

Все трое из нас были мужчинами.

Но несмотря на наше продолжительное знакомство, нам редко когда выпадал шанс встретиться вживую. Особенно после того, как каждый из нас пошёл своей дорогой.

—«Грандия Сид» завтра закроется, - пробормотал я между глотками пива из своей крупной кружки.

Два других мужчины ответили приглушёнными голосами.

—Честно говоря, я думал, что это было фальшивое объявление.

—Ну, её с самого начала считали кусогэ(1), да и сервера никогда полностью не забивались.

И хотя я и сказал, что мы трое дружили и в реале, на самом деле в основном мы вместе зависали в «Грандия Сид».

Вот только эта игра, которая так сильно нам нравилась считалась людьми кусогэ.

—Я всё равно считаю, что в ней отличная боёвка.

Меня, хотя для представления немного поздногато, зовут Нисикида Ёсики.

Я игроман, хотя и не скажу, что так уж хорош в играх.

Тем не менее, я сумел завоевать высокую позицию в «Грандия Сид», потратив на игру несколько сотен часов реального времени.

Но когда популяция сервера достигла своего исторического минимума, у меня не осталось людей, против которых я мог бы опробовать свои навыки.

—От игры уже остался только прославленный чат, Хисаси.

—А ты что скажешь, Ёсики? Это ведь ты заговорил об игре.

—Мне просто нравилось драться в ней.

В Грандии мне была интересна только система боя и потому я относился к ней как к однопользовательской игре. И я не отвлекался от боёв ни на что, даже если игроки намеренно подходили ко мне, пытаюсь завести разговор.

Вот настолько мне нравилась местная боевая система.

Но...

—Завтра всё закончится...

—Уже придумал, чем займёшься после этого, Хисаси?

—Да есть парочка идей. А что насчёт тебя, Кадзуки?

Если Хисаси обычно не показывал никакого интереса к субкультуре, которая окружала Грандию, то про Кадзуки такого сказать было нельзя.

Кадзуки был сильно увлечён не только миром Грандии, но и просто играми, аниме и неет сообществом в целом.

Хисаси же игры, кроме «Грандии Сид», в которой мы играли вместе, толком и не интересовали.

Кстати, если наши возраста округлить, то получится, что каждому из нас троих почти по тридцать лет.

—Я застал только вторую половину активности, но меня устроит, если разговоры будут продолжаться.

Хэ-э, он такой пофигист.

Когда обновления игры стали редкостью и осталась только система боя, простые разговоры стали главным источником развлечения.

И хотя я получал удовольствие от редких разговоров с этими двумя, основным интересом для меня оставались только внутриигровые бои.

В результате меня прозвали «Торчащим по боям» и «Исследователем» на игровых форумах и в обсуждениях связанных с Грандией.

Ходили даже слухи, что я на самом деле был Ботом (программой, созданной трейдером) или НПС.

—Тогда, давайте зайдём сегодня после серверного обслуживания. Я бы хотел обсудить кое-что с нашей Гильдией.

—Что? Мы уже будем выпивать по последней?

—Если Ёсики пьёт...тогда я тоже буду.

—Ох уж вы...Тогда я буду Калуа милк(2).

—Ссыкло - хором сказали я и Кадзуки.

Я вошёл в игру сразу же, как вернулся домой и написал в чат простое приветствие.

<Кайвон>: Приветтики.

Вот только похоже никого другого из нашей команды не было онлайн и потому приветствие осталось висеть в чате.

Ну, оно и неудивительно, мало кто появлялся в сети в такое позднее время.

<Кайвон>: Прив? Сиун, Дария?

<Ойньк>: Они ещё не пришли.

<Кайвон>: Блин...Неужели нельзя использовать вай-фай в отеле?

<Ойньк>: Они только что ушли с ирл-встречи, на которой было три человека.

В данный момент кроме меня из всего состава Гильдии в сети был только ещё один человек.

Вообще, я надеялся на подъём активности со стороны игроков, ну знаете из-за того, что...сервера завтра должны будут закрыться.

Из-за того, что те двое вернулись с каникул им придётся входить, тратя трафик отеля. Эх, хотел бы я сейчас быть в родительском доме.

Ведь ситуация с этим чатом была бы куда лучше...

<Сиун>: Привет.

<Дария>: Привет всем.

<Кайвон>: О, вы пришли?

«Дария» была ником одного из моих друзей, Хисаси, с которым я только что выпивал в баре.

И хотя я знал его вот уже двадцать лет, каждый раз когда он заходил в игру, я осознавал, что знал о нём далеко не всё.

Его персонажем была самая обыкновенная девушка эльф...лоли.

Да, это была эльф-лоли с блондинистыми волосами, подстриженными под горшок.

И хотя он не был некамой(3), количество открытой кожи у его персонажа было несколько неприятным.

Сиун же был персонажем Кадзуки.

Я и Хисаси дружили с самой начальной школы, но вот с Кадзуки мы познакомились только после запуска «Грандии Сид».

На ирл-встрече мы узнали, что оказывается все жили в одном городе...И хотя нас туда пришло только трое, мы неплохо провели время.

Кадзуки сделал своего персонажа похожим на реального себя. Это был низкий ростом мужчина, которого издали можно было принять за юношу.

Но его волосы были неестественного белого цвета.

Мы провели некоторое время, обсуждая с Ойньком членов нашей гильдии, которые не появились в сети.

