

Глава 1

...Дзюнъитиро Микимори знал, что у него плохое чувство направления...

В день вступительного экзамена в старшую школу, больше года назад, он бродил по незнакомой части города в поисках самой школы...

Он с грустью вспоминает те переживания до сих пор...

Из-за этого, отправляясь в путешествие, он часто проверял GPS карту, убеждаясь, что он не заблудился. Это было особенно актуально в лесу, среди деревьев, когда у него нет выбора, кроме как последовать по неизвестной звериной тропе.

Когда предстоит длительное путешествие, не зная расстояния, которое предстоит пройти, лучше торопиться...

Дзюнъитиро остановился, проверяя свое окружение... Несмотря на дневное время, из-за высоких деревьев и густого подлеска, видимость была низкая.

- Я потерялся?

Он нажал на свой W-LD планшет, и вызвал окно снаряжения. Эта модель планшета, с тонким 7 дюймовым жидкокристаллическим экраном, была способна подключиться к интернету практически отовсюду, ни только из мест доступа. Но в этой модели появились и другие функции...

На экране дисплея отображался его аватар "Дзюн" - худощавого телосложения. Аватар в точности повторял Дзюнъитиро Микимори, вплоть до позы и выражения на лице.

Но некоторые вещи отличались:

Во-первых, одежда - на Дзюнъитиро была школьная форма, ученика второго года старшей школы, а на аватаре - железные и кожаные доспехи. (п.р. В Японии система Школьного образования отличается от европейской, основное различие - деление на первый, второй и третий год обучения младшей, средней и старшей школ. Стилистика и/или расцветка формы каждого "года" уникальна)

Во-вторых, цвет волос - у него были черные волосы, в то время как у его аватара пепельного цвета.

Экран отображал, похожее на игровое, окно снаряжения. Совсем недавно, лишь три месяца назад, это был обычный игровой экран...

Теперь все было иначе - Дзюнъитиро открыл карту, нажав на экране планшета, и, вздохнув, всмотрелся в красную точку. Убедившись в местоположении и осмотрев округу, он посмотрел на небо...

Он заблудился, дорога, которую он считал правильной, неожиданно закончилась...

- Я думал, что выбрал правильный путь, но...

Он понял, что ему следовало периодически проверять свою карту. В ней была функция записи маршрута и мест отдыха, информация о которых постоянно отображается на экране. Но до

того, как он о ней вспомнил, звериная тропа кончилась.

Если бы это была обычная ММО, управление картой с помощью руки будет считаться очень устаревшим. Однако здесь это считалось нормой.

Осмотрев окрестности, он понял, что кругом была густая растительность, жужжание насекомых и пение птиц.

С каждым вздохом воздух приносил ощутимый запах увядающей природы. Коснувшись рукой близлежащих деревьев, можно было ощутить твердость коры, местами покрытой влажным мхом.

«Это действительно просто игра?»

Размышляя, он покачивал головой.

- Я полагаю, у меня нет выбора... Пора забыть о жадности и использовать "Крылатые Ботинки"!

Вернув окно снаряжения, он постучал пальцем на изображение ног своего аватара. Его обувь изменилась на ботинки с белыми перьями на пятках

- Да! Отлично!

- Активация! - пробормотал Дзюн, и почти мгновенно вся его одежда покрылась белым светом. Спустя мгновение свет рассеялся и его внешность изменилась в окне экипировки планшета.

В этот момент старшеклассник Дзюнъитиро Микимори стал авантюристом "Дзюн"

- Эффект обуви... Активировать!

После того, как он произнес эти слова, перья на его обуви начали развиваться, будто на них дул сильный ветер. А потом....

...Тело Дзюна плавно поплыло вверх. "Крылатые Ботинки", как и следовало ожидать из названия, одаривали владельца способностью полета. Но у них было серьезное ограничение - кулдаун составлял пять дней! (п.п. Кулдаун - время восстановления (отката) навыка или заклинания)

Используя силу ботинок, Дзюн поднимался всё выше и выше. Птицы, удивившиеся летающему человеку, разлетались во всех направлениях. Поднявшись над деревьями, он осмотрелся.

Его окружала лесная чаща, что, казалось, простирается бесконечно во все стороны. В дали были заметны крутые горы, к юго-западу от них виднелся город Газар.

Поднявшись еще выше, когда деревья слились в сплошной зеленый ковер, Дзюн осмотрелся еще раз.

Оттуда открывался прекраснейший вид на остров овальной формы, плывущий в небе над бескрайним морем.

Это был "Остров Алтария". Дзюн находился в замешательстве... Этот остров оказался, примерно, в два раза меньше Сикоку! (п.п. Сикоку - самый маленький из четырех основных островов японского архипелага)

Он перевел свой взгляд в даль... Существует бесчисленное множество других островов, с разнообразными размерами и формами. Некоторые из них были небольшие островки, их можно изучить всего за час. Некоторые были даже больше, чем Хоккайдо (п.п Хоккайдо - крупнейший из четырех основных островов японского архипелага.)

- Нет никаких сомнений. Это, безусловно, Небесный Мир!

"НЕБЕСНЫЙ МИР"

Раньше это было просто название игры... Теперь это название мира, в котором находятся Дзюн и другие игроки.

