.

 — Извини, что перекинул все на тебя. Но теперь все в порядке.

 Похоже, я заставил ее порядком поволноваться, поэтому хотел все объяснить, но времени на это не оставалось. Пусть мы разорвали дистанцию, безопасностью тут даже не пахло.

 Я отвел взгляд от Ринго и встал на ноги.

 — Сома, — раздался за спиной взволнованный голос Ринго.

 Не оборачиваясь, я спокойно ответил:

 — Не беспокойся, предоставь это мне.

 Все условия совпадали.

 У меня хватало сил. Концентрация улучшилась, и появилось новое оружие. И поэтому…

 — Я уничтожу его.

 Будто подтверждая свою уверенность, я шагнул навстречу Мяснику.

 Приглядевшись к противнику, мне наконец удалось убедиться в своих подозрениях.

 «Он ранен.»

 При получении урона боссы в Nekomimineko вели себя по-разному. Некоторые становились слабее, а в других просыпались скрытые силы, и они пытались разделаться с игроком. К счастью, Мясник относился к первой группе.

 В сравнении с началом битвы его движениям явно не хватало точности. Моя отчаянная контратака все же увенчалась кое-каким успехом.

 Так или иначе, гарантированным преимуществом я все же не обладал.

 Боссы, слабевшие при приближении к смерти, зачастую обладали высокой регенерацией, и Мясник не был исключением.

 Я должен был покончить с ним максимально быстро, пока действовало преимущество.

 «Но с Золотой Сакурой…»

 Я мог применить несовместимый с Ширануи стиль боя и заполучить силу гораздо большую, чем позволял Вакидзаси.

 Исходя из природы оружия, многие навыки меча ниндзя активировались только на очень близкой дистанции, однако с нынешней реакцией Мясника, притупленной из-за урона, открывалась возможность нанести несколько ударов.

 «Кроме того…»

 У меня оставался еще один туз в рукаве.

 У меня было «Кольцо Света I».

 Это произошло, еще когда я зашел в лавку аксессуаров в Рамлихе вместе с Девочкой-Поезд. Я купил по одному кольцу каждого элемента и максимальное количество Колец Света I, то есть восемь штук .

 Серия «Кольцо Элемента I» давало эффект снижения действенности противоположного элемента на 80%. Таким образом, что происходило, когда кто-то экипировал два таких кольца?

 В этой игре баффы и дебаффы сочетались напрямую. Иначе говоря, два «минус 80%» давали одно «минус 160%».

 Кроме того, сила элементальной атаки равнялась силе базовой атаки, умноженной на определенный коэффициент.

 Таким образом, если совместить данную информацию…

 Как вы можете понять, когда экипировались два Кольца Света I, твои атаки темного элемента буквально исцеляли цель удара.

 Как мне удалось мгновенно восстановиться, находясь на грани смерти?

 Разумеется, ответ заключался в описанных выше деталях.

 Навыки меча ниндзя по большей части представляли собой типы скрытности и убийства. Скорее всего, именно из-за этого многие из них обладали темным элементом.

 К примеру, взять хотя бы навык множественной атаки темного элемента, Теневой Захват, который я использовал совсем недавно.

 Кроме того, существовал багнутый навык, прозванный «мгновенным самоубийством», который из-за ошибки в настройках установки цели атаковал самого игрока, и назывался он «Кровавый Удар».

 Не сомневаюсь, вы уже поняли, что произошло.

 Кровавый Удар считался навыком элемента тьмы и при использовании атаковал игрока. Итак, при его активации с экипированными двумя Кольцами Света I HP восстанавливались на 60% от силы атаки Кровавого Удара.

 Данные 60% не следовало недооценивать. Большинство физически ориентированных персонажей не могли добиться многого от магии восстановления.

 Пусть это и занимало оба слота для колец, возможность исцеляться без использования MP и почти нулевой стоимостью в уменьшении физической силы делала Кровавый Удар превосходным целительным навыком.

 Тем не менее, все это действовало в игре.

 В этом мире дела обстояли немного иначе.

 В игре из-за ограничений системы можно было экипировать только два кольца, но этот мир позволял носить десять колец сразу.

 И в данный момент мои пальцы украшали все восемь купленных мной колец светлого элемента.

 Дебафф элемента тьмы рассчитывался по схеме 80% х 8 = 640%. Даже если вычесть 100% самого урона, исцеление от Кровавого Удара почти в пять с половиной раз превышало базовую силу атаки.

 В том, что мои HP полностью восстановились в одно мгновение, не было ничего удивительного.

 Более того, на этих двух навыках доступные мне навыки темного элемента не заканчивались.

 Сосредоточившись на нас, Король-Мясник пришел в движение. Его пробуждение ознаменовало начало второй битвы между нами.

 — Шаг!

 В следующий миг я использовал навык и ринулся к Мяснику.

 Я планировал закончить все быстро.

 Движения раненного Мясника определенно замедлились по сравнению с тем, что было в начале боя.

 Я устремился к нему с решимостью уничтожить его одним ударом.

 «Близко!»

 Пока я собирал свою волю в кулак, в мою сторону хлынул нож Мясника.

 Встревоженный моим приближением, монстр взмахнул своим гигантским куском металла.

 — Быстрый Шаг!

 Тем не менее, я не собирался с ним играться.

 Я прервал Шаг в Быстрый Шаг.

 Развив скорость, превзошедшую ожидания Мясника, я направился к его огромной туше.

 Однако Мяснику удавалось за мной поспевать.

 Нож в его руке мгновенно полетел в мою сторону, разрубая воздух.

 Еще секунда, и мы столкнемся!

 Однако…

 «Слишком медленно!»

 Я поднял свою скорость на еще одну ступень вверх!

 — Скоростной Шаг!

 Это было мое самое быстрое комбо передвижения на данный момент.

 Если в начале сражения Мясник и мог с ним справиться, то раненный монстр оказался совершенно не в состоянии угнаться за моей скоростью!

 Таким образом, я с новой силой рванул к его груди.

 Нечто огромное просвистело за спиной, однако его сила не имела никакого значения, пока он не мог меня задеть.

 «Сейчас!»

 Безоружная левая рука Мясника двинулась ко мне в попытке поймать.

 Но я уже…

 — Прыжок!

 …прервал Скоростной Шаг в Прыжок и взлетел вверх.

 Утратив цель, левая рука Мясника зачерпнула лишь воздух.

 Наконец…

 Оказавшись в воздухе, я очутился лицом к лицу с Мясником, так как он еще склонялся вперед от эффектов своих атак.

 Я находился максимально близко к слабости великана, его критической точке – лицу!

 «Это конец!»

 Глядя прямо в глаза Мясника, расширившиеся от удивления, я активировал последний Навык!

 И это, конечно же, был третий навык меча ниндзя темного элемента.

 — Ярость Убийцы!!!

 Тринадцатый навык меча ниндзя, Ярость Убийцы.

 Будучи тринадцатым по счету навыком, он должен был отличаться особой мощью, однако по неизвестной причине его урон обладал отрицательным множителем, и он прославился как скрытая мина, ведь вместо нанесения урона его использование исцеляло противника.

 Но что если активировать его с отрицательным множителем темного элемента?

 При умножении отрицательного числа на отрицательное оно становится положительным.

 А что если множитель был запредельно отрицательным, вроде -540%?

 Ответ был очевиден. Данная хитрость превращала навык, в шутку прозванный Мечом Жизни, в сильнейший меч смерти или, если точнее, в меч верной смерти, способный уничтожать даже гигантов!

 — Это коне-е-е-ец!!!

 Темный клинок, разрубив воздух под мой крик, вонзился в белого великана.

 Черное и белое, две сущности, неспособные существовать вместе, схлестнулись в яростной битве, которая, впрочем, мгновенно оборвалась.

 Окутанный тьмой удар исказил гротескное белое лицо, а затем…

 — У-у-гх-х-а-а-а-а-а-а!..

 Оно треснуло.

 — Ха-х!..

 Из-за эффекта навыка мое тело продолжило двигаться вперед после победы над Мясником.

 Перемахнув за спину гиганта, я приземлился на землю, лишенный возможности даже прийти в себя.

 «Это конец?»

 В этот раз он точно должен был быть уничтожен, однако, в отличие от игры, никаких фанфар, уведомлений о поражении босса или предсмертных криков гиганта не последовало.

 Тем не менее, когда я наконец поднялся на ноги и торопливо обернулся, то увидел, как гигантская туша Мясника медленно обращается в частицы света, растворяясь в воздухе.

