- Ничего себе, ты тоже играла в “Сказочную Хронику”?

- Да, ведь сейчас не обязательно быть отаку, чтобы играть в VRMMO. Но удивительно, как ты смог прокачаться до продвинутого ремесленника?

- Видишь ли, в первый же учебный день на меня свалилось так много проблем, что в один момент я решил просто сбежать от обыденной жизни в виртуальную реальность. Я с головой погрузился туда, и не успел заметить, как достиг высокого уровня.

Парень и девушка горячо обсуждали сложившуюся ситуацию, а также то, насколько неожиданной была их встреча, так как они были одноклассниками. Пейзаж, который окружал их, был похож на онлайн-игру, VRMMO, которая на протяжении многих лет была самой популярной игрой по количеству пользователей во всем мире.

Парня, говорившего на Кансайском диалекте, звали Азума Хироши. Он был третьекурсником, чье телосложение можно было бы охарактеризовать как среднее. Не считая густых бровей и роста, который составлял, примерно, 171 сантиметр, внешность Азумы не была какой-то особенной. Его чувство стиля было вполне нормальным, вещи не были сильно изношены, и всё же, что бы он ни носил, он выглядел худым и сутулым. Окружающие его люди всегда говорили, что он странный и излучает ауру неудачника всем своим существом.

Несмотря на то, что Хироши успешно сдал все вступительные экзамены, в один момент всё его внимание забрали игры, так же он был человеком, который плывет по течению, а его хобби, помимо игр, было чтение (особенно легких романов) – другими словами, он был классифицирован обществом как отаку.

Девушку же звали Тодо Харуна, рост которой был “выше среднего” по сравнению с другими японскими девушками. Он составлял 167 сантиметров, что было характерным для человека, в чьих жилах частично текла иностранная кровь. У неё были длинные светлые волосы, а также светло-голубые глаза, которые по достоинству можно назвать красивыми.

Поскольку её мать-певица Никкей (не японка) была женщиной из Англии, несущей одну четвертую японской крови, в жилах у этой девочки было три восьмых английской крови.

Как будто её английская кровь говорила за себя, линии тела Тодо были достаточно хороши, чтобы она могла потягаться с полноценным айдолом и победить, что заставляло многих парней не отводить от неё своих глаз. Ей было семнадцать лет, она училась в одном классе с Хироши, и её ждало блестящее будущее.

- Не мне такое говорить, но всё-таки… разве это нормально, что ты играешь в игры в такое время?

- Я рад, что ты беспокоишься обо мне, но, несмотря на это, я всё ещё хожу на подготовительные курсы, и мне даже удалось получить оценку А в недавнем вступительном

тесте. Кроме того, сейчас я просто собирался поднять ещё один уровень мастерства, а затем сделать перерыв. И... наверное мне не стоит спрашивать об этом, но как насчет тебя, Тодо-сан?

- Думаю, это можно назвать передышкой. Я не заходила в игру с последних весенних каникул и вот, решила не много отдохнуть.

Как вы можете понять из этого разговора, эти двое не были повернуты на играх и не пренебрегали своими вступительными экзаменами. Школа, в которую они ходили, была довольно обычной, а полученные оценки не давали повода сомневаться в их академическом уровне.

Харуна унаследовала превосходную память от своих родителей, она была заслуженно высоко оценена во время общенациональных экзаменов, твердо держась за оценку А, для того чтобы, поступить в любой университет на свой выбор.

Хироши также изо всех сил старался учиться каждый день, его оценки даже не уступали оценкам Харуны в некоторых учебных программах, хотя он был из тех людей, которым учёба даётся упорным трудом и большими усилиями. Из-за этого он часто чувствовал себя себя неловко, и ему даже казалось, что он может потерпеть неудачу.

И вот, дружелюбная, внимательная красавица и отаку, у которого была аура неудачника оказались в одном месте. Даже если бы они были обычными одноклассниками, кроме разговоров, на общие темы, они никогда бы не стали общаться друг с другом.

Из всех возможных вариантов, тот неловкий факт, что они столкнулись друг с другом именно в онлайн-игре, возможно, на самом деле был приятной неожиданностью.