Это правда. Этот мир был когда-то обычной онлайн игрой для планшетов, жанра ММО РПГ. Множество игроков подключались к единственному серверу одного мира и играли в режиме реального времени. Каждый игрок создавал уникального персонажа и выбирал "Класс" - маг, воин и др. Игроки объединялись в гильдии и соревновались за лидерство.

В фантастическом мире под названием "Небесный Мир" бесчисленные острова парили в небе. Наука и магия сосуществуют. Авантюристы могли путешествовать с острова на остров на кораблях.

Однако, до того, как был проведен последний тест игры, официальные серверы были запущены!

Отличная графика, продуманная механика геймплея, и простота управления планшетной игры привлекло множество игроков за очень малое время.

Многие учреждения не предоставляли для W-LD планшетов программного обеспечения, которое не прошло одобрения специального агентства безопасности. Но это игре удалось выполнить все требования допуска. Игру хвалили за ее, казалось бы, бесконечное разнообразие игрового мира. Но "РТА" (п.п. ассоциация родителей и учителей) пометила ее как помеху для учебы.

Что на самом деле не стало проблемой.

Нет, это меркло в сравнении с тем, что на самом деле произошло.

Однажды часть игроков проснулась в совершенно другом мире...

Они проснулись лежа на земле в "Небесном Мире"!!!

Что именно произошло с их "реальными" телами до сих пор неизвестно.

Десятки тысяч людей пришли к выводу, что их отправили в другой мир, точно такой-же как игра.

Было очевидно, что этот мир не фантазия, поскольку он казался слишком реалистичным.

Этот день назвали - "Днем Рождения".

Прошло уже три месяца с первого "Дня Рождения".

Игроки до сих пор не нашли цель этой "игры" и просто выживали...

- Ты как Надэсико Ямато... - так Касуми Юкадзаки часто дразнили друзья. Многие завидовали её чёрным длинным волосам. Но она смущалась, когда ей говорили: - Ты такая женственная. Ты красивая девушка! (п.п. Надэсико Ямато - женщина, которая воплощает в себе традиционные достоинства классической Японии)

Но иногда также добавляли: - Твоя грудь слишком огромна. Твоя традиционная японская одежда не подходит к ней. - После таких слов она хотела провалиться под землю.

Касуми воспитывалась старомодной бабушкой.

Род Касуми состоял из множества поколений врачей, начиная с эпохи Мэйдзи. Её отец и мать также работали в больнице. Из-за того, что они всегда были заняты и очень поздно приходили домой бабушка Касуми взяла её воспитание на себя. (п.п. Эпоха Мейдзи - 1868-1912)

Она была очень дотошна в воспитании Касуми. Поэтому её отправили в женскую школу интернат. Школа находилась в горах и была словно тюрьма из которой невозможно сбежать.

«Никогда не забывайте о благодарности. Ощущение после того, как сделал доброе дело - это сама награда. Касуми не забывала мудрые слова бабушки».

По этой причине она, вступив в гильдию, всегда возвращала "долги", в ответ на любую полученную помощь.

- Ооох... раздался стон Касуми, когда большая ящерица ударила ее острым когтем. От удара ее розовые волосы разлетелись во все стороны.

[Вы получили дэбаф: Паралич] (п.р. Дэбаф - действующий на персонажа эффект с отрицательными качествами, Баф - с положительными, накладываются на ограниченное время)

Появилось сообщение в чате, расположенном в нижней части ее поля зрения.

«Я не могу поверить в это!»

Касуми, кусая губы, перевела взгляд от сообщения о дэбафе на "Медовую Ящерицу". Ящерица была гигантским вараном, размером с крупную собаку. Эти пресмыкающиеся обожали сладкий мед, за которым постоянно охотились. "Мед" - универсальный алхимический ингредиент. Если она сможет победить "Медовую Ящерицу", то поможет всем в своей гильдии. Это была причина двухчасового похода в лес. Она всем сердцем хотела помочь, хоть немного!

«Нужно перебороть свой страх...»

Она направила руку с "коротким мечем" на "Медовую Ящерицу", "технология отслеживания движения" помогла ей продемонстрировать довольно высокий уровень владения мечем. Скосив глаза, Касуми посмотрела на полоску НР над монстром, и перешла на "Цепное комбо" - 5 последовательных ударов, состоящих из 4-х обычных и завершающего - удара в прыжке.

... Полоска НР почти не уменьшилась! (п.р. НР - хит поинты, очки жизни)

Касуми и "Медовая Ящерица" продолжали по очереди атаковать друг друга.

Действующий на Касуми дэбаф паралича имел шанс обездвижить ее, сорвав комбо. Если дэбаф сработает, "Медовая Ящерица", несомненно, нанесет свой сильнейший удар. Но несмотря на это, Касуми решила продолжить атаковать.

Она была уверена в своей победе! Если ей никто не помешает...

- Ой! - она получила удар в спину.

Другая ящерица напала сзади.

«Они здесь были вдвоем!?»

Из-за того, что вторая ящерица увидела сородича в беде, она стала агрессивной, немедленно прыдя на по мощь. Этот бой стал два на одного!

«Такими темпами... я проиграю. Что я могу сделать... Я все еще могу убежать!.. Я смогу выжить?»