 \*\*\*

 — Все кончено… Так ведь? — пробормотал я сдавленно, еще не в силах поверить в неожиданный исход.

 Я снова уставился на место, где парой мгновений назад находилось тело белого великана, но от него остался только дроп.

 Запоминающийся двуручный меч Короля-Мясника и одна из причин, почему на монстра охотились с таким рвением, – уникальное оружие «Нож Мясника» и расходуемый предмет, немного поднимающий характеристику силы, Семя Силы.

 Вот что осталось от Мясника после его исчезновения.

 Но времени праздновать у нас не было.

 — Стоп! Сколько сейчас времени?!

 Я бросил взгляд на часы.

 Часы, чудом избежавшие гибели в минувшей стычке, показывали 3:59.

 — Ринго, валун!

 Я кинул ей Золотую Сакуру, и Ринго тут же выстрелила ударом молнии в огромный валун, из которого появился Мясник.

 Похоже, Ринго правильно поняла мои мысли, ловко обрушив вниз верхнюю часть валуна, чтобы завалить область, однако…

 — Быстрее! Он уже…

 Время безжалостно отсчитывало мгновения.

 Когда секундная стрелка указала прямо вверх, и на точке спавна в валуне начал скапливаться свет…

 — Сделано.

 Сияние развеялось кучей рухнувших сверху каменных обломков.

 \*\*\*

 Мы напряженно ждали, но никаких признаков прорывавшегося наружу монстра не наблюдалось.

 Казалось, все действительно закончилось.

 — Ха-а-а-ах…

 Позволив себе наконец с облегчением выдохнуть, я рухнул на землю.

 В этот раз ситуация вышла действительно крайне опасной.

 До сих пор уровень риска не выходил за рамки моего контроля. Хотя, скорее, пережитые мной до этого момента опасности больше отдавали комичностью, чем смертельным риском, однако данный случай определенно грозился завершиться неминуемой гибелью.

 Мне оставалось только радоваться, что нам повезло выбраться сухими из воды.

 Что ж, разумеется, дело обстояло не только в удаче.

 — Спасибо, Ринго. Ты спасла меня.

 Наблюдая, как Ринго неуверенными шагами приближается ко мне, еще не оправившись до конца от удара Мясника, я искренне поблагодарил ее от всей души.

 Как и в случае с разрушением точки спавна, сегодня произошло много вещей, с которыми я бы ни за что не справился без поддержки Ринго. Если подумать, именно сегодня впервые с тех пор, как я оказался в этом мире, меня спас кто-то другой.

 — Мм-м.

 Впрочем, теперь, когда опасность миновала, кажется, Ринго вернулась к своему обычному состоянию.

 Я не понимал, услышала она мои слова или нет, но девушка кивнула головой так слабо, что без должного внимания я бы ничего не заметил.

 Ее лицо аналогично приняло привычное пустое выражение, заставлявшее ее выглядеть немного таинственно – наверное, потому что в ее голове в принципе не водилось никаких мыслей.

 Я продолжал разглядывать лицо Ринго, почему-то ощущая в груди некий трепет, однако…

 — Что это?

 Из-за слов Ринго я перевел взгляд на свою грудь.

 Из трещин разрушенной мифриловой брони выглядывало что-то белое.

 Неужели от атаки Мясника моя ключица… Нет, конечно, нет.

 — Ха-ах, понятно. Так вот оно что. Ха-ха… Ха-ха-ха-ха-ха!

 Неожиданно посетившее меня озарение вылилось в неконтролируемый поток громкого хохота.

 — ?..

 При виде того, как я внезапно залился смехом, Ринго слегка склонила голову вбок, но мне никак не удавалось остановиться.

 Должно быть, это являлось результатом резко спавшего напряжения.

 Пользуясь молчанием Ринго, я некоторое время катался по земле, не прекращая смеяться.

 «Ох, черт, поверить не могу. Вот почему игровой мир так интересен.»

 Сразу после моей огненной контратаки, пока я находился в послекастовом стане, в меня врезался прямой удар Мясника.

 Как же мне удалось выжить, учитывая огромную разницу в уровне и характеристиках?

 Ответ был предельно прост.

 «Кто ж знал… Мелкие хитрости никогда не стоит недооценивать.»

 Именно эта тонкая белая вещица, выглядывавшая из-под мифриловой брони, и спасла мою жизнь. Она стала дополнительной мерой предосторожности, которую я хранил в броне с тех пор, как впервые посетил лавку доспехов.

 Я говорю о квестовом предмете, который из-за постоянных потерь повысили с важного предмета до Ключевого Предмета, наделенного свойством неразрушимости.

 Вот что я получил от Старика Туто – Таинственный Клочок Бумаги.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7. Триумф**

Часть 1

 — Даже вообразить не мог, что у вас двоих получится самостоятельно разделаться с этой гигантской штукой.

 Пока мы отвлеклись на клочок бумаги, Райден успел подняться.

 Он выглядел более энергичным, чем я рассчитывал. Скорее всего, он подлечил себя собственными зельями.

 — Я бы поболтал с вами еще о многом, но находиться здесь дальше опасно. Давайте лучше поторопимся и вернемся в город.

 После завершения массового спавна снова начинали спавниться обычные монстры. Следуя предложению Райдена, мы быстро собрали дроп с Мясника и отправились в столицу.

 Кстати, о дропе. Первым делом шел Нож Мясника, который мы с Ринго едва впихнули в сумку. Все-таки он являлся уникальным дропом с босса подземелья 160 уровня. Будучи двуручным мечом, он давал значительный бонус типа оружия и отличался превосходной силой атаки. Тем не менее, у него была одна проблема.

 Его вес в шесть раз превышал таковой обычного меча и в восемь – мой Ширануи, не говоря уже о тридцати трех в отношении Гецуэя Хисаме.

 Допустим, сравнивать его с Гецуэем бессмысленно, однако вес вполне позволял изменить его название на обычную «Глыбу Металла».

 Масса данного меча превышала все разумные пределы для комфортного использования. Не хочу признавать, но он скорее представлял собой не меч, а сплошной мем. Мем о силе Мистера Мясника.

 Я пару секунд думал, стоит ли здесь же использовать второй упавший предмет, Семя Силы, и в итоге закинул ее в сумку.

 Согласно названию, Семя Силы являлось загадочным семенем, которое усиливало принявшего его человека, наделяя его постоянным увеличением характеристики силы. С любого уникального босса вроде Мясника всегда выпадало какое-либо семя, поэтому подобные предметы не считались редкими. Однако вечное повышение характеристик всегда обладало своим очарованием, привлекающим игроков независимо от игры.

 Тем не менее, предметы-семена давали только небольшое увеличение характеристики. Оно было настолько крохотным, что в старой версии, когда Мясники свободно разгуливали по Равнинам, надо было потратить целый день на их фарм, чтобы получить хоть какой-либо эффект.

 Таким образом, куда быстрее и проще характеристики поднимались повышением уровня. Я не ждал никаких чудес от одного семени, поэтому предпочел скормить его своей сумке.

 Церемония подведения итогов Фестиваля Истребления начиналась через час после завершения массового спавна, поэтому у нас оставалось еще немного времени. Впрочем, я немного беспокоился, получится ли у нас успеть добраться до города, разбираясь по пути с монстрами.

 Итак, воспользовавшись возможностью попросить Райдена сопроводить нас обратно, мы отправились обратно вместе с ним. Хотя позже выяснилось, что я беспокоился абсолютно напрасно.

 — Эта юная леди просто невероятна…

 Удары молнии Ринго уничтожали монстров еще до того, как у них появлялся шанс к нам приблизиться.

 Ранее я опасался раскрывать наши карты Райдену, но он уже стал свидетелем нашей победы над Мясником и знал, что мы уничтожили около девяноста Золотых. Скоростные удары молнии больше походили на редкую магию. Кроме того, если бы мы пытались что-то скрыть, это сделало бы нас в его глазах лишь более подозрительными.

 Я передал Золотую Сакуру Ринго и в данный момент использовал Вакидзаси. С пятикратно увеличенной силой Ярости Убийцы я без проблем мог уничтожить здесь что угодно, за исключением монстров с высоким сопротивлением элементам вроде Золотых или Хисаме.

 По пути я пытался несколько раз с кем-то сразиться, однако…

 — Сома, нет. Это опасно.

 Подавленному упрямством Ринго, мне пришлось тащиться рядом с Райденом.

 Кроме того, когда мы остановились, чтобы собрать Черепа Куула, Райден с впечатлением на нас посмотрел.

