

Взгляд простирается лишь на белое.

Когда Ямада Такаши и его друг Саваки Тоши присоединились к зимнему тренировочному сбору школьного горного клуба, они оказались в беде. Зимние горы пугали их старших и взрослых, предостерегали о возможных опасностях, и хотя они думали, что все знают, на самом деле это было лишь иллюзией.

Метель беспощадно оставляла свои следы, стремясь лишить обоих парней сил, тепла и надежды. В этой обстановке, как бы противостоять ей, они громко обсуждали "игру".

"Давай сначала расскажи мне о VR MMORPG."

Просив Такаши подробнее рассказать о "игре", Тоши выглядел оживленным. Такаши принялся с энтузиазмом.

"Опять рассказывать про VR не нужно, да? Ты в курсе."

"Ага, все ясно."

Даже если он не слишком разбирался в таких вещах, как разговоры об этом роде технологий, понятие виртуальной реальности, или "VR", было ему знакомо. Если когда-то это считалось технологией мечты, невозможной воплощаемой идеей, то сейчас она стала настолько распространенной, что даже рекламируется как "по одному на каждый дом". Тоши также использовал VR несколько раз.

"Тогда давай поговорим, что такое ММО."

ММО, или Massive Multiplayer Online, как переводится "как многопользовательская онлайн-игра", это онлайн-игра, в которой одновременно участвует несколько десятков, сотен, а иногда и тысяч игроков.

"Так что вы можете играть вместе с друзьями, а может быть, в процессе игры завести новых друзей в реальной жизни. Конечно, все те же трудности в отношениях остаются, но..."

"Слушая тебя, начинаешь задумываться о том, что проще это делать в реальной жизни."

Ожидаемая реакция, и Такаши улыбнулся с трудом.

"Может быть, с точки зрения взаимоотношений это так, но весь смысл в VR RPG. Там реальное оружие, магия, эльфы, гномы и другие расы. Много разных профессий, и чтобы полностью пройти игру, нужно не меньше десяти или двадцати человек."

"Понятно."

Изначально так называемые "игры для фанатиков", и похоже, что Тоши, который любит зверушек с ушками, заинтересовался.

"Какие там враги? Монстры?"

"Да, демоны, чудовища, драконы, грифоны, вампиры и т. д."

Кажется, что Тоши впечатлился, и, наконец, сказал следующее.

"Название игры?"

"Fantasy Adventure Online."

"Это как-то слишком прямолинейно, или даже банально..."

Улыбка Тоши заразила Такаши. На мгновение они забыли о времени и месте.

"Запоминается легко, не так ли?"

"Это не отрицаю."

Действительно, это было название, которое казалось легко запоминаемым с первого раза.

"Если вы введете название в поисковик, то домашняя страница должна появиться сразу, и вы сможете подать заявку там."

"Да, так и сделаем——если вернемся живыми."

Тон его голоса здесь меняется. Ведь в данный момент они находятся в зимней горной стране, и если помощь не придет, их шансы на выживание крайне малы. Разговор о игре шел, чтобы отвлечься от беспокойства.

Сигнал бедствия был послан, но никаких признаков спасения не появлялось.

"Может быть, тебе хочется поспать?"

Так внезапно сказал Такаши, сел на месте, и Тоши встревоженно посмотрел на него.

"Эй, держись там! Говорю же, если ляжешь, то сдохнешь."

Хотя эти слова были всего лишь передачей, в бурю легко вообразить, что опасно засыпать. Тоши неоднократно шлепал Такаши по обеим щекам, но безрезультатно. Тоши усиленно размышлял, чтобы выудить из Такаши тему, на которую он отреагирует.

"А, кстати, я еще не спросил, каково это — 'Fantasy Adventure Online'."

На эти слова Такаши отреагировал.

"Если играть с друзьями, можно легко заработать золото и опыт..."

Похоже, что он вошел в роль, будто бы это был разговор о любимой игре, или, возможно, из-за каприза бога, он открыл глаза и начал рассказывать.

Убивать врагов, зарабатывать опыт и повышать уровень персонажа. Из предметов, выпадающих от различных врагов, а также материалов, добываемых из различных мест, создавать различное снаряжение и инструменты. И, кроме уровня, существует еще и профессия.

Профессии делятся на семь больших групп: воин, рыцарь, священник, волшебник, травник, кузнец, горняк. Есть также производные профессии, такие как мечник, боец, вор, скаут, волшебник, некромант, жрец, алхимик, призыватель, и т. д., и условиями их получения можно подняться на более высокие уровни.

Есть также профессии, которые можно получить, опытно занимаясь несколькими профессиями, и профессии, которые можно получить только после опыта в нескольких высоких профессиях.

"Например, сейчас я мудрец, но я стал им, попытавшись в трех профессиях — маг, священник и алхимик."

Священник и рыцарь приводят к получению профессии святого рыцаря, исследование, вор, убийца приводят к производным профессиям, таким как убийца. Существует множество вариаций, что приводит к радостным воплям многих геймеров, так как их трудно освоить.

И второй повод для радостных криков заключается в разнообразии магии, навыков и приемов, которые можно освоить в каждой профессии.

Есть, конечно, не все заклинания, навыки и приемы, доступные только для одной профессии, но множество уникальных профессиональных вариантов все же существуют.

"Было бы странно, если священник мог бы использовать магию для манипулирования трупами,

не так ли?"