В "Небесном Мире" смерть не означает конец приключений. Авантюрист просто потеряет 1/3 заряда батареи своего планшета и возродится в последнем зарегистрированном респауне. Касуми просто возродилась бы в гильдхолле в городе Газар. (п.р респаун - место возрождения)

Но она останется голой! Оружие в руках, доспехи на ней, все из инвентаря останется в месте ее смерти, в сумке. Касуми стало стыдно... Это было жестокое правило этого мира.

Два монстра одновременно атаковали ее, понизив НР до красной зоны. Она зажмурила глаза, зная, что сейчас умрет.

- Быстро! В сторону!

Раздался голос парня над деревьями.

Касуми отпрыгнула, как ей сказали. Открыв глаза она обнаружила, что успела увернуться от атаки ящериц, но угодила прямиком в кучу грязи.

Парень появился медленно спускаясь с неба.

Это был юноша, одетый в черные кожаные доспехи и держащий в руках огромный двуручный меч, почти такого же размера, как и он сам. Спускаясь, он взмахнул мечем сверху в низ и располовинил одну из ящериц.

-АХ!

- Привет!

Переводя свой взгляд на Касуми, в место приветствия, парень произнес:

- Не будь душой! Есть еще одна. Вставай!

Касуми поднялась и приготовила свой меч. Была еще одна агрессивная ящерица с таргетом на нее. (п.р. таргетинг - игровой термин, обозначающий выбор цели и закрепление внимания на ней. Пример: Хилы таргет на танков.)

- эй ты, хочешь помереть?! Иди сюда!

- ОК.

Юноша был прав, если она получит еще хоть один удар - точно умрет. Касуми бросилась к юноше и спряталась за его спиной.

- Отлично! - улыбнулся ей юноша.

- Оставайся там и не двигайся!

Произнеся это, Юноша поднял свой огромный меч.

Появившийся шар черного цвета повторил движения меча. С помощью всего одного удара он понизил HP ящерицы на 20%!

Он боролся мечем наполненным магией.

- Ты "Магический Мечник", да?

В отличии от ее класса "Война Света", "Магический Мечник" был атакующим классом, в котором для увеличения урона на мечи накладывалась магия. В этот момент атака юноши увеличивалась фактически в два раза.

- Ты потрясающий!

Он легко увернулся от клешней "Медовой ящерицы" и, в ответ, нанес удар ей в живот.

Вскоре второй монстр упал на землю.

Когда Дзюн лениво летел по лесу на своих "крылатых ботинках", он увидел Касуми, борющейся с ящерицей. Сверху ему было отлично видно, что вторая подкрадывается к девушке со спины.

«Думаю я должен помочь ей»

Подумав немного, Дзюн решил помочь и успел вовремя.

И потом...

Дзюн приземлился, глядя на Касуми и ее светло - розовые волосы.

В правой руке она держала "короткий меч", низкоуровневый меч, созданный алхимией. В ее левой руке был "Малый Баклер" - небольшой круглый щит, возможно купленный в NPC магазине. На ней были "Кожаные Доспехи Новичка". (п.р. NPC - не игровой персонаж, управляемый искусственным интеллектом игры)

Она была новичком, это было очевидно. Это озадачило Дзюна - игроков перенесло в этот мир 3 месяца назад, но судя по ее виду, можно было подумать, что она только начала играть.

Он не мог в это поверить...

- Я хочу кое что узнать. Как долго ты играла в "Небесный Мир"?

- Недолго. Сакуя, моя подруга детства, рекомендовала мне её.

Дзюн чуть не подавился слюной... Это невозможно! Покачав головой, он заставил себя улыбнуться. Кто-то вроде нее никак не мог просто беззаботно бродить здесь.

- Деактивация!

Дзюн покрылся сетом. Через секунду его доспехи и огромный меч исчезли, а на их месте появилась школьная форма. Волосы вернулись к первоначальному - черному цвету. Девушка, увидев это, тоже крикнула команду деактивации и ее волосы, в вспышке света, из розовых стали иссиня черными. Цвет ее глаз изменился с изумрудного на черный обсидиан. (п.р обсидиан - вулканическое стекло. Черные блестящие глаза). В то же время ее легкий доспех воина был заменен блейзером и юбкой. Отличия девушки и ее аватара были минимальны. Возможно, она не совсем понимала, как изменять его внешний вид.

- Я Касуми Юкадзаки. Большое спасибо за спасение моей жизни! Я у тебя в долгу!

Касуми опустила голову что бы скрыть смущение. Дзюн также озвучил свое имя. Этот словесный обмен именами показался немного странным, ведь их имена висели в воздухе, чуть выше "НР Бара". (п.р НР Бар - иконка, отображающая кол-во хп, никнейм, лвл, бафэ - дебафы, и другую информацию о игровом персонаже, кому интересно гугл в помощь)

- Я направлялся в Газар. К сожалению, дорога по которой я шел пропала, и я заблудился...

- Я живу в Газаре, если не возражаешь, я могла бы показать дорогу.

- Правда? Нуу... Тогда, я рассчитываю на тебя

Кивнул Дзюн головой, но Касуми продолжала смотреть на него.

- Что-то не так?

- Э... Простите!