 — Ха-х, так вот кто это сделал. Не знаю, как все это работает, но ловушка определенно дельная. Нам они тоже немного помогли.

 Можно было понять, что Райден использовал наши ловушки для охоты на Золотых. Разумеется, он мог бы промолчать, однако честное признание без капли вины в голосе соответствовало характеру Райдена.

 Я немного бдительнее стал к нему относиться, но затем наш разговор перешел в обычную болтовню по дороге обратно в город.

 Однако, когда мы подошли к воротам, лицо Райдена вдруг напряглось.

 — Мы рисковали жизнями в сражении с общим врагом, поэтому я теперь считаю вас своими товарищами.

 — Но я ведь…

 Ничего не поделать, вина за появление Мясника лежала именно на нас, поэтому я насторожился. Прошлая попытка сбежать от боя тоже тяжким грузом легла на мои плечи.

 В любом случае, Райден качнул головой, будто заявляя, что все это не имело никакого значения, и продолжил:

 — Я не хочу без надобности скрывать что-то от своих товарищей, поэтому честно признаюсь, что видел часть твоего боя с Мясником. Самый конец, когда ты прикончил этого гиганта.

 — Ты видел?..

 Райден серьезно кивнул.

 Он очнулся сразу после того, как Ринго отлетела от удара Мясника, и хоть не мог двигаться, четко видел меня, рванувшегося к Мяснику.

 — Узнав, что Принцесса тобой заинтересовалась, я подумал, что и у нее наконец настала весна. Эта мысль лишь усилилась, когда я увидел тебя и решил, что ты не так уж силен… Но я ошибался.

 Взгляд Райдена сосредоточился на мне.

 Его глаза сияли похожим блеском, как в сражении с Мясником.

 — Что ж, понятия не имею, насколько ты силен или слаб, однако я уверен, что интерес Принцессы к тебе обусловлен не только потому, что она в тебя втрескалась. Я никогда раньше не видел таких странных движений и навыков, которые ты использовал, чтобы уничтожить монстра. Кажется, я начинаю понимать, почему Принцесса назвала тебя «Странным Мечником».

 М-да, и почему мне кажется, что Хисаме всерьез намерена распространить прозвище «Странный Мечник» по всей столице?

 В каком-то смысле довольно действенный способ мне отомстить.

 Я хотел поспорить со многими его словами, но решил, что сейчас лучше смириться и обо всем забыть. Вместо этого я торопливо пробормотал:

 — По возможности я бы предпочел воздержаться от упоминаний о моем стиле боя…

 — Конечно, конечно. Разве я не сказал, что ты теперь мой товарищ? Я ни за что не предам доверие товарища.

 — Спасибо.

 Что сказать, персонажи-спойлеры всегда по большей части являлись хорошими парнями.

 Тем не менее, этому хорошему парню еще было, что сказать.

 — Но если ты правда силен, люди рано или поздно заметят твои способности. Не исключено, что совсем скоро слухи о Странном Мечнике разойдутся по всей стране.

 — Только не это, умоляю.

 Если Хисаме действительно намеревалась так на мне отыграться, остается признать, что у нее определенно получилось.

 Пока я с мрачным видом тащился дальше, на горизонте показались городские ворота.

 — Ну вот мы и добрались.

 С тех пор, как мы покинули город, прошло не больше двух часов, однако на меня неожиданно нахлынуло острое чувство ностальгии.

 Мы догнали шедшую впереди Ринго и втроем прошли через ворота.

 \*\*\*

 — Ладно, мне надо объединиться со своей группой на площади. Что будете делать?

 Стоило нам пересечь черту города, как нас тут же со всех сторон обступила суета цивилизации. Райден слегка повысил голос, и я поступил так же.

 — Мы тоже до площади, но сначала отчитаемся гильдии. Там и встретимся.

 Обычно результаты запросов надо было передавать непосредственно регистратору Гильдии Охотников, но Фестиваль Истребления, как особый ивент, был исключением. Результаты передавались и обнародовались на Центральной Площади. Кроме того, три лучшие по количеству очков команды вызывались на специальный помост, где объявлялись их результаты запросов на уничтожение и сбор и подсчитывалось общее количество очков. Победителя выбирали публично перед всей толпой.

 Разумеется, Райден об этом знал. Бросив взгляд на гигантскую сцену, выделявшуюся даже отсюда, он сказал:

 — Да, скоро увидимся. Как раз на объявлении результатов. Принцесса малость перестаралась, поэтому баланс сил на этом Фестивале наверняка сместится. Не удивлюсь, если призовые места разделят три наши команды.

 — Ха-х, вот как?

 Превосходная новость.

 Заметив, как уголок моих губ невольно приподнялся, Райден ухмыльнулся.

 — Хоть вы и мои товарищи, уступать я вам не собираюсь. Мы сделаем все возможное ради победы.

 — Я бы ответил «Вперед», но разве массовый спавн уже не закончился?

 Что они собираются делать, если монстров для уничтожения не осталось?

 После моего ответа Райден криво улыбнулся.

 — Может, и так, однако верный настрой… О, вот и моя группа.

 Райден прервался, повернувшись в сторону подошедшей пары авантюристов, мужчины и женщины, которые выглядели вполне опытными.

 Должно быть, они и были группой Райдена.

 — Увидимся на сцене!

 — Ага, увидимся!

 Райден радостно отсалютовал нам и пошел к своим товарищам, а мы с Ринго проводили его взглядами.

 — На сцене, да.

 Он сказал, что не собирается нам уступать. Что ж, прости, как минимум второе место нам гарантировано.

 В общем счете у нас 74, пусть мы и пропустили последние два Спавна. Может, победить Хисаме нам не судьба, но я не верю, что мы проиграем кому-то другому.

 Если припомнить, Райден говорил, что убил 21 монстра. Если этого количества хватает для третьего места, можно не беспокоиться о других участниках.

 «Хм-м…»

 На секунду мне показалось, что я что-то упустил, но я мотнул головой и вернулся к реальности.

 Скорее всего, мне больше не о чем тревожиться.

 — Идем?

 — Мм-м.

 Молча шедшая рядом Ринго слабо кивнула.

 Я не знал, причиной тому было стеснение или нет, однако Ринго рядом с другими вообще не разговаривала.

 Впрочем, если задуматься, даже наедине со мной она почти ничего не говорила, так что особой разницы не наблюдалось.

 — Нам сюда?

 Мы добрались до специальной палатки, где принимались результаты Фестиваля Истребления. Ее расположение и конструкция не позволяли взглядам проникнуть внутрь извне.

 У нас оставалось еще около получаса, но я не видел ничего плохого в том, чтобы закончить с делами немного раньше.

 Мы зашагали к палатке, когда к нам подошли какие-то незнакомые молодые авантюристы.

 — Йо! А вы долго, ребята. Что, надрывались из последних сил, а?

 Они говорили так, будто нас знали. По виду они действительно походили на авантюристов, однако я поклясться мог, что впервые их встретил в этом мире. Я даже не помнил их имена, потому что вряд ли в игре они принадлежали к числу важных персонажей.

 Покопавшись в памяти, мне едва удалось прийти к выводу, что это авантюристы из столицы и персонажи, которых можно было пригласить в группу.

 — Ага, как-то так.

 Я хотел сказать им, что они даже не представляли, сколько труда нам пришлось приложить, чтобы выжить, но вряд ли препирания с ними принесли бы нам хоть какую-то пользу. В конце концов, мы занимались одним делом, поэтому надо было сохранять с другими хорошие отношения.

 После моего нейтрального ответа наигранные улыбки молодых авантюристов стали шире.

 — Трудолюбие – это хорошо… Кстати, вы ведь пришли с Райденом, да?

 — Ага, а что?

 Похоже, они хотели поговорить именно об этом.

 На шепот молодого авантюриста я ответил ровным тоном.

 Впрочем, авантюристы не возражали. Они лишь заговорили еще тише, будто что-то тайком замышляли.

 — Так мы и думали… И сколько он вам дал?

 — Чего?

 О чем вообще толковали эти люди?

 Тем не менее, они не обратили на мою реакцию никакого внимания и раздраженно продолжили:

 — Монеты, йо. Он ведь купил их у вас, так? Мы продали наши товарищу Райдена на 30% выше стоимости. Торговаться уже поздно, но мне просто хочется знать, сколько за них получили другие.

 — Т-Так, ну-ка стоп!

