

В маленькой арендованной городской комнате единственный свет исходил от уличного фонаря на углу здания через переулок, просвечивая сквозь одежду, которую редко стирали в течение нескольких дней, и через окно.

На деревянном столе, который также служил обеденным столом, Нолан Уокер пристально смотрел на экран игры, запущенной на его ноутбуке. Из-за слишком темного окружения на его лицо проецировались размытые изображения, показывающие интерфейс баннера Gacha на баннере Тигнари.

Свет не был выключен, чтобы сэкономить электричество. С тех пор как появился баннер Тигнари, Нолан Уокер использовал накопленные ранее примогемы для исполнения желаний, но каждый раз неожиданно получал не те 5 звезд. Это была еще одна нежная жалость, когда ему не достался текущий рейтинговый персонаж. Он продолжал загадывать желания еще 30 раз, но безрезультатно.

У Нолана Уокера, только что окончившего колледж и ставшего безработным, просто не было средств на пополнение и трату денег. Он едва сводил концы с концами, подрабатывая на стороне. Однако он не хотел пропускать Тигнари, поэтому более 10 дней мучительно фармил сундуки, домены и события, откладывая каждую полученную «Переплетенную судьбу». И вот, наконец, он добрался до жесткой жалости как раз перед тем, как закончилось знамя Тигнари.

Нолан знал, что благодаря системе гарантий это желание обязательно принесет ему Тигнари. Вспомнив горько-сладкие 10 с лишним дней, он выключил свет в своей комнате и погрузился в темноту - он был полон решимости быть ослепленным золотым светом!

Вот оно, упрямство неудачника, верно?

Положив ладонь на мышку, он медленно двинулся к кнопке «Желание». Даже зная, что это гарантированные 5 звезд, он все равно немного нервничал перед моментом истины.

Щелчок.

Раздался четкий звук, когда Нолан нажал кнопку подтверждения. Заиграла анимация исполнения желания - яркая падающая звезда. Нолан наблюдал за происходящим, не двигаясь, мысленно повторяя «золото, золото, золото».

Меньше чем через секунду падающая звезда вспыхнула золотым светом, подтверждая, что ошибки нет. Он попал!

Нолану не с кем было разделить этот момент, и он не имел привычки разговаривать с самим собой, поэтому мог только молча радоваться.

Прошла секунда, вторая. Странно, но золотая падающая звезда на экране продолжала увеличиваться, а анимация не заканчивалась. Может быть, это проблема с сетью? Не может быть, в такое-то время?

Он всегда играл в полноэкранном режиме, от которого у него кружилась голова, поэтому на панели задач отображалась точка доступа, и телефон был подключен нормально. Это не было проблемой сигнала.

Как раз в тот момент, когда он почувствовал беспокойство, золотая падающая звезда не подавала никаких признаков остановки.

Может ли она действительно пробить себе путь наружу?

Словно отвечая на мысли Нолана, раздался звук бьющегося стекла. На экране появились трещины, похожие на паутину, из которых вырывался золотистый свет.

Глаза Нолана расширились, но времени на раздумья не было. Экран разлетелся вдребезги, и золотой свет поглотил его целиком, а его сознание померкло, так как комната осталась пустой.

«Боинг, боинг».

Мягкие хлюпающие звуки, похожие на то, как будто что-то прыгает вверх-вниз. Все еще не приходя в сознание, Нолан перевернулся на спину, почувствовав зуд - ему показалось, что он спит на траве, и мягкие острые травинки задевают его кожу.

Подождите, разве я не просто хотел? Словно осознав что-то, в голове Нолана промелькнули обрывки воспоминаний, закончившиеся тем, как его поразила золотая падающая звезда игры.

Он только открыл глаза, когда на его лицо обрушились брызги воды. Нолан мгновенно проснулся.

Он лежал боком на траве, и в его затуманенном зрении был виден голубой сгусток, прыгающий вверх-вниз. Он вытер воду и подперся одной рукой. Постепенно зрение прояснилось - это была гидрослизь!

«Гидрослизь! Подождите, это слишком странно. Что сейчас происходит?»

удивленно произнес Нолан.

Мягкая и упругая штучка перед его глазами выглядела очень мило, не была ли это гидрослизь из игры? Она была точно такой же, но могла ли она быть настоящей?

Может быть, его вырубил золотой свет на несколько десятилетий, и теперь игровые компании могут использовать биотехнологии для создания фантастических существ из игр, чтобы продавать их?

Пока Нолан был в шоке, внезапный голос напугал Гидрослима. Она сердито сжала свое тело, собираясь атаковать.

Нолан видел эту сцену в игре бесчисленное количество раз, поэтому, конечно, знал, что она собирается сделать.

«Эй, эй, подождите, успокойтесь!»