«Действительно?» - подумал Дзюн про себя и заметив, что девушка стала еще больше нервничать в замешательстве отвернулся.

- Ты переживаешь о чем-то? Испугалась?

- Неа... Я, просто, так выгляжу.

Дзюн поспешно отвернулся.

- Извини, я не хотел напугать тебя.

- Нет... Это моя вина, прости за грубость.

Касуми склонила голову в поклоне и выдавила из себя улыбку.

- Подними предмет. Он скоро исчезнет.

- Хорошо.

После очередной благодарности Дзюну, Касуми наклонилась чтобы подобрать "Зачарованный Мед". Привилегия сбора лута принадлежала тому, кто вложил больше всех усилий в убийство моба. (п.р. Лут - все что осталось после убийства монстра. Моб - сленговое обозначение монстра)

- Но вы понимаете... Дзюн-сама, этих мобов убили вы... (п.р. сама - очень вежливая форма обращения - Господин/Госпожа)

-Чтоо?... "Дзюн-сама"??

Дзюн, краснея от смущения, замахал руками.

- Эээ. Я не очень привыкла общаться с парнями. Я была груба?

- Нет-нет. Извини. Когда ты применила "сама" мне вспомнились "ролевые игры" ... (п.р. имеется в виду садо-мазо)

- Роле...что?

- Не обращай внимания. Просто скажи - "Дзюн молодец". Тебе не нужно меня хвалить. Это меня смущает. Если тебе очень уж нужно, используй - "Сан". (п.р Сан - аналог обращения Месье/мадмуазель - более неформальный вариант "сама".)

-Ох... Хорошо. Значит... Дзюн-сан

Немного смущаясь Касуми протянула мед Дзюну.

- Это тебе, Дзюн-сан.

- Мне это не нужно. Кажется, ты сюда пришла за ним? В таком случае лучше тебе оставить его себе.

- Огромное спасибо!

- У тебя есть что-нибудь для восстановления HP?

- Вроде зелий?

- Не трать свои расходники. Подожди секунду. (Расходники - одноразовые вещи эликсиры, свитки, кристаллы, гранаты, расходимые в бою)

Дзюн достал 30-ти сантиметровой палочкой и постучал ней по плечу Касуми, пробормотав команду.

Жезл ярко засиял, и часть ее здоровья мгновенно восстановилась.

- Спасибо за исцеление! Нормально что ты используешь это на мне?

- Не беспокойся. Эта палочка может исцелять бесконечно.

Используемые предметы имели ограничения, некоторые можно было применить лишь раз, другие несколько, а редкие могли использоваться бесконечно, но восстанавливались через определенное время.

Что касается очень высокоуровневых предметов, некоторые из них вообще не имели ограничения на использования.

- Такие вещи очень удобны. Я, определенно, хотела бы купить одну.

- Они не продаются в магазине. Это квестовый предмет, он привязывается.

- Привязывается... Да?

- Квестовые предметы, полученные в награду от NPC, нельзя передавать между людьми...

Дэюн рассказал Касуми о цели своего путешествия:

Он прибыл из города "северных островов" на Алтарию в одиночку. Теперь, квесты которые он не завершил на этом острове, остались только в Газаре.

- Вы закончили все остальные квесты??

- Угу, "Магические мечники" имеют много полезных заклинаний и "Ускорение" одно из них.

"Ускорение" было очень полезно в использовании. Оно могло сделать битву в два раза эффективнее, и облегчить выполнение квестов, так как увеличивало скорость передвижения.

- В конце концов, это восьмой остров колец. Я думаю, что после завершения квестов в Газаре могут открыться скрытые квесты.

Количество квестов было рассчитано для каждого острова. При завершении всех доступных, могли открыться "скрытые" квесты.

- Скажи, ты знаешь что-нибудь про другие кольца острова?

- Я дошёл лишь до пятого кольца.

- Невероятно! Я еще с восьмым не закончила...

- Так ты не с этого острова, да?

- Я упала с дирижабля и застряла на этом острове.

- И поэтому ты не можешь вернуться?

Касуми кивнула.

- А что на счет гильдии?

- Да, я вступила. Наша база находится в Газаре.

- Пожалуйста! Присоединись к нам и помоги нашей гильдии стать знаменитыми!

- Звучит слишком хлопотно...

- Если бы такой профи как ты, Дзюн-сан, присоединился к нам, я уверена, что лидер была бы счастлива...

- Я не профи. Все здесь всего лишь три месяца и неделю.

- Возможно... Но, Дзюн-сан, у тебя гораздо больше знаний и опыта, чем у других людей!

Дзюн вздохнул...

- Я понимаю... Но дело в том, что я не остаюсь на одном месте очень долго.

Касуми мягко улыбнулась. Это была очень невинная улыбка.

Глаза Дзюна всегда казались сонными. Его часто даже называли "Соня". И это был факт: он на самом деле был сонным большую часть времени. Поскольку он часто ночами играл в игры, это было неизбежно - быть сонным. Дзюн часто засыпал в классе во время занятий.

Однако, это не означает что у него были плохие оценки - он пообещал родителям, что будет хорошо учиться, что бы не забрали его игры. Дзюн смог очень эффективно обучаться самостоятельно.

