

На следующее утро. Главные ворота университета.

Роскошный автомобиль стоял в засаде.

Джарет сел в свою машину и приказал водителю ехать к "рынку Ромоно'.

Пока машина была в пути, Джарет размышлял в уме.

‘Я думал, что участие во вчерашнем мероприятии на собрании принесет мне некоторую прибыль, но, похоже, это не так просто, в конце концов, мне нужно сделать несколько важных вещей... просто отпугнув чьего-то питомца, я не заработаю себе КБ’ (Джарет)

Вчерашнее событие с домашним животным было одним из немногих случайных событий, которые главный герой запускает в начале игры.

Это событие помогает главному герою впервые получить признание директора.

Всякий раз, когда в будущем произойдут события, связанные с директором, главный герой сможет сиять в его глазах, как яркая звезда, освещающая ночное небо, и с тех пор легко произведет впечатление на директора.

Джарет думал, что если он тоже примет участие в этом мероприятии, то сможет заработать немного дополнительных КБ, но поскольку вчера он не сделал ничего серьезного, он вообще ничего не заработал.

(Он может заработать КБ, только если каким-то образом изменит сюжетную линию ...)

‘Такая головная боль Я должен был убить это животное вчера... какой позор, вздох ~’ (Джарет)

...

После получаса спокойной поездки машина, наконец, остановилась перед многолюдной рыночной улицей.

В этом районе собралось огромное количество людей, и улица была такой же оживленной, как и всегда.

"Это навеивает воспоминания"... В игре я грабил все магазины на этом рынке.... но сейчас я не могу этого сделать.... теперь это реальная жизнь’ (Джарет)

Джарет покачал головой и подавил свое ‘геймерское’ желание грабить дома NPC.

Он вышел из машины и холодным голосом приказал водителю.

“Ты оставайся здесь, я вернусь через полчаса ...” (Джарет)

“Понятно!” (Водитель)

Этот роскошный автомобиль и водитель предоставляются самим университетом. У всех профессоров есть личный автомобиль и водитель с того момента, как они становятся профессорами.

"Университет Ивана" в конце концов, самый известный и богатый университет империи людей.

Он предоставляет высочайший уровень льгот своим сотрудникам и всем студентам, обучающимся в этом университете.

Настоящий Джарет также любил использовать эту машину для поездок, когда в ней возникала необходимость, и теперь он делает то же самое.

...

С холодным выражением лица Джарет направился к ближайшему темному переулку.

‘Сегодня я здесь, чтобы украсть спрятанную вещь из рук главного героя ...’ (Джарет)

‘Это не главный артефакт для главного героя ... но для слабого человека вроде меня... это как благословение, данное самим богом ...’ (Джарет)

Джарет покачал головой и поспешно вошел в переулок.

‘Почему все эти читерские предметы должны быть расположены в таких сомнительных местах ... тч! Разработчикам этой игры действительно не хватает оригинальности ...’ (Джарет)

‘Если бы это был я, я бы разместил читерские предметы прямо перед этим рынком, чтобы мой персонаж мог легко их достать Но я думаю, это снизило бы ценность этого артефакта’ (Джарет)

Играя в эту игру, Джарет должен был внимательно осмотреть каждый уголок на случай, если он пропустил какие-то скрытые предметы, которые должны были сделать его персонажа намного сильнее.

Но поскольку Джарет всегда играл в игру с ‘хардкорной’ сложностью, он редко находил какую-либо добычу. Все, что он находил – это случайный “мох” или “камни”.

‘Почему игры так пачкают нас этим жалким мхом? Это всегда было странно” ... например, зачем нам вообще нужна эта штука, персонаж даже не может ее съесть? ...’ (Джарет)

‘В этой игре не было функции еды или усталости, но ящики с добычей были покрыты мхом”... единственный вопрос, который был у меня в голове в то время, был: “Для чего вообще нужен мох!?” ... Это были интересные моменты ...’ (Джарет)

По дороге к месту назначения Джарет продолжал вспоминать пережитый опыт в этой игре и о том, как он был так взволнован, когда нашел добычу получше.

‘Раньше я улыбался как идиот, когда получал что-то, кроме этого жалкого мха ...’ (Джарет)

...

Пройдя некоторое время, Джарет остановился перед небольшим магазином. Джарет поднял голову и взглянул на название магазина, и действительно, на входе было написано ‘Волшебные книги Донны’.

Джарет поднял руку и легонько постучал в маленькую металлическую дверь.

Ответа не последовало.

Увидев это, Джарет несколько не удивился.

‘Это банальный сюжет с сообщением какого-нибудь острого пароля для входа ...’ (Джарет)

Не тратя времени на размышления, Джарет сказал спокойным тоном.

“К звездам и за их пределы, пусть Донна достигнет небес!” (Джарет)

* Звон*

После слов Джарета раздался звук открывающегося замка.

Джарет толкнул дверь и легко вошел в магазин.

‘Изначально это игровой механизм, но теперь, когда я нахожусь в реальном мире, эта дверь для ввода пароля - просто волшебный предмет с встроенным в него магическим кругом 3-й степени ...’ (Джарет)

‘Даже если ты не знаешь пароля, любой маг 3-го класса или выше может легко разорвать магический круг и войти в этот магазин без каких-либо проблем ...’ (Джарет)

Теперь у него была память настоящего Джарета, поэтому он знал, что эта дверь была результатом магии барьера, ничего особенного.

“Хохо, покупатели довольно редко появляются в моем заброшенном магазине, более того, ты тоже выглядишь как кто-то сильный ...” (???)

Полуразрушенная статуэтка молодой девушки сидела за стойкой и говорила роботизированным тоном.

‘Хммм, так вот как Донна выглядит в реальной жизни"... в игре плохое графическое оформление, но я предполагаю, что в реальной жизни все чрезвычайно детально, да ...’ (Джарет)

“Кто ты такая?” (Джарет)

Хотя Джарет уже знал, кто эта статуя, он притворился, что не знает об этом.

Услышав вопрос Джарета, правая рука статуи указала на свою голову, и голос робота разнесся по всему магазину.

“Я Донна! Я менеджер этого магазина! Владелец магазина все еще спит, поэтому, пожалуйста, убедитесь, что вы не производите ненужных громких звуков... Мастер не любит, когда его беспокоят во сне ... ” (Донна)

Выслушав ответ Донны, Джарет кивнул головой и ответил спокойным тоном.

“Хорошо, я буду иметь это в виду ...” (Джарет)

‘Это бессмысленно, в конце концов, владелец уже мертв ...’ (Джарет)

Донна была всего лишь статуей, в конце концов, она не знала, что ее владелец уже давно умер во сне. Даже его тело давно сгнило, только скелет сейчас сидит на стуле владельца.

"Этот мир полон печальных историй"... с этим ничего не поделаешь (Джарет)

Джарет знал все, что стояло за этим магазином, владельцем магазина был старый маг 3-го класса, у которого не было детей. Он прожил свои последние дни в одиночестве в этом закрытом магазине.

Донна была статуей, которую он создал, чтобы пережить те одинокие дни. Он думал о Донне как о своей внучке. Донна выполняла свой долг с того дня, как была создана.

Просто она не может понять, что ее владелец уже мертв.

...

Джарет покачал головой и перестал думать обо всем этом, он подошел к шкафу, на полках которого стояло множество книг.

Он потянулся к старой книге, стоявшей на самой нижней полке. Книга была покрыта пылью и на первый взгляд казалась очень старой. Все ее страницы к настоящему времени пожелтели.

‘Вот ты где...’ (Джарет)

<http://tl.rulate.ru/book/116867/4650868>