

[Зелейхейм]

Фантастическая RPG игра. Простая классовая система с боевыми и небоевыми классами. Игра позволяла игроку выбрать три класса, которые становились постоянными. Это была чрезвычайно сложная игра. Позволяя игрокам создавать своё собственное снаряжение через определённые классы. Предметы были разделены на 7 рангов. Создание оружия не было популярно из-за некоего таинственного НПС, мастера-ремесленника "Куро". Однако никто не знал, существует ли он на самом деле.

Некоторые игроки думали, что это просто миф или легенда в игре. Некоторые боссы сбросили дополнительное оружие [Реликтового] класса, которое имело маркировку с формой полумесяца на них. Когда указанные элементы были оценены, он будет отображать, кто создал элемент, а также процесс. На всех отмеченных предметах было одно и то же имя... "Куро".

Большинство предметов [Мастера-ремесленника] отображали странные описания, такие как: Выкованный мистическим огнём [Легендарного дракона Айзена] с использованием [Вечного мифрила]. Описания были сюрреалистическими. Но подходят для легендарной фигуры в истории игры.

Так родился мастер-ремесленник. И маркировка оружия стала его подписью, но была одна проблема. Ремесленник не был НПС. Это был персонаж игрока. Единственный игрок, который смог создать такое оборудование.

Почему никто не знает об этом?

Одной из причин было то, что он был лучшим игроком. Лучшие игроки в [Зелейхейм] оцениваются по их боевому потенциалу и статистике, а не по классу. А это значит, что небоевых классов там никогда не было.

Куро появлялся не очень часто. Всё, что большинство игроков знали о нем, - это два из трёх его классов. [Укротитель] и [Призыватель]. Большинство игроков проклинали его, потому что он был одним из немногих игроков, у которых было полное оборудование уровня [Реликта]. Больше о нём никто ничего не знал. В конце концов, даже разработчики сказали, что Куро был настоящим НПС.

....

[Достижение разблокировано: Легенда]

Даже разработчики признают тебя.

- Как это случилось?

Я решил, что было бы забавно время от времени давать один случайный предмет. И всё же люди создают легенды о легендарном НПС? Как это вообще имеет смысл? Даже разработчики согласились с этим.

...

Правда за классом [Мастер-ремесленник]. Максимизация классов [Алхимик], [Чародей] и [Кузнец], заставил их смешаться вместе, создав [Мастера-ремесленника].

Никто не знал о классе [Мастер-ремесленник]. Кто был бы настолько безумен, чтобы не выбрать ни одного боевого класса?!

Конечно, это буду я.

[Зелейхейм]

Это была единственная MMORPG, в которую я когда-либо играл. Мне понравилась идея создания предметов. Поэтому я выбрал классы [Алхимик] [Чародей] и [Кузнец]. Ни один из них не пользовался популярностью. Ремесленные классы было трудно поднять в уровнях, и предметы у НПС всегда были лучше.

Одна из причин, по которой никто не любил небоевые классы, заключалась в том, что они не дают никаких бонусов за статистику. Поэтому они по большей части считались бесполезными. Я думал, что ничего не может быть лучше, чем создавать своё собственное снаряжение, даже если у моего персонажа вообще нет боевого потенциала, несмотря на то, что статистика настолько значима. "Нет ничего лучше, чем крафт" - подумал я тогда. До тех пор, пока я не встретил её.

Однажды после года игры я оказался в столице, покупая материалы, однако, я сидел, сгорая от палящего солнца, глядя на землю в поражении из-за того, что ничего не нашёл. Я увидел, как на меня упала тень, и услышал нежный голос.

- Эй, ты парень в чёрном.

Я оглянулся, чтобы посмотреть, кто это и кто скажет обо мне что-нибудь такое точное, это была девушка с чёрными волосами и карими глазами, с очаровательной улыбкой и наблюдательным взглядом. Когда я поднял на неё глаза, она вдруг сказала тем же бодрым голосом:

- Давай отправимся в приключение? - я просто смотрел на неё, как на статую, но в конце концов кивнул и встал. Мой мыслительный процесс был таким: - Мне в принципе нечего делать. - я не питал больших надежд из-за того, как всё обычно заканчивалось для меня, так как мне показалось, что я услышал её голос.