Он инстинктивно закричал, вставая, чтобы убежать, но опоздал на шаг. Его поднятый зад ударился об упругое тело слизи, повалив его на землю.

К счастью, это была трава - немного амортизации, чтобы не получить серьезных травм. Теперь он был на сто процентов уверен, что эта слизь настоящая.

В конце концов, это было чудовище, даже с его милой внешностью, раз распознав в Нолане врага, оно безжалостно преследовало его. Оно хотело напасть снова.

Нолан стремительно покатился по земле, едва увернувшись от удара. Он скрючился, переводя дыхание.

Что здесь происходит?

Не сводя глаз с гидрослизи, он присматривался к окружающей обстановке, желая убедиться, что действительно попал в Тейват. Иначе как могла существовать такая идентичная гидрослизь?

На земле росла трава, изумрудная, как свежие ростки. Небо было бескрайним, с белыми облаками и голубым небом, редко встречающимся в современных городах. Слева был лес, справа - чистое озеро. В центре озера находился небольшой остров со статуей Семерых!

Гидрослизь собралась с силами, чтобы снова врезаться в него. Подготовившись к этому, Нолан опасно, но едва заметно уклонился.

Эта гидрослизь не была большим вариантом. Ее скорость была не слишком велика. Для него, как для обычного взрослого человека, подготовившись, он смог бы увернуться и от нее.

Нолан посмотрел на слизь, которая, казалось, выглядела более злой. Он отступил на два шага в сторону статуи Семерых.

Вода в озере была достаточно мелкой, чтобы перейти ее вброд. Подойдя ближе к статуе, он убедился, что это, несомненно, статуя архонта Анемо Барбатоса.

Вспомнив давно знакомую карту игры, он сравнил ее с текущим окружением - неудивительно, но это было озеро Старфелл.

Пейзажи перед ним, звуки потревоженной рыбы, стремительно проплывающей мимо, воздух с ароматом травы, проникающий в ноздри, - все, что он видел, слышал и обонял, говорило ему без исключения: Это другой мир!

Это... это слишком удивительно!

Нолан - простой рабочий на земле, его жизнь уныла и безнадежна, и только надежды родственников заставляют его прилагать постоянные усилия.

Но усилия не всегда окупаются в этом обществе, иначе почему бы подавляющее большинство так и не добилось успеха?

Нолан не сказал бы, что он сыт по горло, но бессмысленная повседневная работа почти погасила весь его пыл.

К счастью, его сопровождал континент Тейват - одно из немногих мест, которое могло принести ему мир и покой.

Он давно мечтал о Тейвате во время игры - какой ребенок не любит фантазировать? Поэтому, когда он внезапно перешел в Тейват, у него не возникло никаких сомнений или недоверия по поводу принятия этой реальности.

Не было у него и сильных привязанностей, удерживающих его на Земле. Раз он оказался здесь, значит, должен быть и путь назад. В конце концов, Тейват был страной сверхъестественных сил - пока он не сдастся, шансы всегда будут.

А поскольку и Люмин, и Эфир были из миров за пределами Тейвата и обладали особыми способностями, то и у него должно быть что-то особенное - например, способность управлять

стихиями, прикоснувшись к статуям Семерых, верно?

Преисполненный предвкушения, Нолан положил ладонь на статую Семерых, изображавшую Барбатоса. Подул прохладный ветерок, но реакции не последовало. Его глаза расширились от удивления. Нет... это не так. Где же обещанное преобразование силы стихий для потусторонних путешественников?

Боинг. Боинг.

Назойливая гидрослизь не собиралась отказываться от погони и неудержимо плескалась в озере. Неужели он так сильно обиделся из-за такой мелочи? Определенно, это было чудовище.

Проклятье, действительно никакой реакции, сколько бы он ни держал руку на статуе. Вот тебе и исполнение желаний.

И хотя он не получил никаких особых способностей, вроде Люмина или Эфира, ему все равно пришлось иметь дело с этой слизью. На самом деле Нолан не испытывал особого страха. Он уже побеждал сотни, если не тысячи слизней в игре, в том числе и саму Рейден Сёгун.

Не то чтобы он тоже обладал такими способностями, просто теперь он не совсем невежественен в этом незнакомом мире и понимает, что, как обычный взрослый человек, сможет справиться с этой мелкой гидрослизью, если она будет всего одна. По крайней мере, в беге она точно не сможет его догнать.

Однако Нолан не собирался просто сбежать. Вместо этого он хотел попытаться победить его. В конце концов, это был Тейват - дикая местность, наполненная чудовищами, была обычным делом. Живя здесь, рано или поздно можно было столкнуться с ними.

Кроме того, если информация, предоставленная в игре, была достоверной, слизевики имели шанс выпасть в виде конденсата слизи при поражении. Он должен пользоваться спросом, и если его продать, то можно выручить немало моры. Это решило бы проблему безденежья Нолана после перехода в Тейват.