- И всё же, я не думал, что когда-нибудь смогу нормально поговорить с тобой до того, как мы закончим школу, и так случилось, что сейчас мы говорим с тобой именно об играх. Жизнь действительно загадочна.

- К тому же у меня складывалось такое ощущение, будто ты не хотел общаться со мной.

- Я правда не хотел, чтобы ты так подумала. Просто по своему опыту знаю, что это не всегда хорошо - быть замеченным с популярной девушкой, поэтому я взял за правило избегать таких девушек, как ты.

– Воу... Твои слова обо мне довольно неприятны, и всё же, как не странно, я согласна с тобой…

Харуна выглядела немного подавленной. Хироши был слегка встревожен тем, что она сказала. Они говорили о реальных жизненных проблемах, но он не хотел быть втянутым во всё это и отдалился от неё ещё больше.

- Ты сказала это так, будто у тебя из-за этого есть больной опыт. Может быть, я просто должен оставить эту тему в покое…?

- Нет, я не думаю, что тебе стоит беспокоиться об этом. Тем более в нынешней ситуации…

- Хорошо. Может быть, я всё же перестану избегать проблем из реальности и снова вернусь к нашей текущей ситуации.

С этими словами он огляделся по сторонам. Это был яркий, анимешный пейзаж типичного VRMMO. То, как он выглядел, его насыщенные цвета, то, как он ощущался, и этот запах свежего воздуха. Живые существа смоделированные так, чтобы не походить ни на что в реальном мире. И самое главное, чрезвычайно острая, абсолютно реальная боль, которую вы почувствуете, когда на вас нападут или, если вы поранитесь.

- Такое же определенно невозможно в игре, да?

- Не знаю. Но это явно «Сказочные Хроники», или же мир, который очень похож на них.

В такой безвыходной ситуации они вздохнули и посмотрев друг на друга практически одномоментно сказали:

- Что будем делать……?

- Что нам делать……?

Так Харуна и Хироши стали размышлять, что же делать… В процессе размышления, они смотрели на реалистичные останки медведя, как в игре, не забывая, что это была «реальность». Неудачник и красивая девушка по воле судьбы попали в одинаково трудное положение. И кто знает, что ждёт их дальше…

С точки зрения Хироши, всё началось примерно четыре часа назад.

- *Пьет*

- О, Хиро-сан, добрый вечер!

- Хай!

Верный своему обещанию, данному родителям, Хироши закончил час своего домашнего обучения, и, наконец, у него осталось немного времени, чтобы радостно, надев головной убор, войти в обычную VRMMO, “Сказочные Хроники”. Когда он послал приветствие в групповой чат,

различные игроки сформированной пати начали приветствовать его.

Игра под названием “Сказочные Хроники”, в которую они играли, была VRMMO, которая официально появилась, когда он был ещё в средней школе. У неё был лозунг, что-то вроде “Охота? Сельское хозяйство? Все зависит от тебя!”, “От выживания до размеренной жизни”, "Из всего, что есть в этой игре, можно крафтить", она была настолько реалистичной, что бросала вызов здравому смыслу. С момента выпуска эта игра стала крайне популярной, так как давала полную свободу действий. В ней использовалась система продвижения, которая была гибридом уровня персонажа и мастерства в мире, который не определял профессии в традиционном смысле RPG.

“Сказочные Хроники” уже совершили грандиозный, непостижимый прорыв, втиснув в первый же день карты и элементы, которые обычно требуют трех или четырех крупномасштабных обновлений, причем даже полевая информация собиралась в течение года, и только с двумя крупномасштабными обновлениями она достигла эволюции в гигантский титул, что никто, кроме самих производителей, не мог полностью понять всех её элементов.

Однако, самым большим достижением было то, что, несмотря на всю эту ёмкость, никаких реальных багов или сбоев сервера ни разу ни произошло. Так же она многим полюбилась и накапливала поддержку пользователей за то, что никогда не допускала никаких нарушений в виде читеров, независимо от того, какие бы методы они не использовали.

Несмотря на то, что игра появилась более пяти лет назад, она по-прежнему работает на высшем уровне и уверенно удерживает ТОП-1 в отношении количества пользователей и удовлетворенности игроков. Вот что такое “Сказочные Хроники”.

- Хиро-сан, Хиро-сан!