- Меня зовут Илай. Приятно познакомиться~!

- Куро... - мгновенно ответил я. Она замолчала на секунду от моей недружелюбности, но после некоторого волнения, она решила спросить, что-то, что я был не совсем доволен.

- Итак, Куро... какие у тебя классы? - я замолчал на секунду, услышав это, но сказал несколько натянутым голосом.

- ...[Алхимик], [Чародей] и [Кузнец]...

Я ожидал, что она умрёт от смеха или просто покажет на меня пальцем на публике и посмеётся надо мной, но она ничего такого не сказала. Вместо этого её глаза сверкнули, и она сказала радостным тоном:

- Это так круто!

Она не критиковала меня, даже не вздрогнула, когда я это сказал. Она, казалось, искренне так думала, и это меня вполне обрадовало.

- Спасибо.

- Ннм. А главное... - она замолчала и о чем-то задумалась, беспокойно постукивая ногой по земле и придерживая рукой подбородок. Она была такой довольно долго. Это было странно. Я забеспокоился и решил поговорить с ней.

- Илай?

После недолгого молчания она посмотрела на меня пустым лицом и пустыми глазами. Я услышал пустой голос.

- ...Куро.

"Ч-что?! Что с этой девушкой?!" - она снова замолчала, тупо глядя на меня, открыла рот и заговорила тем же тоном.

- ...куда ты хочешь пойти?

Она думала о том, куда пойти. Эта девушка... я решил попытаться подбодрить её, сказав что-нибудь дрянное.

- Я не знаю, везде хорошо, пока весело.

- Н-н!

Она весело кивнула. Похоже, это сработало.

Мы начали наше, казалось бы, бесконечное приключение. Сначала это было странно, но в конце концов мы начали узнавать друг друга. Оказывается, у нас обоих были неизлечимые болезни. Это было неожиданно, но мы были счастливы, что можем разделить нашу радость и горе вместе. Я приобрёл привычку отмечать созданные мной вещи символом полумесяца. Я думал, что это было круто... в то время.

В конце концов, мы дали друг другу набор [Дружеских колец] они не делали ничего особенного, кроме того, чтобы показать, когда друг был рядом. Когда набор касался друг друга, драгоценные камни на них сияли. Мы оба считали важным представлять нашу дружбу в "физическом" виде. Кольцо было в форме серебряной свернутой ветки с листьями на ней и маленьким изумрудно-зелёным драгоценным камнем на вершине. Мы решили носить их на наших безымянных пальцах, потому что это много значило для нас.

Два года спустя я получил [Мастера], когда достиг максимального уровня, 120, я был действительно счастлив от бесконечных возможностей. И я "Разблокировал" два слота для классов.

Я взял [Укротителя] и приручил Фенри - волка первого уровня. Но он был особенным для меня. Я узнал, что можно снабдить предметами своих прирученных зверей. Я решил, что хочу сделать самое лучшее снаряжение и снабдить им Фенри.

Илай в шутку предложила мне стать [Призывателем] и использовать призыв, чтобы помочь мне создать оружие. - Это может сделать оружие более редким, если вызов будет редким или каким-то особенным. - сказала она.

Я отнёсся к этому серьёзно... Мы отправились в долгое путешествие. Фенри добрался до 40 уровня. Самый высокий уровень, возможный для обычного монстра. Однако это меня не остановило. Я продолжал создавать новое снаряжение для Фенрии, по мере того как мне становилось лучше. Фенри в итоге превзошёл 40 уровень и каким-то образом я получил достижение. "Твой любимый питомец преодолел невозможное." и когда он добрался до 120 уровня он стал известен как "Фенрир", повелитель волков.

Илай отказалась от всего оружия, которое я изготовил для неё, сказав: - Ну... я не думаю, что смогу принять это.. - я тогда пообещал себе, что сделаю рапиру и отдам ей. Я знал, что они ей нравятся, и она смогла бы отказаться от них, как только я сделаю шедевр.