 Они говорили о совершенно непонятных мне вещах. Я никак не мог разобраться в сути дела, но четко осознавал, что ситуация для нас складывалась скверно.

 «Если подумать…»

 Услышав о «товарище Райдена» я наконец понял, почему у меня возникло плохое предчувствие.

 Когда мы говорили о количестве уничтоженных Золотых, Райден сказал: «Кстати, я убил 21!». Он прямо назвал количество уничтоженных монстров.

 Но если он охотился вместе со своей командой, разве не должен был использовать «мы»?

 Получается, вполне возможно, что названное Райденом число относилось не к общему счету команды, а только к нему одному.

 Начать хотя бы с того, что Райдену было несвойственно хвастаться личными достижениями. Без соответствующего вопроса он бы не стал разглашать свой счет. Если мои рассуждения верны, Райдена определенно не следует недооценивать.

 «Ясно. Значит, я стал для Любителя Чая обычной закуской?»

 Придумав нелепую шутку, я расслабился и поспешил собраться.

 Теперь я соревнуюсь не с запрограммированными марионетками, а с настоящими живыми людьми, обладающими опытом и интеллектом. Если продолжу относиться к ним как в игре, в итоге рано или поздно не обнаружу у себя под ногами опору.

 — Эй, так сколько…

 — Извиняюсь, может, лучше спросите кого-нибудь другого? Пока.

 Отделавшись от группы молодых авантюристов, я повел Ринго к палатке.

 В палатке нас встретил сотрудник Гильдии Охотников.

 — Участники Фестиваля Истребления? Прошу, предоставьте кристалл Фестиваля и собранные предметы.

 Теперь оставалось лишь дождаться объявления результатов.

 Итак, Фестиваль Истребления Золотой Дикой Злизи наконец подходил к концу.

 Часть 2

 Разобравшись с гильдией, мы торопливо вышли из палатки.

 Я немного опасался, что эти молодые авантюристы станут поджидать нас на выходе, но, похоже, они уже давно куда-то ушли.

 — Фу-х…

 С уст сорвался тяжкий вздох.

 Большие суммы денег всегда вгоняли меня в дикое напряжение. Я предполагал, что после того фиаско с Наследием Вора Мелипе у меня выработается какой-то иммунитет, однако на сей раз денежные масштабы были совсем иными.

 Не говоря уже о кристалле, если хоть один предмет на сбор украдут, это станет огромной проблемой. К счастью, больше я мог ни о чем не беспокоиться. В ту же секунду, как наш отчет завершился, я ощутил, как с души упал камень.

 Обычное уничтожение Золотой Дикой Злизи приносило внушительное количество золота и опыта, а выполнение запроса на уничтожение или сбор многократно увеличивало итоговую награду. Если уж быть точным, каждый уничтоженный Золотой приносил 10,000Э, а одна дропнутая Монета Золотой Злизи – 100,000Э при предоставлении в качестве части запроса на сбор.

 К примеру, уничтожение всего одного монстра позволяло мне остаться в этой обдираловке (по совместительству, гостинице) на 10 ночей или на 6 ночей вместе с Ринго.

 А как насчет немыслимых пятидесяти всеми любимых Перчаток Без Пальцев? Уничтожение двадцати монстров приносило больше, чем суммарная стоимость Наследия Вора Мелипе. Мне кажется, или это просто абсурд?

 Тем не менее, при охоте наткнуться на Золотую Дикую Злизь было чрезвычайно трудно, поэтому некоторые говорили, что даже эти 10,000Э не стоили трудов в ее поиске. Таким образом, мне оставалось лишь благодарить свою удачу за массовый спавн Золотых.

 В реальном мире следовало бы опасаться, что сотрудники Гильдии захотят присвоить или попытаться удержать часть награды, однако игровая механика никогда не подводила. Конечно, не стану утверждать с уверенностью, но вряд ли произойдут какие-то ошибки, или гильдия откажется выплатить полную сумму, так как подобного в игре не встречалось.

 Собственно, поэтому я и чувствовал небывалое облегчение. Даже если мы не попадем в тройку лучших, наверняка получим настолько внушительную награду, что больше не придется беспокоиться о таких тривиальных вещах, как ночлег и еда.

 Пусть и с третьим местом, в таком случае, каждый убитый Золотой приносил 20,000Э, а Монета – 200,000Э…

 «А-а-а, вот оно что.»

 До меня наконец дошло, о чем говорили те авантюристы, и что замышлял Райден.

 Они упоминали продажу монет, и эти самые монеты являлись частью запроса на сбор, Монетами Золотой Злизи.

 Обычно участники получали 100,000Э за Монету при сдаче их Гильдии. Тем не менее, судя по всему, Райден с группой скупали их по 130,000Э или 150,000Э. Вот почему участники, сомневающиеся в своем попадании в тройку лучших команд, с превеликим удовольствием продавали монеты Райдену. По крайней мере, такой я видел его задумку.

 Райден же, в свою очередь, твердо верил, что его команда займет одно из трех призовых мест. Третье, второе и первое место получали двойную, тройную и десятикратную награду соответственно. Иначе говоря, он знал, что каждая Монета принесет ему не меньше 200,000Э.

 С учетом покупной стоимости даже в 150,000Э за каждую он ничего не терял. Даже больше, гарантированная чистая прибыль с Монет составляла не меньше 50,000Э за штуку.

 Кроме того, в отличие от запросов на уничтожение, где засчитывалась победа только непосредственно исполнителя, с предоставляемыми предметами никаких вопросов не возникало. Результат не зависел от того, являлись ли предметы частью Фестиваля Истребления, получил ли исполнитель предмет после принятия запроса или до, и каким образом был получен предмет, самостоятельно или от третьего лица (того же Райдена). Все методы получения предметов считались допустимыми.

 Иными словами, передача предметов, собранных другими участниками Фестиваля, никоим образом не противоречила правилам.

 Он намеренно ввел меня в заблуждение, заставив меня недооценить количество уничтоженных его командой Золотых, при этом покупая предметы у других участников.

 Можете называть его хитрым или подлым, однако тактику он выбрал продуманную.

 И опять же, личность Райдена соответствовала игре. При серьезных обстоятельствах, когда ставкой становились жизни или при столкновении с сильным противником, он излучал ауру концентрированного мужества. В остальных же ситуациях он сливался с фоном, расслаблялся или пытался провернуть очередной трюк для легких денег. Однако какой-то невероятный человек всегда вмешивался и пресекал его уловки. Он банально не мог избежать судьбы спойлера.

 «Ладно, что уж.»

 Нам удалось добить счет до семидесяти четырех, так что вряд ли мы проиграем какому-то жалкому трюку. Так или иначе, я не собирался соревноваться с Райденом в скупке Монет, поэтому смысла об этом думать никакого не было.

 В данной ситуации следовало опасаться только одного человека.

 — А вы действительно не торопились. Я устала ждать.

 Девушка-самурай с дергающимися кошачьими ушками, что пронзила нас своим ледяным взглядом.

 — Сома.

 После неожиданного появления Хисаме Ринго направила на нее острие Золотой Сакуры, явно показывая свои опасения. Я протянул руку к Ринго, закрывая их друг от друга, и нагло бросил:

 — А ты отступила слишком рано. Учти, я не собираюсь потом слушать твои жалобы, что ты бы победила, если бы действительно старалась.

 Как и всегда, лицо Хисаме оставалось бесстрастным, а вот ее кошачьи ушки подрагивали.

 — Не беспокойся, я ни за что не проиграю.

 В ее голосе звучала предельная уверенность, однако порой именно она становилось причиной фатальных ошибок. В попытке ее осадить я ответил:

 — Я уже говорил, что ничего не кончено, пока дело не подошло к концу. Слышала историю про черепаху и зайца? Пока ты беспечно слонялась по городу, мы продолжали трудиться. И эта разница…

 — Ничего не значит. Даже так вы все равно проиграете, — прервала Хисаме мою фразу.

 Я на секунду задумался, не утратила ли она свое самообладание из-за намерения отомстить, однако ее кошачьи ушки свисали вниз. Направив их на меня, Хисаме продолжила:

 — У меня еще оставались на твой счет слабые надежды. Условия той дуэли были отвратительными, но мне казалось, что в чем-то ты меня превосходишь.

 — В чем-то? — переспросил я, но Хисаме объяснять не стала.

 Со скукой качнув головой, она сказала:

 — В любом случае, я тебя переоценила. Ты сказал, что пока я отдыхала, вы трудились. Должно быть, вы действительно прикладывали все свои усилия с тех пор, как я вернулась в город. Но для вас что-либо делать было уже поздно. Вы должны были трудиться до того, как я закончила .

