

Манова 1 -- Кризис

Я смотрю на небо.

Маленькая девушка смотрит на небо.

"Ах, какое красивое голубое небо".

Из рта этой девушки вырвались слова восхищения.

Как вдруг мир неожиданно расширился.

Просторный луг.

Остатки обветшалых руин.

Бегущий ручей, с прохладной чистой водой.

Далекий горный хребет.

Вся эта местность очень похожа на регион Ллот из «Биографии иллюзий Зексхарда»... подумала она.

«А?»

Ах, так вот почему эта девушка так растеряна.

Приподнявшись с травы, она посмотрела на землю в своей руке.

"Земля".

Вполне естественное подтверждение. Но вот только эта истина никоим образом не естественна.

"Но где же я?"

Девушка встала, придерживая голову, пока её мысли постепенно прояснялись.

Явно будучи сбитой с толку она снова повторила: "Ну и где я?" Похоже у нее нет никаких воспоминаний об этом месте.

Нет, подождите.

"Кажется... я знаю это место. Эти развалины... это руины Сигнара. Этот горный пик... это горный хребет Джултия... а этот ручей впадает в реку Рулл".

Но, что бы девушка не говорила, как бы не пыталась себя убедить, что это место ей не

неизвестно, то, что она сейчас здесь, попросту невозможно.

"Но почему?" заинтересовавшись спросите вы.

«Я что... внутри игры?»

Ответ на сомнения девушки сам вырвался из ее рта. Невозможная, но очевидная истина.

"Что происходит?"

"Еще мгновение назад, я была у себя в комнате, не так ли? Но я совершенно не помню, как оказалась здесь ... "

И тогда эта девушка увидела руины. Каменная мостовая плотно заросшая мхом, указывала на то что ее никто не касался в течение нескольких лет или даже десятилетий. Было бы неплохо, если бы она сейчас просто спала в своей комнате, а все это ей просто приснилось. Или же что она была в отпуске, за рубежом, и ударилась головой о развалины Мохенджодаро, а затем просто потеряла память.

«Ну, как я и думала, это просто нереально».

Сказала девушка, глядя на плавающие в воздухе камни.

(Если я правильно помню, то руины Сигнара - это волшебный храм, созданный для изготовления летающих камней)

В обучающем квесте в самом начале игры, руины Сигнара описывались как место что когда-то использовалось для производства парящих камней, которые потом применялись при создании летающих кораблей.

Вот только, как я уже упоминал, руины именно «когда-то» были местом для создания летающих камней, потому что теперь их уже давно забросили. Но в самом начале игры, игроки сразу же после прибытия в город и регистрации в качестве авантюристов, получали свой первый квест, что призывал их собрать плавающие в воздухе камни.

И те, кто принял его, могли с легкостью изучить основы, такие как: приобретение предметов, использование экипировки, применение расходников и сражение с монстрами.

(Ох, подождите ка!)

Так что когда девушка увидела и узнала эти руины, по её спине начал стекать холодный пот.

Ведь она, наконец, осознала свое текущее положение. Это место - обучающий квест для новичков. Она же сейчас находится в его последнем чекпойнте. А следующий этап - сражение с Боссом этой локации.

(этого просто не может быть!)

В следующий момент она почувствовала присутствие монстров, что тянулось со всех сторон.

(уваaaaaaaaaa).

А также слышала многочисленные звуки дыхания и шагов, явно не человеческих.

[[Команда Открыть]]

Повинуясь ее словам, вокруг девушки появилось множество окон и меню.

"Ой, они действительно появились! Так это что, в самом деле игра?"

Все еще продолжая считать происходящее нереальным, девушка решила что все же находится внутри игры и открыла меню статуса.

"Юигахама Казане. Да, это действительно мое имя."

(Но ведь, играя в компьютерные игры, я никогда не использовала свое настоящее имя...)

Думая что она возможно стала маразматиком, девушка — Юигахама Казане, проверила еще один параметр.

(Уровень 8? Вполне соответствует данной локации. Но это не тот уровень что был у меня в игре. Так, оружие, доспехи... эм, простая повседневная одежда)

Здесь я оказалась в той же одежде что обычно ношу дома, мешковатой майке и шортах, плюс кроссовки на ногах. Так что защита у моей экипировки весьма номинальная.

Похоже у меня нет ни единого шанса что я смогу выиграть битву, обладая лишь этой экипировкой. Подумав так, она включила визуализацию дисплея, после чего начала продумывать свой следующий шаг.

(Гех!!!)

Но в это время, на равнине с заросшей травой появились несколько табличек одна за другой.

****Гоблин уровень 12.** \ **Обычное племя Гоблинов, но их довольно много.****

(17, 18, 19, 20. В два раза больше, чем это было в игре. Нет, этого не может быть. Серьезно, так не бывает.)

Когда девушка поняла, что находится в абсурдной ситуации, то глубоко вздохнув отступила. Ведь обычно Босса в этом квесте сопровождает только 10 гоблинов. А теперь их в два раза больше.

Главный девиз игры - «Невероятная свобода действий, невероятная реалистичность», поэтому многие битвы в Зексихарде были очень сложными.

Например, сражение против двадцати, нет, даже всего десяти гоблинов, на начальной стадии игры и с текущими характеристиками означало бы стопроцентную смерть. В игре, если вы не выполнили все инструкции гильдии и не смогли по очереди убить гоблинов одного за другим, вы скорее всего умрете. Поэтому квест в руинах Сигнара часто называли «Убийцей новичков».