Два года спустя я встретил его в пустынной пещере. Мой товарищ по кузнечному делу... [Легендарный дракон Айзен]. Дракон с блестящей серебряной чешуей. Янтарные глаза, которые смотрели в вашу душу с кажущимся бесконечным знанием. Одно его присутствие излучало царственность и гордость. Единственный легендарный дракон в существовании и теоретически лучший призыв. Никто никогда не заражался Айзеном. Каким-то образом мне

удалось уговорить Айзена помочь мне сделать оружие. Однако, когда он впервые услышал эту идею, когда я вытаскивал какой-то [Вечный мифрил], он не принял её.

- Ты меня оскорбляешь?! Ты просто человек! Просит меня нагреть всего лишь кусок жести! Не смотри на меня свысока!

Умоляя сохранить мне жизнь, дракон в конце концов согласился, видя, что никто другой не использовал этот материал, чтобы сделать что-то раньше. Я начал этот процесс. Он бросал на меня налитый кровью взгляд каждый раз, когда ему приходилось нагревать металл после удара молотком. Вскоре моя работа была закончена... это была Чёрная Рапира с выгравированными на ней узорами из паутины.

Я назвал рапиру [Обсидиановая паутина], потому что она сияла, как обсидиан, и на ней была паутина. И...

[Разблокированы название: Реликтовый фальсификатор].

"Вы достигли невозможного, возможно, и нет никаких пределов?"

Дракон, увидев рапиру, замер, а затем начал смотреть на рапиру несколько раз, а затем начал смеяться.

- Бвахаха... очень интересный человек! Очень хорошо. Я [Легендарный дракон] буду служить тебе!

Айзен склонил голову с несравненным изяществом, дающим неопишное чувство преданности. Вскоре после этого мы заключили контракт, и он стал моим питомцем по вызову. Я отдал рапиру Илаю в качестве оружия, которое обещал себе дать ей. Она неохотно приняла его, но всё ещё ёрзала и смотрела в землю с несколько раскрасневшимися щеками.

Я жил в больнице, мои родители время от времени навещали меня... дело в том, что они неохотно принимали меня. Каждый раз, когда я видел их, они беспокойно постукивали ногой по земле, как будто ждали, когда всё это закончится. Я не совсем это понимал. Я жил в одинокой больничной палате с белым кафельным полом и маленьким окошком, из которого открывался прекрасный вид на кирпичную стену, ну не то чтобы я мог видеть снаружи, даже если бы захотел.

Я родился парализованным, и это редкое заболевание сделало моё тело слабым. Врачи сказали мне, что у меня не было много времени, чтобы жить с родителями в комнате. Мои родители сохраняли торжественное выражение лица, однако их глаза сверкали, когда они слышали это, каждый раз, когда они смотрели на меня, они просто сузили свои глаза, как будто они смотрели на мусор.

По какой-то причине я до сих пор получал какое-то образование, оплаченное моими родителями, я не совсем это понимал, я до сих пор этого не понимаю. Тем не менее, я благодарен им хотя бы за это.

В один роковой день пришли мои родители, их торжественные выражения были такими же, однако их взгляд... он был тёплым, их глаза сверкали, несмотря на их в основном бесстрастные выражения, на них была слабая улыбка. Я знал, что что-то не так... всё было неправильно. В палату стали заходить врачи, одни суетились, другие смотрели с нетерпением, словно хотели посмотреть, что будет дальше. Другие дрожали и смотрели в землю.

Скрипучая дверь открылась, вошел врач, держа в руках что-то похожее на шлем, и передал его моим родителям, что-то им сказав. Они жадно ухватились за него и подошли ко мне поближе. Один из них прошептал мне на ухо, пытаясь изобразить сожаление.

- Мне очень жаль.

Слова, которые я слышал, казались пустыми, а потом всё стало чёрным. Ни комнаты, ни врачей. Только темнота... и бесконечная бездна. Время шло, а потом я увидел свет. Это просто выглядело как круг, я не мог видеть землю, но я чувствовал это... я ощупал своё тело. Я замер на несколько минут. Странное и незнакомое чувство никуда не делось. Теперь я понял, что это моя реальность.