Он любил слово "эффективность". "Эффективность" - это когда используешь свое время максимально эффективно. Конечно, остальное время может быть использовано для хобби. Например, в случае Дзюна - для игр.

По мнению Дзюна это было идеально!

Войдя в трактир, расположенный в городе Газар, Дзюн зашёл в комнату и сел на простую кровать, которая стояла возле единственной двери в комнате. Мебель в комнате на шесть татами была очень изношена (п.р. 1 татами имеет размер приблизительно 1x2 м.) Дверь была снабжена железной решёткой. После подтверждения, что номера рядом с его комнатой были пусты...

- Эй, здесь есть кто-нибудь? - крикнул он в сторону пустой части комнаты.

- Я есть.

После краткого ответа, появилась девушка.

Дзюн перевел на нее свой взгляд, равнодушно игнорируя ее внезапное появление. Девушка возрастом походила на младшеклассницу, одетую в костюм готической Лолиты. У неё были серебряные волосы и золотые глаза.

- У тебя есть что-нибудь на того человека?

- Какого человека?

Девушка наклонила свою голову.

- На девушку что я встретил ранее. Если я правильно запомнил, её звали...

- Касуми Юсаки. Она зарегистрировалась под своим настоящим именем.

- Похоже, она почти не знакома с подобными играми.

- Ей предложила установить "Небесный Мир" её подруга. Первую партию установили больше чем на 2000 планшетов. Игру можно было копировать на планшеты друзей, и игроки "Небесного Мира" сами распространили игру.

Невероятно быстрое распространение "Небесного Мира" было немного странным...

Игра не распространялась ни в сети, ни через магазины. Даже рекламы практически не было. Разработчики разослали две тысячи копий игры участникам промо-акции, а те, в свою очередь, уже начали копировать игру на другие планшеты. Таким образом "Небесный Мир" распространялся только "из уст в уста".

- Ты ищешь среди тех первоначальных двух тысяч?

- Я не могу ответить на этот вопрос. - ответила девушка.

- Хорошо. Я изменю вопрос. Зачем ты посетила меня?

Девушка уставилась в потолок. Она редко показывала эмоции. Возможно она думала, что ответить.... Или, возможно, она общалась с кем-то?

- Этот человек.

- "Этот человек"... Кто он такой?

Девочка молча покачала головой. Дзюн с горьким выражением на лице решил попробовать задать другой вопрос.

- Это касается только меня?

- Хмм. Ты вообще понимаешь, что я говорю?

- Откровенно говоря, сейчас нет времени для сомнений. Однако, я не могу сказать, что доверяю тебе полностью. Похоже у тебя есть много информации которую ты мне не говоришь.

Девушка шевельнула бровью. Дзюн внимательно следил за ее лицом. Она изобразила дискомфорт.

- Хорошо. Для начала - ты человек?

- Я не могу ответить на этот вопрос.

- В этом мире есть ещё люди кроме нас?

- Я не могу ответить на этот вопрос.

- Когда эта игра закончится?

- Это будет понятно, когда игроки достигнут легендарного острова Айон.

“Так... это "Конец Синего Неба"?”

Дзюн посмотрел на грязный потолок.

Снаружи, находилось бесчисленное количество островов, плавающих в небесах.

Бесчисленные плавающие острова...

Именно так всё должно быть в Небесном Мире. Было сказано, что существуют тысячи островов. А этот остров - Алтария, расположен на нижнем кольце.

А на вершине вершин, в самом отдалённом районе неба был легендарный остров...

Был только один остров, который мог парить так высоко!

Имя ему - Айон!

По истории "Небесного Мира", авантюристы достигнув этого легендарного острова могут получить все что пожелают. Все их мечты могут быть осуществлены!

- Это подозрительная история.

- Неважно что ты думаешь о ней

- Однако, то задание... Для него ты выбрала меня, так?

Девушка кивнула

- Раз так, то хорошо. Я выполню его.

- Тогда тебе следует поторопиться к легендарному острову.

Выражение на лице девушки не изменилось. Но она по-прежнему казалась немного недовольной.

«Список моих квестов ещё не полон. Какая досада» (п.п. в играх есть лимит одновременно выполняемых квестов)

Дзюн скрыл свои мысли и ответил с улыбкой на лице:

- Как только я добрался до этого острова, мне удалось собрать много информации о квестах здесь. Прочитав их описания, я решил сперва завершить их.

- Ты чудак и квестофил.

- Я бы предпочёл, что бы меня так не называли. Ты заставляешь меня неловко себя чувствовать.

- Сам напросился.

Девушка покачала головой и исчезла.

Только её слабый сладкий аромат остался витать в воздухе.

Персонажем Дзюнъитиро Микимори в "Небесном Мире" был "Дзюн".

У многих людей ник (п.р. никнейм) их персонажей был назван основываясь на их настоящем имени. Это особенно актуально для "Небесного Мира", так как люди регистрировались в основном с учебных планшетов.