 А затем, будто подводя итог своей речи, она резко развернулась.

 — Подведение итогов скоро начнется. Там все и выясним.

 Пока она отдалялась, оставив после себя горькое послевкусие своих слов, ни я, ни Ринго так и не смогли найти, что ей ответить.

 \*\*\*

 — Благодарим за ожидание, дамы и господа. Объявление результатов Фестиваля Истребления Золотой Дикой Злизи вот-вот начнется!

 Усиленный магией голос ведущего пронесся по переполненной людьми площади.

 Зрителей оказалось гораздо больше, чем я ожидал. Видимо, потому что в этом ивенте крутилось просто невообразимое количество денег. Нельзя было забывать и о том, что в охоте на Золотых могли участвовать и обычные горожане.

 В любом случае, пришло время наконец узнать результаты Фестиваля Истребления.

 — Как вам всем известно, цель данного Фестиваля, Золотая Дикая Злизь, – невероятно ценный монстр. Я здесь лицо третье, так что не рискну утверждать наверняка, но, по слухам, сегодняшние награды побьют все рекорды за всю историю Фестивалей и оставят Гильдию на грани банкротства. Какая же команда одержит победу на этом Фестивале, и что будет с руководством Гильдии Охотников? Узнаем очень скоро!

 Эта девушка, выступавшая на сцене, была знакома мне по игре.

 Ее легкая и звонкая речь мгновенно взволновала собравшуюся на площади толпу.

 — Что ж, перейдем к делу. Сейчас я вызову на сцену три лучшие команды и объявлю запредельные денежные суммы, которые получит каждая из них. Кем же окажутся эти счастливчики? Прошу, когда я назову вас, выходите на сцену!

 Указания ведущей заставили возбужденную толпу притихнуть.

 Некоторые с любопытством оглядывались, словно пытаясь понять, кому из команд повезет больше, в то время как другие сложили руки вместе, безмолвно молясь, чтобы назвали их команду.

 Итак, первой командой стала…

 — А теперь первая команда. Команда «Райден»! Прошу, выходите на сцену!

 Райден беспечно зашагал в сторону сцены, а за ним последовала опытная на вид пара авантюристов. Народ перед ними расступался, с завистью буравя взглядами их фигуры.

 Группе Райдена удалось пройти в финал, так что нас почти наверняка тоже вызовут.

 Стоило этой мысли появиться в голове, как сердце начало бешено колотиться.

 Тем временем настала очередь следующей команды…

 — Наша следующая команда… Вы не поверите, это один человек! Мисс Мицуки Хисаме, прошу, поднимайтесь сюда!

 Это была Хисаме.

 Она буквально выпрыгнула из толпы и приземлилась на помост. Данный трюк, хоть и вышел впечатляющим, совсем не ставил своей целью покрасоваться. Она вела себя вполне естественно.

 Когда Хисаме оказалась на сцене, повсюду раздались радостные возгласы вроде «Ура-а-а!», «Кья-а-а-а!» и «Госпожа Мицуки-и-и!». К моему удивлению, Хисаме оказалась довольно популярна в этом городе.

 Конечно, это все здорово, однако…

 Теперь осталось только одно место. Нас правда назовут?

 Если все будет так, как в игре, никаких проблем не ожидается. Но что если случится нечто, из-за чего нас не вызовут?..

 Пока я с тревогой лихорадочно перебирал различные возможности…

 — Наконец, мы подобрались к нашей последней команде.

 Роковой момент настал.

 Последней командой, объявленной ведущей, стала…

 — Наша последняя команда… Команда «Сагара»! Тоже необычная команда из двух человек. Вперед, прошу на сцену!

 Ей стали мы.

 Я был уверен, что мы справимся, однако, когда прозвучало наше название, я с облегчением выдохнул. В тот же миг воздух наполнился горькими вздохами остальных участников, которые надеялись на победу своей команды.

 — Идем, Ринго?

 Конечно, испытывать облегчение прекрасно, но стоять на месте бессмысленно. Мы с Ринго пошли по тропе, созданной расступившейся в стороны толпой.

 — Хо-х, вы все-таки справились.

 На сцене нас встретили ухмыляющийся Райден и привычно отчужденная Хисаме.

 В ответ я махнул ему рукой и занял место рядом с Хисаме, следуя указаниям ведущей. Ринго же, хоть и являлась принцессой, видимо, чувствовала себя неуютно перед людьми, поэтому тут же спряталась за мной.

 — Позвольте вновь представить три лучшие команды. Итак, слева, команда «Райден», Мицуки Хисаме и команда «Сагара».

 Теперь, когда все три команды вышли на сцену, пришло время объяснять правила.

 Ведущая вновь напомнила всем, что каждый уничтоженный противник стоил 10,000Э, а каждая собранная монета – 100,000Э, а также рассказала про множитель награды для победителя и призовых мест. Третье место получит удвоенную награду, второе место – утроенную, а первое – в десять раз большую от начальной.

 Разумеется, мне сразу же наскучило слушать ее объяснения, поэтому я принялся оглядывать другие команды.

 Прежде всего, Райден и его товарищи.

 Понятия не имею, что смешного он нашел в данной ситуации, но с того самого момента, как они вышли на сцену, с его лица не сползала улыбка. Да и товарищи Райдена не выглядели особо взволнованными. Видимо, так и должен был держаться авантюрист-ветеран.

 Далее мой взгляд пал на стоявшую рядом Мицуки Хисаме.

 Ее лицо не выражало никаких эмоций, и стояла она прямо, будто натянутая до предела струна. Даже ее пушистые ушки гордо возвышались над головой. Она ни капли не беспокоилась.

 Что до Ринго, она находилась позади меня, застыв, будто статуя, а ее глаза не сходили с моего затылка. Вряд ли там нашлось что-то интересное, но пусть делает, что хочет. Когда-то она была претендентом на первое место в рейтинге популярности, так что, если хотя бы просто покажется перед людьми, наверняка вызовет массу одобрительных возгласов…

 «Ой, погодите секунду.»

 За этим ивентом наблюдала невообразимая куча людей. Если мы каким-то чудом окажемся на первом месте, определенно привлечем лишнее внимание, будучи маленькой группой с тонной денег.

 Слишком хлопотно…

 От скуки я погрузился в свои фантазии, пока ведущая наконец не объявила начало главного события Фестиваля.

 — А теперь момент, которого вы все так долго ждали! Пора подводить итоги!

 Часть 3

 — И начну я с участников слева. Результаты команды «Райден»!

 Вслед за речью ведущей последовала барабанная дробь, подстегивая и без того взбудораженную толпу.

 Когда напряжение достигло пика, девушка вновь заговорила:

 — Золотых уничтожено… 37! Монет собрано… 11! Общая награда команды составляет… внушительные 1,470,000Э!

 Стоило с ее губ сорваться количеству денег, как толпа моментально взревела.

 1,470,000Э – подобной сумме позавидовал бы любой авантюрист, не то что обычный городской житель.

 Впрочем, разумеется, команда Райдена заполучила такую выдающуюся награду не только благодаря охоте.

 Наиболее вероятно, уничтожение тридцати семи Золотых принесло не больше трех-четырех монет, а остальное количество они добрали путем скупки монет с расчетом увеличения итогового дохода. Они продемонстрировали великолепные предпринимательские способности, учитывая, что вряд ли им удалось бы выкупить что-то у Хисаме, нас или любой другой команды, стремившейся победить.

 Однако…

 «Мы их сделали!»

 Даже таким путем обогнать нас у них бы ни за что не вышло.

 Какое-то время я беспокоился, но, похоже, второе место было нам гарантировано. Все решит количество уничтоженных Хисаме монстров.

 — На данный момент команда «Райден» занимает первое место. Получится ли у других двух команд превзойти их счет в 1,470,000Э?

 Конечно, никаких сомнений тут не возникало. Ведущая просто пыталась поддерживать атмосферу.

 Не сомневаюсь, почти каждый здесь это понимал.

 — Далее нас ожидает результат мисс Мицуки Хисаме.

 Напряжение в воздухе усилилось еще больше.

 — Как вы знаете, мисс Мицуки Хисаме прославилась как крайне искусная авантюристка. Сколько же Золотой Дикой Злизи пало под натиском ее меча? Даже мне не терпится узнать результат!

 Нет, скорее всего, она как раз уже его знала, просто продолжала разводить интригу.