Может завтра...Хотя по идеи днём повышения онлайн должно было стать именно сегодня.

Но чем же нам пока заняться?

На мониторе можно было увидеть одинокого мечника, который зарубил своим мечом очередного монстра и вобрал в себя что-то из его тела.

Я использовал «Меч лишения», который многие рассматривали только как оружие любителей.

Уровень заточки меча был пятнадцатым, что делало его атаку равной двадцати пяти.

В других играх оружие с такой атакой выдавалось бы после прохождения обучения, но не в Грандии...

...Здесь пятнадцатый уровень заточки был высшим уровнем оружия.

И только используя этот меч можно было открыть для себя класс «Мечник лишения».

<Кайвон>: Эй, админы решили забить на игру, потому что она всё равно закрывается?

<Ойньк>: Э? А разве что-то не так?

<Кайвон>: У меня всё время активировалось поглощение, из-за чего я смог в соло завалить редкого дракона Дастера.

<Ойньк>: Да ладна?!

<Кайвон>: Изи.

<Ойньк>: Хи-хи-хи, это ж потрясно.

«Меч лишения» имел уникальную особенность, которая включала игроку один случайный пассивный навык, после того, как он одолевал врага.

Не знаю сколько именно можно накопить пассивок, но я сражался этим мечом уже настолько долго, что должно быть убил где-то десять тысяч боссов.

Но до сих пор мне удалось собрать только сто шестьдесят пять уникальных пассивных навыков и только что их стало на один больше.

Этот меч может показаться абсурдно сильным, но экипировав его, одновременно использовать можно только восемь пассивок, максимум.

С настройками для компенсации жалких характеристик и атакующей мощи, у меня оставались свободными только два слота.

В настоящий момент показатели меча выглядят как-то так:

+15% к атаке;

+10% к урону от оружия;

+25% к шансу критического удара;

Дополнительный удар мечом;

Меч-демон;

x2 эффект способностей;

Меч убийца драконов;

Благословение Ледяного императора;

[+15% к атаке] вступало в силу только после добавления последнего пункта.

Благодаря всему этому характеристики меча практически не уступали характеристикам обычного оружия.

Кстати [+10% к урону от оружия], которое игнорировало защиту противников, позволяли мечу соперничать с другими оружиями такого же типа.

[+25% к шансу критического удара] в объяснении не нуждается.

Более того, [Дополнительный удар мечом] и [Меч-демон] прибавляли мечу физической и магической атаки, соответственно.

И, наконец, [x2 эффект способностей] удваивало эффекты каждой способности, которую я вложил в меч.

Когда я обрёл этот меч настал рассвет моей эры! Это было так захватывающе.

Но...у обычного оружия тоже имелись пассивки.

Например, оружие, чья атака равнялась 980 и имело [+10% к урону от оружия] в связке с [x2 эффект способностей] с лёгкостью превышало урон, который я мог нанести своим мечом.

Хотя этот пример был надуманным, так как обычно пассивки оружия определяются случайным образом...Поэтому, обычно такое оружие божественного класса продавалось на аукционах.

Из-за своих ограничений я был слишком далёк от звания сильнейшего.

Хотя наличие семи-восьми пассивок на одном оружии всё равно считалось чем-то впечатляющим.

Но если я хотел сохранить полезность оружия, то слотов для способностей оставалось только два.

Например, [Меч убийца драконов] добавлял бонус в виде +1,5 к урону при сражении с драконом.

Но не все пассивки могли усиливать одна другую.

[Благословение Ледяного императора] изменяло атрибут всех моих атак на ледяной. Удвоить урон в таком случае невозможно.

Собственно говоря, по этому звать этот «Меч лишения» его официальным названием «Меч лишения Брандт» не имело смысла.

Короче, напав на редкого дракона Дастера и победив его, я получил неизвестную способность.

Хотя на своём пути до этого монстра я раз за разом получал по дубликату какой-нибудь из своих способностей. Но моё упорство позволило мне получить идеальную монстр-способность.

Её описание гласило следующее:

[Право узурпатора (Дракона)];

Первая из семи звёзд. Доказательство того, что вы обрели способности всех драконов разрушения;

x10 выпадающих предметов. Урон от драконов снижен на половину.

Это была сломанная способность.

Пускай наносимый урон не повысился, эффект всё равно был очень внушительным.

Моё текущее снаряжение я выбирал исходя из его красоты, нежели защитных способностей.

Поэтому я полагался на стратегию: уклонись, ударь, поглоти, восстановись.

Ещё эта способность активировала поглощение здоровья при каждом удачном ударе меча.

Ну, не шикарно, но и не ужасно.

<Кайвон>: Что это за эффект такой?

<Ойньк>: ...А он не бесполезный? Ты же уже достиг предела.

<Кайвон>: Ты прав...но мне кажется, что подобные способности есть у каждого из боссов.

<Ойньк>: Хм...хочешь сходить и проверить это на другом боссе?

<Кайвон>: А то! Ставь маркер на...замке Хихилосэнки!

<Ойньк>: Так точно.

В последний день существования сервера случилось нечто захватывающее.

Кусогэ - слово из японского сленга, которое можно перевести на русский, как «хреновая игра»;

Калуа милк - коктейль;

Некама - слово, используемой в японском сленге для определения человека, который в игре играет за персонажа противоположного пола. Например мужчина, играющий за женского персонажа.

<http://tl.rulate.ru/book/16065/2412875>