- Что случилось?

- У тебя есть какие-нибудь целебные зелья и зелья маны в инвентаре?

- Давай посмотрим. На данный момент у меня есть стак 6-го уровня в хранилище. Это сойдет?

- Вполне. Чёрт, на рынке уже давно не появлялось ничего выше 4-го уровня.

Хироши ничего не оставалось, как согласиться, поскольку он давно не пользовался уличными лавками или аукционами, думая, что товары, которые там появлялись, были низкоуровневыми.

Зелья же 4-го уровня, в первую очередь, часто выпадают из гуманоидных монстров и было бы здорово, если бы всё, что они делали, это сбрасывали их, но есть и те, кто несмотря на то, что являются монстрами, не имеют проблем с использованием этих зелий и исцеляют ими себя. Поэтому те, кто охотится на них, жалуются, что это самая раздражающая вещь.

В связи с определенными обстоятельствами, ремесленники вроде Хироши не выпускают предметы, которые они сделали на рынок. В результате, единственными вещами, которые появляются в лавках или аукционах - это обычные предметы, или награды. Кроме того, поскольку передовое сырьё может быть получено только высокоуровневыми игроками, разделывающими монстров, даже это сырьё не попадет на рынок.

Как только вы добрались до определенного уровня, сети между коллегами-ремесленниками становятся уже прочно установлены. Таким образом, было нормально напрямую обмениваться с ними оставшимся сырьём. Следовательно, такие мастера, как Хироши, почти никогда не использовали стенды или аукционы, и поэтому не понимали, насколько их товары уникальны.

- Это правда? Хотя, тебе нужно иметь средний уровень владения максимальным количеством навыков, если ты хочешь сделать зелья 5-го уровня...

- Да, не знал, что это так сложно…

Друг застонал от слов Хироши.

- Ну, в конце концов, ремесло требует адаптации, смирения и терпения. Так сколько тебе нужно?

- Сейчас у меня помещается сто штук. У тебя есть столько?

- В изобилии. Если ты хочешь сотню, то я не против дать тебе и восьмого уровня.

Он указал на предметы самого высокого уровня, которые можно было сделать с помощью навыка “Изготовление Зелий”, и которых он сделал гору, чтобы поднять свое мастерство во время зимних каникул. Честно говоря, он предпочел бы, чтобы кто-нибудь купил их у него, так как они занимали треть всего его инвентаря.

- Нет-нет, 6-й уровень - уже много. И если я при всех использую зелье 8-го уровня, то сразу всем начну бросаться в глаза. Так сколько же с меня?

Хироши не знал, что ответить, так как он их использовал, только когда углублялся в подземелья, чтобы собрать сырьё, но его зелья 8-го уровня в настоящее время могли похвастаться более высокой скоростью исцеления, чем “Магия Исцеления” топовых игроков.

Наличие только одного из них имело большое значения в этой суровой игре, и, если вы играете с танком, например, то этого зелья более, чем достаточно, чтобы выиграть у промежуточного босса подземелья без использования исцеляющей магии.

В этой игре, где крафтеров чрезвычайно мало, из-за сложности этого пути развития, зелья уровня 5 и выше являются довольно ценными, так как они не могут быть получены без ремесла

или кражи их у редких гуманоидных монстров.

Зелья 6-го уровня рассматриваются большинством людей, как самые высокоуровневые, и независимо от количества зелий, продвинутые группы игроков купили бы их на рынке, как только они появились бы. Кроме того, друзья Хироши были среди топовых игроков, поэтому никто из них, вероятно, не знал рыночной цены. Но проблема была не только в этом, по какой-то причине NPC не покупали никаких зелий 5 уровня и выше.

- Цена...э-э, я сделал их только для того, чтобы повысить свое мастерство, так что я скажу пятьсот за бутылку.

- Дёшево!!

- Ну, если честно, так как они не появляются на рынке, то сложно определить их реальную цену. В любом случае, всё сводится к использованным материалам, и трудностям, связанным с их добычей...

- Ну, я не особенно богат, поэтому я счастлив, что могу получить их так дёшево!

- Тогда я доставлю зелья прямо сейчас с оплатой на месте доставки.

- Понятно. Спасибо огромное!