 В ответ на ее речь сцену затопили аплодисменты.

 Затем…

 — Вперед, вперед, вперед! Давайте же раскроем тайну награды мисс Хисаме!

 Удастся ли нам вырвать победу из рук Хисаме?

 Наша судьба решится в следующие несколько секунд.

 — Результат Мицуки Хисаме…

 Навострив уши, я принялся ждать.

 Я даже не заметил, как шумевшая до этого публика резко замолчала, и по площади разлилась напряженная тишина, настолько звенящая, что болели уши.

 Глядя мне в затылок, Ринго что-то пробормотала.

 — О, секущиеся кончики, — отчетливо прозвучало у меня в голове.

 И наконец…

 — Уничтожено 251 Золотых! Собрано 52 Монеты! Общая награда 7,710,000Э! Она буквально стерла в порошок команду Райдена и уверенно вырвалась на первое место!

 \*\*\*

 Толпа в экстазе взревела после оглашения результата, значительно превзошедшего любые, даже самые смелые, ожидания.

 Я же наоборот медленно выдохнул, опустив плечи.

 «Понятно. Значит, больше половины.»

 Честно говоря, произошедшее не стало для меня откровением.

 Хисаме предельно ясно произнесла «закончила». Иными словами, она уничтожила больше половины, то есть 251 из 500 всей заспавнившейся Золотой Дикой Злизи. Таким образом, остальным командам оставалось максимум 249 Золотых.

 Кроме того, каждый раз Хисаме метила в критическую точку монстра, удваивая шанс дропа Монет. Даже если другая команда каким-то образом сравняла бы счет уничтоженных монстров, убийство их иным способом привело бы к значительной разнице в Монетах.

 Итак, использование Хисаме слова «закончила» буквально означало, что она обеспечила себе победу.

 Даже если бы кто разгадал ее тактику, обычный человек никак бы не справился с 251 Золотыми. Не говоря уже о том, что разделалась она с ними в одиночку, не став формировать команду. Описание «искусная» тут явно не подходило.

 «Эта девица и правда нечто.»

 Без разницы, насколько в будущем я повышу уровень, подобный подвиг мне повторить просто не судьба.

 Смирившись с происходящим, я уже начал думать о том, чтобы просто искренне похвалить ее за достижение.

 — И 251 уничтоженный монстр становится новым рекордом Фестиваля Истребления! Это на голову превосходит предыдущий, 150. Прошу, еще раз поаплодируйте ей за такой невероятный подвиг!

 Ведущая тараторила что-то еще, повышая накал страстей, но я давно перестал обращать на нее внимание.

 «Это конец.»

 Результат был очевиден. Мне даже не надо было слышать наши результаты, а толпа явно потеряла к нам интерес.

 — Т-Так, подождите, у нас осталась еще одна команда! Тишина! Пожалуйста, народ, успокойтесь!

 Да уж, она явно не ожидала, что ситуация выйдет из-под контроля.

 В панике ведущая пыталась вернуть себе внимание людей, однако получалось у нее скверно.

 Толпа будто обезумела. Что хуже, со всех сторон…

 — Хисаме! Хисаме! Хисаме!

 Только и слышалось, что «Хисаме!».

 — А сейчас!!! Я представлю!!! Третью группу!!! Результаты команды «Сагара»!!!

 Плюнув на идею успокоить народ, ведущая просто продолжила идти по сценарию, надрывая горло.

 Я покосился на Хисаме, слушая отчаянные вопли ведущей.

 А затем…

 — Уничтожено… 87!!! Собрано… 74!!! Сумма… 8,270,000Э!!! Команда «Сагара» - победитель!!! Мои поздравления!!!

 Неожиданный итог за долю секунды погрузил площадь в молчание. Я продолжал смотреть на пораженно застывшую Хисаме.

 Видишь? Теперь понимаешь, Хисаме?

 Такова сила того, кто использует баги не сдается до самого конца!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Эпилог**

Часть 1

 Игроки Nekomimineko всегда шли рука об руку с багами. Последние могли быть как нашими злейшими врагами, так и лучшими друзьями.

 Баг, который я использовал в этот раз, разумеется, определенно считался лучшим другом.

 Его описывали как самый удобный и один из полезнейших багов в истории Nekomimineko. Вокруг него всегда ходили слухи, что скоро баг исправят «со следующим патчем», однако, как ни удивительно, он сохранялся при каждом выпущенном обновлении.

 Имя ему было «Баг Избиения Трупа».

 Атака по критической точке монстра удваивала шанс дропа. О данной игровой механике Nekomimineko знали даже НИПы.

 Механика вышла особо полезной, но в случае большинства монстров прицелиться в критическую точку было крайне сложно из-за их высокой ловкости и неудобного расположения.

 Однако один из игроков вдруг стал утверждать, что убийство монстра путем попадания навыком со множественной атакой в критическую точку приводило к громадному увеличению шанса дропа.

 Если его информация была бы правдой, она бы полностью изменила суть боя игроков против монстров с хорошим дропом. Просто невероятное количество игроков тут же кинулось проверять выдвинутую теорию.

 Происшествие закончилось выводом людей, что «теория необъяснимо верна», но результаты сильно различались от человека к человеку, и прийти к общему знаменателю так и не удалось. Тем не менее, стало очевидно, что использование навыка с высоким уроном и множественной атакой увеличивало шанс дропа.

 В любом случае, поразительное заявление одного игрока, пытавшегося проверить баг, вылилось в довольно впечатляющее развитие событий.

 Некоторые говорили, что ошиблись в тайминге использования мульти-хит навыка, и он попал в цель уже после того, как она умерла . Однако шанс дропа все равно увеличился. В итоге в дальнейших экспериментах выяснилось, что шанс дропа становился даже больше, чем при прошлом методе.

 Стоило этому открытию проникнуть в сеть, как все игроки мгновенно ответили: «Быть не может…» и «Но это же Nekomimineko…».

 Короче говоря, дело перешло к новым проверкам и в результате пролило свет на удивительную правду.

 Начнем с вопроса, как игра понимала суть того, что «убийство монстра атакой в критическую точку удваивало шанс дропа», и каким образом это воплощалось в жизнь. Ответ довольно очевиден: когда «в критическую точку попадали атакой», и «после расчета урона у монстра оставалось меньше или равное нулю HP», «удваивался шанс дропа или редкого дропа».

 Возможно, это и казалось обычным стандартом для любой РПГ или в принципе игры, где никаких проблем не возникало. В момент последнего удара HP монстра опускались до 0, и фокус цели с него спадал, а являлся навык множественной атакой или нет, значения не имело. Соответственно, один смертельный удар – одно удвоение шанса дропа.

 Тем не менее, в Nekomimineko на трупы монстров можно было оказывать какие-либо воздействия в течение некоторого короткого промежутка времени, что означало, что посмертная атака монстра могла убить игрока, или, с другой стороны, можно было наносить удары по мертвым монстрам.

 Разумеется, куда легче было попасть в критическую точку трупа, чем в критическую точку движущегося монстра. Кроме того, в случае атаки после смерти HP монстра всегда опускались до отметки ниже нуля, какой бы слабой она ни вышла. Учитывая все вышесказанное, каждый удар в критическую точку трупа соответствовал требованиям удвоения шанса дропа.

 Наконец, само удвоение шанса дропа представляло собой обычное умножение его на два, поэтому с каждым следующим успешным ударом шанс дропа увеличивался x2, x4, x8 и далее.

 Что же это значило?

 Дословно: «попадание в критическую точку трупа монстра множественной атакой экспоненциально увеличивало шанс дропа предмета».

 Так и действовал «Баг Избиения Трупа», позволявший получить больше дропа с небольшим уровнем риска и ставший хлебом и солью техник багов игроков Nekomimineko.

 Вернемся к нашему состязанию. Места в нем во многом зависели от размера награды за полученные выпавшие предметы.

 Не существовало той реальности, где я бы не стал использовать данный баг. Я строил вокруг него план еще с тех пор, как впервые был объявлен Фестиваль Истребления Золотых.

 «Пока Ринго будет сдерживать их ударами молнии, у меня появится время приблизиться и нанести критические повреждения Шестикратным Ударом. Подобный план позволял нам надеяться на первое место. Кроме того, если у нас появится окно, я попрошу Ринго сдерживаться, чтобы нанести смертельный удар и повысить уровень. Вот такую стратегию мы составили для борьбы с Золотой Дикой Злизью.»

 Вот что дословно я сказал.