Однако Дзюнъитиро был геймером. Ему никогда не нравилось идея, составлять свой ник из одних и тех же символов что и его реальное имя. Его персонаж "Дзюн" отличался от реального "Дзюнъитиро Микимори", и придерживаясь этому правилу Дзюнъитиро всегда менял свой характер и полностью погружался в своего героя как будто это была его истинная сущность. (п.р. Хотя первый иероглиф в имени Дзюнъитиро и похож на иероглиф его никнейма, но смысл различный - Имя обозначает "музыку", а никнейм "осень")

Прошло три месяца с "дня рождения".

Даже сейчас Дзюн не мог решить быть ли "Дзюном" или самим собой.

Начиная с первого дня прибытия в Газар началась его настоящая миссия Дзюна.

Он встречался с жителями, чтобы собрать информацию о всевозможных квестах.

Даже когда "Небесный Мир" был еще онлайн игрой, NPC и игроки, очень сильно взаимодействовали. Потому что каждый NPC имел уникальный ИИ (п.р. ИИ - искусственный интеллект), их трудно было отличить от игроков.

Например, девушки продающие фрукты на рынке приветствовали клиентов по-разному каждый раз. Иногда, они раздавали яблоки бесплатно. Иногда, они даже шутили. Иногда, они заболели и временно закрыли свои магазины.

После "Дня рождения", все они жили, словно были настоящими людьми, ну, по крайней мере, Дзюн так думал.

И все-же, в одном они регулярно повторялись -

Они выдавали квесты.

Квесты - ключевая особенность ММОРПГ, были нескольких видов - обычные, такие как убийство мобов, или поручения о доставке, и последовательные миссии, состоящие из серии заданий, следующих друг за другом.

"Доставь это письмо начальнику другого города" - это пример обычного квеста.

Чтобы завершить его, игрок берёт письмо у NPC и несёт его в другой город. Там он должен найти резиденцию правителя и передать письмо мэру. После этого игрок получит очки опыта и/или предмет в награду за выполнение квеста.

Варианты получения квестов очень распространены во всех играх.

И "Небесный Мир" не был исключением.

Можно было даже сказать, что квестов даже слишком много - на каждом острове более ста, а островов было - тысячи.

В "Небесном Мире" большинство квестов выдавались в "Храме Авантюристов". Жрецы храма передают авантюристам камни, похожие на драгоценные, называют их - "Квестовые Камни". Обычно задания "Квестовых Камней" легко выполняются. Но награда рэндомная.

Награды за квесты сильно разнообразны - они выбирались случайно. Иногда, это была всего лишь горстка медных монет. А иногда может достаться редкая и мощная экипировка, которую невозможно было купить у NPC. "Бесконечная Палочка Исцеления" была одной из таких редких наград.

- Я хочу, чтобы вы победили "Короля Гигантов", который живет в пещере неподалёку.

Жрецы, в их массивных белых одеждах, всегда были одеты одинаково.

Но, некоторые были стары, другие молоды. Иногда тут появлялись новые жрецы, все они имели различные характеры. Дзюну нравились такие вещи.

После получения "Квестового Камня" - "Жестокого Короля Гигантов" Дзюн крикнул: - Постой! - во внутреннюю часть храма.

- Дай мне ещё.

- Что?

Он общался с одним из жрецов.

- Ходить туда-сюда выполняя квесты по одному - пустая трата времени. Я завершил 80 квестов в трёх городах острова и мой процент выполненных - больше 70%. Здесь выдают тридцать квестов? Просто дай мне все, что можешь, прямо сейчас.

В "Небесном Мире", выполнение квестов влияет на "Репутацию", что в итоге влияет на получение новых квестов. (п.р. а провал задания - понижает)

- Это ваш первый визит в эту церковь. Вам по-прежнему не хватает репутации.

- Я понимаю, что мне не хватает репутации... Но... Хорошо. Но ведь в других городах моя репутация высока?

- Дайте мне минутку. Пожалуйста, ждите здесь...

Священник закрыл глаза и произнес короткую молитву.

Вскоре после этого он кивнул головой, с неприятным выражением лица.

- Есть двенадцать заданий, которые вы можете взять.

- Так мне не хватает репутации, чтобы получить остальные квесты, да? Что-ж, думаю двенадцать будет нормально. Могу я получить их прямо сейчас?

- Что за амбициозный авантюрист.

Тогда священник начал рассказывать о каждом задании Дзюну.

- Не нужно тратить время и объяснять мне все задания.

- Квесты - это испытания "Бога Авантюристов"! Конечно я стремлюсь объяснить их в подробности.

- Конечно объяснение - это хорошо, но всё же я предпочитаю выяснять, что из себя представляет квест, сам.

- Да?

- Я делаю квесты потому, что это весело.

У священника просто отвалилась челюсть...

- Увеличение моего рейтинга и завершение всех квестов это как собирать фигурки и трофеи. Выполнение заданий делает меня счастливым!

- Хмм... Интересный взгляд на вещи... - пробормотал жрец.

- Хорошо сказано. Думаю, вы сможете завершить сразу все квесты в пещере, вместо того, чтобы бегать туда-сюда.

- Эээ... а как насчет остальных квестов?

- Поговорим об этом, когда снова встретимся, хорошо?

Дзюн вышел из церкви немного поникшим.

Большинство квестов, около 80%, состояло из убийства монстров и получении лута.

Подземелья, на подобии пещер и руин, очень часто были местом респауна монстров. (п.п. респаун - место возрождения.)