Послышался бесстрастный голос.

[Добро пожаловать в систему.]

Шли дни, я всё больше и больше знакомился со всем. По-видимому, это был какой-то усовершенствованный прототип VR, который находился в экспериментальном тестировании. Прошло ещё несколько дней, я продолжал разговаривать с интегрированным ИИ. Это могло бы составить мне компанию; несмотря на то, что это был ИИ, это было довольно разочаровывающе. Он работал больше как браузер если что. Прошёл год.

И я спросил я однажды от скуки.

- Я могу ещё что-нибудь сделать? - голос ответил не сразу, он молчал. И тут я услышал его ответ.

[Есть игры - VR.]

Я был заинтригован, услышав незнакомую концепцию, я хотел узнать больше. Я открыл для себя определенную игру жанра под названием "Фантазия" она состояла из приключений и сюрреалистических концепций и средневековья. Это было довольно странно, но я нашел её удивительной. Я нашёл онлайн-игру под названием...

[Зелейхейм.]

В этой игре. Я встретил её, своего первого друга, и мы отправились в бесчисленные приключения, получив несколько, но драгоценных спутников. - К сожалению, я перестал её видеть.... может быть, она встретила свой конец. - глухо пробормотал я. Я обнаружил, что подавлен... но она заставила меня дать обещание, прежде чем она ушла.

- Чтобы я жил счастливой жизнью. - пробормотал я, скрипя зубами. Как будто я мог! Мир без тебя уже не тот, но ты хочешь, чтобы я был счастлив? Она оставила мне сувенир, но я не думаю, что когда-нибудь им воспользуюсь. - Увижу ли я её когда-нибудь снова? - пробормотал я.

Я обнаружил, что достиг конца своей жизни два года спустя. Тот день... Это было звёздное ночное небо, однако я не мог им любоваться. Серебристый лунный свет пробивался сквозь листву леса, шелест листвы и легкий ветерок были прекрасны. Но...

- Как же я до такого дошёл? - пробормотал я, когда моё холодное тело ударилось о землю, издав глухой звук. Я дал обещание... оно было простым. - Жить счастливой жизнью. - и всё же ... сейчас я не могу пошевелить ни одним мускулом своего тела. - Совсем как в реальной жизни... ха-ха. - безжизненно пробормотал я. Даже если она мертва... даже если я обещал....

- Как ты можешь давать обещание человеку, который не может его выполнить? - мне удалось сказать это с той малой энергией, которая у меня еще оставалась. Я был недоволен собой. Даёшь обещание, но я даже не могу его выполнить?! Я дурак, нет. Мы дураки... она обещала и умерла.. "Теперь, наверное, моя очередь?"..

Я больше не чувствовал своего тела, всё, начиная с лица, казалось совершенно безжизненным. Я не мог сфокусировать взгляд, не мог видеть. Я почувствовал, что у меня перед глазами всё расплывается. Я плакал. Неужели это стоило того, чтобы не отправиться с ней в последнее приключение? Вместо этого мы просто поговорили ... и вот я здесь, умираю...

- Полагаю, сейчас моя очередь, да? - сказал я голосом, который вот-вот должен был затихнуть. Я не мог видеть, я едва мог думать. С той малой силой, которая у меня была, видя, что больше нет смысла. Я воспользовался подарком, который она мне оставила. Я съел предмет под названием "[Кошачий амулет]"

- Интересно, правда ли это? - в шутку сказал я.

[Кошачье очарование: Вселенная улыбается тебе. Будьте осторожны, у вас нет 9 жизней.]

Ну, теперь я мёртв, и не важно, улыбнётся мне это или нет... я хотел бы выполнить своё обещание. Я всегда хотел жить как и все люди, но в итоге оказался таким же, как и ты...

[Выход.]

[Системная ошибка.]

[Повторение...]

...

[Достижение разблокировано: желание.]

Она прислушалась к твоему желанию. Не жалеет об этом.

...

[Эффект “желание.” был активирован.]

[-1000 Карма (Постоянная)]

[Передислокация.]

<http://tl.rulate.ru/book/29839/638733>