 Если объяснять подробнее, когда Ринго убивала Золотого ударами молнии, и монстр останавливался, я совершал рывок и запускал баг Шестикратным Ударом, из-за чего из Золотого почти наверняка выпадала Монета Золотой Злизи. Мы изначально намеревались занять первое место с помощью дропнутых предметов.

 Шестикратный Удар являлся, как ни удивительно, навыком с шестью ударами, так что при его использовании для Бага Избиения Трупа шанс дропа предмета увеличивался в два в шестой степени раз. Иными словами, в 2х2х2х2х2х2=64 раза от обычного. Шанс дропа Монеты Золотой Злизи изначально составлял 10%, поэтому с помощью бага он поднимался до 640%. Печально, конечно, но система была не настолько сломанной, чтобы приводить к дропу сразу нескольких предметов, однако этого было более чем достаточно, чтобы гарантировать нужный нам дроп.

 Так или иначе, существовало кое-что, что я упустил с самого начала. Баг Избиения Трупа на самом деле обладал одним небольшим недостатком, мешавшим победе в Фестивале, потому что таким же образом увеличивал шанс дропа редкого предмета.

 Так как редкий дроп перекрывал обычный, Монета Золотой Злизи не выпадала при решении системы выдать редкий предмет. Редкий дроп Золотого, Золотая Сакура, имел 0.1% шанс дропа, поэтому после Бага Избиения Трупа последний возрастал до 6.4%. Учитывая обстоятельства, я бы совсем не удивился, если бы нам выпало три-четыре штуки, но наша удача делала свое дело (или же наоборот), и мы удостоились одной единственной Золотой Сакуры.

 Однако я просчитался еще кое в чем – в участии Хисаме.

 С самого начала у меня не было надежд занять первое место по убийствам. Этот ивент запустился по чистой случайности, но Nekomimineko всегда оставалась верной себе. Пусть я не учел вмешательство Хисаме, я ожидал, что в состязании примут участие какие-либо опытные персонажи.

 Тем не менее, несмотря на всю их искусность, я предполагал, что у меня получится превзойти их разницей в награде за единицу Золотого.

 В обычном случае уничтожение Золотого приносило 10,000, а выпавший предмет стоимостью 100,000 с 10% шансом дропа в идеале увеличивал награду за одного Золотого до 20,000. Мы же практически гарантировали себе дроп Монеты с каждого Золотого, вследствие чего получали 10,000 за убийство и 100,000 за дроп, то есть 110,000 за Золотого. Разница просто невероятная.

 Ранее я уже рассказывал о своих намерениях на количество убийств, но они изначально включали в себя Монеты Золотой Злизи от Избиения Трупа.

 Если наши главные соперники станут просто уничтожать Золотых, нам требуется убить всего 80, используя баг для обеспечения себе победы. Даже если они в итоге уничтожат оставшихся 420, первое место все равно от нас никуда не уйдет. К примеру, если мы уничтожим только 50, им придется разделаться как минимум с 275, то есть у нас по-прежнему отличный шанс на победу. Вот как я мыслил.

 Тем не менее, Хисаме была сущим монстром и с точностью поражала критическую точку при каждом убийстве, зарабатывая в идеале 30,000 за Золотого.

 Это привело к тому, что моя гарантия на первое место оказалась под угрозой. Более того, исходя из ее речи, создавалось впечатление, что она намерена уничтожить больше половины.

 За час ивента мы добились успеха в Баге Избиения Трупа 66 раз, что соответствовало награде примерно в 7,300,000, по-прежнему уступавшей 7,500,000, если Хисаме сдержит свое слово. К тому моменту мой мозг буквально кипел от напряга, и в итоге Хисаме действительно уничтожила 251 Золотого, достигнув отметки в 7,710,000.

 Если бы мы тогда не отыскали точку спавна в огромном валуне, или Хисаме продолжила бы охотиться после 251-го, мы бы наверняка проиграли.

 Грубо говоря, наша победа и правда была достигнута тем, что мы не сдавались до самого конца.

 «Да уж, тяжелая выдалась битва.»

 Вот как я думал о Фестивале, когда нас с Ринго назвали победителями.

 Никто не обвинял нас в обмане. Видимо, потому что этот мир частично оставался игрой, учитывая наши до предела абсурдные результаты. Не сомневаюсь, все твердо верили, что нарушить правила Фестиваля невозможно.

 Площадь на мгновение пораженно погрузилась в тишину после объявления наших результатов, но когда ведущая вновь поздравила нас с победой, толпа буквально обдала нас шквалом аплодисментов. Я подумал, что хоть Nekomimineko и была доверху набита особо жестокими ивентами, с другой стороны, здесь находилось множество по-настоящему хороших людей.

 Разумеется, и это было очередной задумкой разработчиков, ведь происходившие с такими людьми жестокие события причиняли игрокам только больше страданий.

 В любом случае, всегда приятно, когда тебя восхваляют. Мои губы даже растянулись в искренней улыбке, и я помахал в ответ всем, кто нас поздравлял, включая людей на сцене.

 «Хоть и не в полностью.»

 Вносить в этот список вообще всех было неверно. Пусть практически каждый человек поблизости радовался за нас, нашлось место и исключению.

 И исключением, конечно же, являлась…

 — Н-Не… Невозможно.

 Ее эмоции будто окончательно испарились. Она словно впала в кататонию, а ее кошачьи ушки безжизненно опустились вниз и застыли.

 Часть 2

 Вручение наград происходило после подведения итогов, однако организаторы объяснили, что будет сложно сразу выплатить такую огромную сумму за первое место, учитывая также десятикратный бонус. Короче говоря, они попросили нас зайти в штаб-квартиру Гильдии Охотников.

 Данное происшествие меня немного встревожило, ведь ничего подобного в игре не случалось…

 — Не сомневаюсь, в штаб-квартире еще должны для вас все подготовить, поэтому прошу, не торопитесь!

 Исходя из их слов и вежливого отношения, не особо верилось, что Гильдия попытается уклониться от выплаты награды.

 Как нам и предложили, мы не стали сразу идти в Гильдию и решили немного побродить по городу перед получением своего обещанного состояния.

 Мы лениво слонялись по улицам, раздумывая, что купить, когда эти сокровища окажутся в наших руках.

 В голове роилась целая куча мыслей, каждая из которых подкреплялась довольно соблазнительными вариантами, и мое настроение порядком улучшилось.

 — Эй, Ринго, хочешь что-нибудь? Когда мы получим деньги, сможем купить все, что угодно, — радостно спросил я, и Ринго тут же без колебаний указала в сторону ближайшего прилавка.

 — Это.

 На лотке стояли ящики со знакомыми фруктами красного цвета, подарившими Ринго ее имя. Иначе говоря, яблоки.

 Мои губы растянулись в кривой улыбке. Для чего-то подобного нам даже не нужна была награда.

 — Держи.

 Сходив до прилавка, я купил у торговца яблоко и протянул ей.

 — Но вообще-то я не об этом. Разве ты не хочешь себе чего-нибудь подороже? Мы же разделим награду пополам.

 Честно говоря, от Ринго я в принципе не ожидал какой-либо реакции, однако, вопреки этому, она отчетливо покачала головой.

 — Не надо. Сома, можешь взять все.

 На секунду я замер, пытаясь понять, что она только что сказала.

 — Т-Так, погоди! Это же 80 миллионов! Целых 80 миллионов! Даже если мы разделим их пополам, получится 40 миллионов на каждого! С такими деньгами не имеет значения, станешь ты авантюристом или просто будешь жить здесь, ведь…

 Я отчаянно пытался объяснить ей все, но Ринго с ее привычным пустым далеким взглядом спокойно ответила:

 — Все хорошо. Ты знаешь о таких вещах больше, Сома.

 — Это еще к чему?! И вообще, повторюсь, разве ты не хочешь себе что-нибудь купить? Оружие или броню, например…

 Тем не менее, Ринго настойчиво отрезала:

 — Если будет надо, ты мне купишь.

 Без капли стеснения она призналась в своем намерении в дальнейшем вымогать у меня деньги.

 Но это значит…

 — То есть ты останешься со мной?

 После моего вопроса Ринго наконец посмотрела мне прямо в глаза.

 — Мешаю?

 Лицо Ринго сохраняло свое бесстрастное выражение, однако на секунду мне показалось, что ее взгляд неожиданно дрогнул.

 И как же так вышло…

 Ее слова заставили меня всерьез задуматься над вопросом, на который я до сих пор не обращал внимания.