В "Небесном Мире» монстры не размножались - они просто возникали из ниоткуда.

Как правило, монстры не могли слишком далеко уходить от их точки респауна. Так как во круг городов было много респаунов, там было множество монстров. Квесты на их ликвидацию были очень важны, для удержания монстров под контролем.

Однако, через определённое время после их уничтожения, монстры появлялись вновь.

Из-за этого, вновь появлялись квесты на их ликвидацию.

Квест выдавался лишь одному авантюристу, а значит если кто-то возьмёт сразу все задания в одной области, то другие смогут взять их только когда mobs вновь появятся. Дзюну очень нравилось это! Это означало, что на пути его стремления к 100% рейтингу завершённых квестов будет меньше препятствий.

- Какие слабые монстры...

На открытой площадке в "Известняковой Пещере", Дзюн собрал всех рептилоидов.

Один за одним сюда сбегались монстры, привлечённые шаром света. Однако, "Известняковая Пещера" была не очень широкой, самое большее два три метра шириной. К счастью, эти монстры умирали от пару ударов "Магического Мечника", класса с самыми высокими атакующими способностями.

Он победил этих монстров получив всего несколько ударов.

Как только последний монстр исчез, "Квестовый Камень" в мешке Дзюна засиял.

- Да! Я закончил этот квест!

Дзюн достал сияющий камень из своей сумки. Он был размером с ноготь. Спустя мгновение он начал трансформироваться. Дзюн внимательно наблюдал за изменениями камешка и тот превратился в лазурное кольцо.

- Хмм... кольцо увеличивающее статы.

Дзюн взмахнул своей левой рукой и появился его планшет, статы кольца появились на экране.

- +2 к силе. Мне это не нужно. Потом продам.

С этой мыслью Дзюн вспомнил лицо девушки, которую вчера повстречал.

В любом случае она выглядит как нуб. Казалось, что она вообще не понимает, как играть. (п.п. newbie - нуб - новичок.)

Дзюн покачал головой. Вчера он наткнулся на неё, когда она нуждалась в помощи.

Помогать другим авантюристам это негласное правило. Но это не значит, что нужно помогать после этого.

- Я подумаю об этом позже. В любом случае, следующий квест... "Получение напитка Демонического Зверя".

Видимо, в глубине пещеры должно быть озеро что привлекает монстров своей энергией.

Вода была нужна для выполнения другого квеста. Об этом он узнал, когда спрашивал жителей города в поисках информации. Он мог убить сразу двух зайцев, выполнив квест на убийство и сбор.

- Хмм... Интересно, смогу ли я тут добыть немного трав. Нужно осмотреться.

Он уже максимально прокачал свой навык "сбора трав". Теперь Дзюн, используя свой планшет, практически в 100% случаев, мог узнать название и характеристики любой травы.

Из-за его сильного стремления к максимальной эффективности он старался одновременно выполнять множество квестов.

- Я такой занятой...

Количество квестов, которые он еще не завершил неуклонно сокращалось.

- Очень занятой...

Улыбаясь, Дзюн продолжил поиски трав в сумерках пещеры.

В тот вечер...

Дзюн вернулся в Газар в приподнятом настроении. Ему удалось выполнить девять заданий за один день!

Он увидел двух девушек, стоящих перед городскими воротами. Одна из них была той, кому Дзюн помог вчера, Касуми Юзаки. Другая девушка была одета в школьную форму, отличавшуюся от нее. У девушки были два коротких хвостика какао-каштанового цвета и тёмно-красные глаза.

Касуми узнала Дзюна. В то время как другая пристально смотрела на него.

- Ты Дзюн?

- Э-э... Да?

- Я Эри Инуи, но ты можешь звать меня просто Эри. Мне нужно поговорить с тобой.

Эри выпятил грудь и надменно повернула подбородок.

Она казалась очень высокомерной. Дзюн повернулся к Касуми.

- Э-э... Извини... Дзюн-сан, верно?

- Касуми, не нужно извинений в этой ситуации! Эй, Дзюн, ты меня слушаешь?

- Что-то не особо хочется.

- Для начала повернись ко мне лицом!

- Я отказываюсь.

Слова девушки были словно укол. Дзюн хотел спокойно пройти между девушками и попасть в город.

- А НУ СТОЯТЬ!

Она схватила его за левое плечо и насильно развернула.

Дзюн хмуро посмотрел на нее.

- Не игнорируй меня! Я сказала ТЕ - БЕ! Нам нужно поговорить!

- Я не понимаю, зачем...

- Нам кое что нужно!

- Извини. У меня нет на тебя времени.

Сегодня был хороший денёк для путешествий. В таком случае он вскоре сможет завершить все

квесты в городе, до того, как зарядятся его сапоги. У него не было времени на пустую болтовню вроде этой.

- Отлично.

Фыркнув девушка с короткими косичками отпустила плечо Дзюна.

- Хорошо... Если ты поняла, тогда все хорошо. - сказал Дзюн.

- Если ты не выслушаешь меня, я создам тебе ещё больше проблем.

- Хмм?

- Я знаю в какой таверне ты остановился. Я продолжу приставать к тебе и там. И не остановлюсь пока ты не падёшь на колени и не начнёшь умолять меня.