Он отправил зелья, которые взял из хранилища, указав, что они будут отправлены через экспресс-доставку. Кстати, цена, которую он установил в пятьсот долларов за одну бутылку, была максимальной суммой, за которую обычно можно было купить зелье 2-го уровня у НПС.

Это было зелье восстановления, которое было бы необходимо для начальной охоты на среднюю дичь.

Тем не менее, это могло заставить людей думать, что лучше сэкономить на охоте и квестах, и крафтить их самостоятельно. Однако, следует отметить, что обстоятельства в начале игры были довольно неудачными для ремесленников.

- Хиро, моя сестра говорит, что хочет начать играть в эту игру, поскольку теперь у неё есть доступ к VR. Есть какой-нибудь шмот, который был бы хорош для начинающих?

- Дай подумать. У меня есть нож и набор одежды, которые немного лучше, чем те, что дают в начале. Это пойдет?

- Дай мне посмотреть спецификации.

- Принимай.

Он переписал данные об одежде и ноже, которые выудил из хранилища, отправив их по почте.

- Ну я даже не знаю…

- Ты хочешь что-то лучше?

- Совсем наоборот. Скорее, они слишком хороши для новичка, чтобы справиться с...

- Если тебе нужно что-то хуже, чем эти предметы, то ты мог бы просто купить их у НПС.

- Вот как? Понял. Тогда я просто куплю у тебя эти вещи сейчас, а потом отдам их ей в нужное время. Ну и сколько с меня?

- Дай подумать. НПС берут за них около 1500, так что я бы сказал... они стоят около 3000.

- Это довольно приемлемая цена, держи.

- Всё, что они делают, это занимают место в хранилище, так что не обращай на это внимания. Чёрт, я даже дам тебе стопки оставшихся тренировочных зелий и зелий нулевого уровня.

Сказал Хироши, выталкивая зелья самого низкого уровня, которые едва ли могли быть полезны для восстановления. Они были тем типом зелий, которые действительно демонстрировали, насколько неудачным было ремесленное мастерство в начале.

Они нужны только для того, чтобы завершить обучение и взять квесты. Но чтобы успешно выполнить эти задания, необходимо было иметь под рукой зелья 2-го уровня. Таким образом, высокоуровневые зелья стали пользоваться большим спросом.

Не говоря уже о том, что многие зелья имели так называемую “ядовитую” систему, зелья маны и зелья выносливости, в частности, имели высокую скорость отравления. Итак, у Хиро осталось много этих низкоуровневых зелий, оставшихся от обучения и квестов в начале игры.

Продажа же этих оставшихся нулевых зелий НПС не работала, так как содержимое не было достаточно полезным. Также в этой игре нельзя повторно использовать колбы после использования зелий. У Хироши и других мастеров было много похожих жалоб, но для игры, которая восхваляла свободу и выбор, какой только душа пожелает, это точно было не стандартной ситуацией.

Основная причина, по которой большинство игроков держались подальше от крафта, была

простой: сбор материалов, необходимых для изготовления чего-либо, был чрезвычайно трудным.

Ведь на начальном этапе, даже если вам попалась в руки травинка, вы должны ее правильно проверить и правильно взять из нее всё, что было бы пригодно к употреблению. Этот процесс требовал много выносливости. Даже с полной выносливостью в начале, как только вы сделаете достаточно этих операций, она закончится, и вы не сможете продолжать работать, пока не отдохнете в течение пяти минут.

Расход MP или выносливости был особенно жёстким для производства сырья, но поскольку ты не мог прогрессировать без материалов, делать это было необходимо от чего весь процесс был очень долгим и трудным.

Не говоря уже о том, что это была довольно мазохистская процедура, так как ещё одна из особенностей этого VRMMO заставляла игроков чувствовать себя усталыми и неспособными двигаться когда ваш запас MP кончался. Кроме того, чем больше снижается ваша выносливость и эффективность – тем больше упадёт успешность производства.

Так что, не отдохнув добрых пять минут, ты не сможешь продуктивно работать, но как только ваше мастерство достигнет определенного уровня, такого рода проблемы будут становиться все более и более редкими, но до этого момента нужно ещё дорасти.

http://tl.rulate.ru/book/23576/579227