 В моей памяти всплыли воспоминания всего того времени, что я провел вместе с ней, и в сердце вновь вспыхнули пережитые чувства. Я пришел к поразительному заключению.

 — Нет, не мешаешь.

 Если задуматься, я никогда не ощущал себя неловко рядом с Ринго, хоть и оставался одиночкой до мозга костей.

 Скорее всего, дело заключалось в ее крайней пассивности. Просто невероятно, насколько незаметным было ее существование для такой уникальной личности. К примеру, когда ей нечего было делать, она банально ничего не делала. Она просто стояла, словно выпадая из реальности, а ее взгляд смотрел куда-то вдаль, не концентрируясь ни на чем конкретном.

 На Земле подобное поведение считалось бы ненормальным (или даже пугающим), но мне оно подходило идеально. Сложно объяснить, однако, учитывая мое предпочтение находиться в одиночестве, быть рядом с ней меня совсем не напрягало.

 Не говоря уже о…

 — Ты правда спасла меня в бою с Мясником, Ринго. Если бы не ты, я бы точно погиб.

 В тот раз именно она меня спасла.

 Со стороны могло показаться, что Ринго просто выиграла мне время, чтобы восстановиться, однако то, что я смог сразиться с Мясником и выиграть, случилось только благодаря ей. Она стала необходимой причиной, ради которой я собрался и взял себя в руки.

 Кстати, раз уж мы заговорили об этом, в игре я пережил похожий опыт, когда еще проходил ее в группе. Я не раз хотел сбросить прогресс игры, но вид Эдди, Мерлин и Тьеру, храбро сражавшихся до последнего, придавал мне смелости, нужной, чтобы переломить ход сражения.

 — Наверное, снова попытаться создать группу – не такая уж плохая идея.

 Стоило мне это пробормотать, как по какой-то неизвестной причине перед глазами промелькнуло лицо Ины, Девочки-Поезд, которую я бросил в Рамлихе.

 Я не представлял, как Девочке-Поезд удастся пережить предстоявшие приключения, поэтому, можно сказать, обманом заставил ее остаться в Рамлихе.

 Я ничуть не жалел о своем решении. Даже сейчас я думал, что поступил правильно. Возможно, утверждать нечто подобное эгоистично, однако я правда верил, что так она будет счастливее.

 Итак, столкнувшись с искренним желанием Ринго остаться со мной, я просто не мог не сравнить ее с Девочкой-Поезд. Поэтому я задал вопрос:

 — Ты уверена, Ринго? В будущем меня ждет куча опасных ситуаций. Если сейчас возьмешь эти 40 миллионов, то сможешь спокойно жить в этом городе всю оставшуюся…

 Ринго сразу же качнула головой.

 А затем ответила:

 — Без меня… тебя точно убьют…

 Пораженный ее словами, я не сдержался и рассмеялся.

 «Ох, если уж так ставить вопрос, что мне остается делать?»

 В следующий миг я принял решение.

 — Ринго!

 Я громко произнес ее имя и протянул ей правую руку.

 Несколько секунд она глядела на меня, пытаясь разгадать мои намерения, но вскоре лампочка у нее в голове наконец зажглась.

 — С-Сома.

 Неужели она… волнуется?

 Ринго вела себя точь-в-точь как испуганный ребенок, робко придвинув свою руку к моей.

 Мою ладонь окутало ощущение мягкости и влажности.

 — !..

 Я буквально потерял дар речи.

 Мы просто смотрели друг на друга.

 Наши глаза встретились.

 — Эм, извини, Ринго…

 Медленно…

 Очень медленно я перевел взгляд на свою правую руку, которой коснулась Ринго.

 — …я не это имел в виду.

 В моей все еще протянутой вперед руке лежала одна единственная обгрызенная сердцевина яблока.

 Я подумал, что Ринго – и правда крайне странное имя.

 Часть 3

 Прогуливаясь с ней по городу, я задал вопрос своему первому компаньону за все время с тех пор, как оказался в этом мире:

 — Эй, Ринго, мне кажется, нам правда стоит еще раз подумать над твоим именем. Понимаю, ты очень любишь яблоки, но ты совсем не обязана называть себя в честь какого-то фрукта.

 Хотя, если честно, я уже начал привыкать к «Ринго».

 Может, менять имя в данный момент странно, но, если она действительно захочет, лучше уж изменить его раньше, чем позже.

 — «Ринго» хорошо.

 Ринго не прекращала упорствовать.

 — Но имя ведь на всю жизнь. Выбирать его случайно…

 — Оно не случайное.

 Неожиданно сделав шаг вперед, Ринго потянула меня за собой.

 Так близко друг к другу мы не находились со времени нашей первой встречи. Встав рядом, она уверенно заявила:

 — Ты сказал, что Ринго мне подходит.

 — А…

 Воспоминание пронзило меня, будто удар молнии. Я вспомнил, что действительно сказал ей эти слова, когда смотрел на нее, пока она ела яблоки. Я даже не представлял, что моя невольно оброненная фраза так западет ей в сердце и станет причиной выбора ею своего имени.

 // Если обратиться к прошлому, Сома имел в виду, что ей подходят яблоки. Соответственно, раз «ринго» означает «яблоко» на японском, тут образовывается игра слов. //

 Теперь я понял. Вот что она подразумевала, когда говорила, что я дал ей имя.

 Разумеется, что касается этих слов, они просто стали некой реакцией на образ принцессы Шелмии, откусывавшей яблоко, и я просто подумал, что вид ее, евшей яблоко, совпадал с оригиналом, а не то, что ей походило имя Ринго. Таким образом, сложившиеся обстоятельства были просто недопониманием с ее стороны…

 Тем не менее, по какой-то странной причине речь Ринго заставила меня почувствовать радость.

 К щекам хлынула кровь, и я с трудом сдерживал рвущуюся наружу улыбку.

 После сражения с Мясником я понял, насколько непривычно упрямой она могла быть, поэтому не видел смысла в дальнейших препирательствах по поводу этого вопроса.

 В любом случае, это только избавляло меня от лишних проблем.

 Наше приключение на Фестивале Истребления, начатое с нищеты и вылившееся в невероятное развитие событий вкупе с неожиданным столкновением с монстром-боссом, наконец полностью завершилось.

 — Что ж, Ринго, давай и дальше будем вместе.

 — Мм-м.

 И я отправился на поиски следующего путешествия вместе со своим новым незаменимым напарником…

 \*\*\*

 — Прошу, подожди!

 Впрочем, в следующий миг нас настигли эти слова – слова, изменившие все.

 — Х-Хисаме?..

 Она же здесь не за тем, чтобы оспаривать результаты состязания, да?

 Не отрицая подобную возможность, я сделал шаг вперед, закрывая собой Ринго, однако тут же столкнулся с совершенно неожиданным зрелищем.

 — У меня к тебе есть просьба.

 Закончив говорить, Хисаме вдруг низко поклонилась.

 — Чего? Просьба?..

 Я застыл, застигнутый врасплох непредвиденным стечением обстоятельств, а Хисаме тем временем продолжила, не поднимая головы:

 — Обещаю организовать тебе лучший во всех сферах прием, несравнимый больше ни с чем в этом мире. Поэтому…

 По позвоночнику пробежала ледяная дрожь, а сердце сдавило острым чувством дежавю.

 Эта… Эта фраза же…

 — Не заинтересует ли тебя обучение в моем додзе в качестве гостя для обмена знаниями?

 Слова, обозначавшие начало прославившейся как худшей благодаря угрозе мгновенной смерти цепочки ивентов… «Испытания Семьи Хисаме».

 Только я знаю, что этот мир – игра 2 (Конец)

 // https://vk.com/nocleck\_tl

 // https://tl.rulate.ru/book/4123

 Перевод третьего тома на русский начнется, когда завершится его перевод на английский. При необходимости связаться со мной можно по ссылке на группу ВКонтакте. Если есть желание, донаты принимаются там же. Всем спасибо за то, что оставались со мной в этом замечательном путешествии. И не забывайте про другие наши переводы! Как всегда ваш, NoCleck…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Tolko-ya-znayu-chto-etot-mir-–-igra/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Друзья, если Вам понравилась книга, и работа нашей команды по созданию электронной книги**

**Поддержите Нас символической оплатой, даже если это будет 0.1$ / 1RUB или кликните на рекламу на сайте.**

**Нам будет очень приятно осознавать, что проделанная работа принесла Вам пользу, и наша команда старались не зря.**

**Поблагодарить авторов и команду. (ссылка на раздел поддержать проект https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/)**