(Ой, они в одно мгновение окружили меня... хм, ну конечно же)

Даже если я буду драться, победить не смогу. На всякий случай проверив строку навыков, я убедилась что она, конечно же, пуста. Побег через луг также бессмысленен. Не имея оружия, это превратится в безнадёжную ситуацию, из которой не будет выхода.

Глоть... Казане сглотнула слюну.

"У, Уваааааа!!!!"

Приняв мгновенное решение, она закричала и убежала изо всех сил.

«Гьяга!» «Агаиджигиги!»? «Джерагани»!

Игнорируя крики позади, Казане, не оборачиваясь, бежала к руинам Сигнара.

(Игра! Игра! Игра! Это просто играааааа!!!)

Громко крича в своем сердце и чувствуя что ужасное присутствие приближается, она бежала по каменной мостовой ко входу в руины. А потом на полной скорости влетела в него, с размаху ударив по выступу в стене.

«Гиахаага!»

Жуткие крики, сопровождаемые звуками чего-то раздавливаемого, достигли её ушей.

(Гу!)

Запах металла защекотал нос.

Поскольку Казане видела источник этого запаха, она почувствовала тошноту.

"Да вы шутите?!"

Нескольких гоблинов, что преследовали ее, попросту расплющило. И теперь повсюду можно было увидеть кровь и части тел раздавленных монстров. Видя все это, Казане стало слишком трудно думать об этом как об игре, слишком неприятно всё это выглядело.

«Угх»

Казане мгновенно отвела глаза. Если бы она этого не сделала, ее бы попросту стошнило. Подобное зрелище не мог вынести ни один школьник, что привык просто наслаждаться игрой в комнате с кондиционером. Это было её пределом.

«В любом случае... я ведь спаслась, не так ли?»

Постаравшись выкинуть предыдущие сцены из головы, девушка попыталась успокоиться.

Внутри руин было довольно темно, но не настолько чтобы ничего не видеть. В этих развалинах росло много светящегося мха, что назывался "Сияющим мхом". Обычно он рос на стене как часть обстановки. Кроме того, потолок создавался таким образом, чтобы солнечный свет мог

без проблем проникать внутрь.

(Поскольку этот механизм существует, то это место действительно находится внутри Зексихарда, не так ли?)

Похоже девушка смогла доказать себе что это и в самом деле игра. Ведь этот механизм можно было использовать в игре в чрезвычайной ситуации, если при выполнении обучающего квеста гоблины все таки смогли окружить вас. Эта конструкция разработана таким образом, чтобы при нажатии на выступ у правой части входа, открывалась потайная дверь.

Через определенное количество времени дверь снова откроется, вот только гоблины будут ждать меня снаружи, так что практически ничего не изменилось. Но теперь, когда мне удалось выиграть немного времени, я хотя бы смогу подготовиться к сражению с ними.

«Вот только, похоже, без оружия я все равно не смогу убить их всех».

(Хм... а может это просто дурной сон?)

Ведь есть такая штука, как осознанный сон. Это сон, в котором вы осознаете, что все еще спите, но если судить только по ощущениям, это весьма трудно назвать всего лишь сном.

(Хорошо... это действительно может быть сон, так как мне кажется что я все еще сплю)

Игра в ее собственном сне казалась весьма правдоподобной, но мысль о том, что она играла в Зексихард более 3000 часов, до тех пор пока та не начала ей сниться, заставила ее горько усмехнуться.

«Ну, в любом случае, поскольку я буду сражаться... мне просто необходимо победить».

Сказав это, Казане начала спокойно осматривать внутреннюю часть руин. Так как единственные монстры в этой локации - гоблины, никаких других чудовищ здесь быть не должно.

"Но еще больше я действительно оценю, если гоблины просто не придут. Только без шуток, я вполне серьезно."

Ведь даже если это игра, то с такой экипировкой, независимо от того какой монстр появится, ей не победить. А если это реальность, то тем более. Но если она войдет поглубже в руины, то тогда, возможно, ей удастся найти другой путь.

Размышляя подобным образом она шла вперед, пока недалеко от нее не раздался знакомый голос...

=====

Имя: Юйхима Казане

Профессия: Авантюрист

Экипировка: Обычная повседневная одежда

Уровень: 9

Жизненная энергия: 23

Магическая энергия: 12

Сила: 8

Ловкость: 9

Выносливость: 8

Мудрость: 8

Скорость: 9

Навыки: [[Язык Гоблинов]]

=====

Казане: Итак, наконец, Mamono Taosu, Nouryoku Ubau, Watashi Tsuyoku Naru (Убей монстра, укради их силу и стань сильнее), или же просто «Манова», стартовала!

Юмика: * Барабанная дробь *

Казане: Так, а теперь проверим мой статус в конце истории. Похоже я не заметила, что после того как дверь раздавила нескольких гоблинов, мой уровень вырос. Кстати, стартовые характеристики у персонажей Зексихарда выглядят так: Жизненная энергия 20, Магическая энергия 10, а все остальные - 8.

Юмика: В этой игре характеристики будут увеличиваться в соответствии с действиями игрока которые он произвел до получения нового уровня и особых бонусов его статуса.

Казане: Все правильно, Юмика. Таким образом, вы сможете почувствовать что каждый персонаж будет развиваться по собственному пути.

Юмика: Хорошо, тогда в следующий раз - моя очередь. Так что качайся, как хочешь!

Казане: эмм... А меня что, уже убили?

<http://tl.rulate.ru/book/2942/98016>