В противном случае о поисках пути назад придется забыть - даже просто выжить будет проблематично.

Пока Нолан размышлял, гидрослизь, используя свое подвижное тело, подпрыгивала все ближе и ближе. Нолан использовал статую Семерых как прикрытие, загорюдив собой слизь.

Слизь прыгнула немного влево, и Нолан переместился немного вправо. Слизь прыгнула вправо, и он отступил влево, снова и снова перекрывая ей путь к атаке.

Не слишком яркая слизь была крайне раздосадована и решила просто напасть и разбить этот мешающий столб. Собравшись с силами для одного большого прыжка...

Боинг.

Статуе не было нанесено никакого урона, и она отскочила назад, покотившись по траве.

Из-за своего физического состава водяная слизь, кувыркаясь, на время потеряла контроль над своим телом.

Теперь у него был шанс!

Воспользовавшись случаем, Нолан прыгнул вперед и с силой ударил кулаками по телу маленького слизняка. Удар желеобразной слизи казался мягким и пружинистым - она не причинит вреда его рукам. После более чем минуты ударов и пинков слизь наконец растворилась в луже элементарной воды на траве, потерпев поражение.

К сожалению, конденсат слизи не образовался. Нолан почувствовал некоторое разочарование.

В этот момент в его голове раздался безэмоциональный голос:

[Победил могущественного врага, получил 32 опыта приключений].

Что? Нолан сначала был ошеломлен, но затем в его поле зрения появился знакомый интерфейс:

Имя: Нолан Уокер

Уровень: Lv.1 (0/100)

Раса: Человек

Титул: Нет

Врожденный талант: Опутывающая привязанность

Навыки: Нет

Специализация: [Descender]

Приключения EXP: 32

Не была ли это мини-игра, созданная фанатами Тейвата и ставшая популярной в последнее время? Нолан тоже успел скачать и поиграть в нее. Побеждая врагов, игроки получали Adventure EXP, который можно было использовать для повышения уровня или умений.

Врожденные таланты случайным образом получались каждым игроком и давали особые титулы, такие как [Почетный рыцарь], [Летающий чемпион] или [Незванный цветок]. К сожалению, у Нолана пока не было ни одного.

Навыки нужно было изучать и тренировать. Специальности получали в результате приключений - чем причудливее опыт, тем выше шанс получить специальность.

Он не ожидал, что эта игра, созданная фанатами, пересечется и с ним. Раньше он беспокоился о том, как выжить в Тейвате без каких-либо способностей, а тут просто сорвал джекпот. Все те разы, когда он катал гачу, чтобы накопить жалость, должно быть, окупились благодаря его полосе везения.

Только Нолан мог видеть эту панель. Он нажал на пояснение к своему врожденному таланту [Entangling Affection], чтобы посмотреть, что оно делает, и понадеялся, что оно хорошее, поскольку это имело большое значение для игроков.

[Однажды вы были поражены золотым светом запутывания, что пробудило в вас этот талант. Взаимодействуя с персонажами, вы разблокируете соответствующие уровни привязанности. Достигнув максимального 10-го уровня привязанности, вы получите силу от их мест архонтов - однако сфера действия этого «персонажа» ограничена противоположным полом].

Судя по описанию, врожденный талант был похож на систему привязанности в Genshin Impact, только на максимальном уровне он получал не именную карточку, а особую силу архонта.

Однако он не знал, каковы будут точные эффекты. Выполнить условия было бы нелегко, ведь максимальная привязанность подразумевала полное доверие и уязвимость, а для этого требовались длительные периоды взаимодействия. Оставалось только позволить природе идти своим чередом.

Нолан коснулся другой своей черты - Специализации [Descender]. Как он догадался, она обозначала его как человека, пришедшего из-за пределов Тейвата и не имеющего записей на Мировом древе, подобно Путешественнику. На этом эффекты закончились.

Текущие 32 ехр были получены за победу над гидрослизью. Этого было недостаточно, чтобы повысить уровень с 1-го до 2-го уровня на 100 ехр, и он мог только отложить это на потом.

В любом случае, в Тейвате он больше не был с пустыми руками. Наступающие дни стоили того, чтобы с нетерпением ждать их.

Фух~ Увидев панель с фан-персонажем, который пересекался с ним, Нолан смог немного успокоить свои эмоции.

Далее ему оставалось только найти способы получить Adventure EXP, повысить свой уровень и закрепиться в Тейвате - чтобы увидеть этот великолепный, фантастический мир!

И вот Нолан Уокер обратил свой взор на рыб, плавающих в озере Старфелл. Если он правильно помнил, победа над ними также дает приключенческий EXP согласно панели персонажей.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/103435/3886559>