Тоши кивает головой. Судя по слухам, игра кажется довольно стандартной для жанра РПГ.

Такаши продолжает.

"Если вы продвигаетесь вверх в профессии, вы можете создавать специальные приемы."

"Да ладно!"

Тоши, человек, обожающий смертельные приемы, проявил самый большой интерес из всех до этого. И задал вопрос, который его интересовал.

"Ну, бойцы и рыцари, понятно, у них есть смертельные приемы, но у волшебников и священников тоже есть?"

"Есть."

"Правда?!"

Тоши забыл обо всем, сияя глазами.

"На ближней дистанции или на дальней?"

"Если выбирать, то, наверное, под себя. Для волшебников ведь магия как бы и есть их смертельным приемом."

"Понятно, да?"

Тоши кивнул, выражая свое понимание.

"А где, интересно, происходят бои? В подземельях?"

"Это зависит от задания. Иногда это могут быть руины, пещеры, башни, старые замки, что-то вроде подземелий. Иногда это может быть над озером, на вершине горы, в пустыне, в лесу, места, напоминающие природные зоны. Задания тоже разнообразны — убить демона, отразить атаку орды монстров. Есть и простые задания вроде доставки предмета, такие обычные квесты тоже бывают. Но я не могу сказать конкретно."

"Ого."

Такаши, чья голова начала туманиться, говорил то, что, по его мнению, могло бы заинтересовать друга.

"По слухам, окончательное сражение запланировано на луне."

"Что?! Как в фэнтези можно добраться до луны? Такие волшебства вообще существуют?"

"Кто знает? Так что говорится о будущем обновлении."

"Хмм."

Тоши немного подумал. Ему казалось, что он понял, что ему нужно знать, но у него были еще вопросы. Чтобы выиграть время и продолжить разговор, он задал следующий вопрос.

"Я слышал что-то о гильдиях, объясни, пожалуйста, подробнее."

"Умм, коротко говоря, это группа, состоящая из товарищей, наверное."

Такаши, напрягая свои затуманенные умственные способности, старался дать простое объяснение.

В игре "Fantasy Adventure Online" игрок с уровнем пятьдесят и выше, если верить слухам, может приобрести "гильдийский дом" и набирать товарищей.

"Я не очень понял. Чем это отличается от группы? А дом, это что, не купить без создания гильдии?"

"Вот отсюда и начнем. Дом можно купить и без создания гильдии, но личный взнос изменится."

"А, ясно."

Если вы вступите в гильдию, вы сможете использовать специальные доски объявлений и чат, что делает общение легче.

"Без знания личного адреса можно связаться только с теми, кто в игре."

"Доска объявлений позволяет оставлять друг другу сообщения."

"Неплохо было бы создать группу. Ведь если у нас нет достаточно членов гильдии для

формирования отряда, мы всегда можем найти нужных людей. Если не вступить в гильдию, придется каждый раз искать соратников заново, когда это понадобится."

И, кроме того, существуют и другие привилегии для членов гильдии. Если ранг гильдии повышается или гильдия побеждает в битве с другой гильдией, они получают право управлять сооружениями, такими как город, ферма, поля или горы. Города, развиваясь, приносят налоговые поступления, а от ремесленников поступают уникальные экипировка и предметы. А при владении фермой, полями или горами можно добывать материалы высокой ценности.

"Есть гильдии, которые строят города вокруг замков и городов."

"Правда? Судя по слухам, в этой игре все возможно, не так ли?"

Действительно, в этой игре почти все возможно, — с улыбкой соглашается Такаши.

Преимущества вступления в гильдию включают возможность получить от товарищей ненужное снаряжение и предметы, а также получить различные советы и помощь в сборе ресурсов.

"По крайней мере, совместное действие с группой более эффективно, чем действие в одиночку."

"Согласен."

Безусловно, получить помощь от того, кто знает эффективные способы преодоления, может стать огромным преимуществом.

Хотя Тоши ощутил, что узнал уже большую часть того, что хотел, спасения так и не появлялось. Такаши, казалось, удалялся из реальности с каждой минутой. Поэтому Тоши, напрягая свои мозги, старался придумать вопрос.

"Кстати, важный момент. Сколько стоит удовольствие?"

"Приблизительно 900 иен в месяц."

Тоши мог бы позволить себе играть за свои карманные деньги. Если что, всегда можно найти подработку.

"Тогда, наверное, мне по карману. А как насчет сохранения? Как это работает? Нельзя сохраняться где угодно, а только в определенных местах, типа базы или входа в город?"

"Так бы игроков стало бы меньше. Сохранение происходит в реальном времени. Так что можно

выходить в любое время. Зато нельзя перезагрузить и начать сначала."

"Понятно... Эй, Такаши?"

Тоши, заметив изменение своего друга, пытался вызвать его в себя.

"Эй! Ты в порядке!"

Он тряс его тело и многократно пощипывал обе щеки, но это не приносило результатов.

Через несколько дней в новостях было объявлено, что двое старшеклассников, находившихся в горах на зимнем сборе горного отряда, попали в беду. Один из них погиб. В школу посыпались звонки и письма с упреками, обвиняя в безрассудном ведении горнолыжного похода, и школа была вынуждена занять отношение к этому. Обычный старшеклассник, Такаши Ямада, в возрасте семнадцати лет, завершил свою жизнь.

– По крайней мере, так должно было быть.

<http://tl.rulate.ru/book/102071/3518613>