- Ух... Стой, разве это законно?

- Ну, у меня максимальная репутация в этом городе. Этот город - мой союзник.

Только что прибыв в город, Дзюн знал, что не сможет соперничать с ней в репутации.

«Эта девка...»

Дзюн уставился на неё.

Она намного лучше Касуми понимала игровую механику "Небесного Мира".

- Ладно. Я выслушаю вас за ужином.

- Хорошо, что ты такой послушный.

Эри поставила свои руки на пояс и усмехнулась. Дзюн уставился на неё.

К счастью для Дзюна в "Небесном Мире" питание не было проблемой.

Это объясняется тем, что еда и напитки могут быть легко призваны с помощью магии.

Волшебники могли призывать такие вещи, как вода или хлеб, но на вкус они были унылым и безвкусным, и исчезали через несколько часов, если их не съесть, поэтому естественно, что многие авантюристы ходили в бары и рестораны, чтобы поесть вкусную еду - супы, салаты из свежих овощей и т.д. В этом мире, если человек имел лишние деньги, он часто тратил их на вкусную еду.

Во время еды на первом этаже таверны Дзюн слушал, что хотели сказать ему эти две девушки. Еда здесь была конечно не ресторанного уровня, но довольно неплохой. Устав от приключений он думал, что еда тут была довольно сносна.

Взяв горячий картофель, Дзюн нарезал его ножом на колечки.

Касуми использовала вилку и нож, чтобы элегантно нарезать мясо ягненка. Эри, лязгая столовыми приборами, ела мясо, нарезанное Касуми. Они ждали ответа Дзюна.

- Советник?

- Да. В нашей гильдии нет ветеранов вроде тебя. И как ты знаешь на этом острове не так много авантюристов.

- Дирижабль, который регулярно курсирует в округе приходит сюда примерно раз в пять месяцев.

- Точно, он ушёл сразу после "Рождения", а следующий будет только через два месяца. Правда в том, что Касуми хочет быстрее попасть на другой остров. Поэтому ты должен ей помочь.

«Очень эгоистично!»

Дзюн вздохнул. Он не получит ничего за помощь.

- Даже ты однажды должен покинуть этот остров. Но тебе всё же придётся просидеть тут ещё два месяца. Однако если ты будешь сотрудничать то, мы сможем уехать раньше.

- Я могу уйти, когда захочу.

- Что?! Как?

- У меня есть Крылатые Ботинки. Они могут доставить меня напрямую до седьмого кольца, однако на большее они не способны.

Чтобы доказать, что он не врет, Дзюн достал свой планшет и показал им раздел своих магических вещей.

- Вау! Что это?! Где ты достал все это?!

- Две вещи я получил за завершения квестов на восьмом кольце островов, одно за седьмое кольцо. Некоторые за шестое. Я прибыл на этот остров для завершения квеста доставки. А также продажи вещей.

- Ты квестовый задрот!

- Приму это как комплимент.

- Ты...

- В любом случае, должен быть способ, что позволит уйти с этого острова не используя курсирующий дирижабль.

- Нам нужен персональный дирижабль.

- Это квест?

Дзюн от волнения резко встал.

- Нет. Это сокровище.

- Правда? Если это так, то это не стоит моих сил.

Успокоившись, Дзюн сел на место и откинулся на спинку кресла.

- Постой! Тебя не волнует ничего кроме квестов?

- Конечно.

- Тыыы...

- Эр... Эй Эри, пошли отсюда...

Предложила Касуми, молчавшая до сих пор.

- Давай больше не доставлять проблем Дзюн-сану...

- Касуми, я же хочу, как лучше для тебя.

- Если ты ставишь её интересы превыше своих, то почему бы тебе самой ей не помочь?

- У меня ничего не получится. Нам нужно уничтожить очень сильного монстра, который не даёт гильдии пройти до предмета.

- Это не имеет ничего общего с квестами.

- Да? - возмутилась Эри: - Если тебе не интересно. С тобой или без тебя мы всё равно попробуем!

- Хорошо. Хорошо.

Эри встала покачивая головой. Она взглянула на Дзюна, который спокойно ел свою еду, в последний раз.

- Вся наша гильдия завтра к полдню соберётся на Кладбище Хомана, чтобы победить Смертельного Сфинкса. Мы попытаемся победить его. Приходи посмотреть если интересно.

Эри встала, бросила серебряную монету на стол. Схватила руку Касуми и попыталась выйти наружу.

- Подожди секунду.

Касуми вырвалась из рук Эри и вернулась к столу Дзюна.

- Э-э... Дзюн-сан. Это нормально, если я спрошу у тебя одну вещь?

- Что?

- Дзюн-сан... Кажется, Вы... Наслаждаетесь этим.... Это правда?

При отрезании куска хлеба, Дзюн поднял голову. Естественно, он не знал, что сказать.

Касуми смотрела не моргая. Она улыбнулась.

-Хмм... А ты не веселишься, да?

-Точно...

Касуми слегка кивнула.

- Моя подруга, Сакуя, ищет меня. Ей сейчас очень грустно.

Касуми продолжала пристально смотреть на Дзюна.

- Я хочу вернуться к своим друзьям...

Дзюн направил свои глаза на неподвижно стоящую Касуми. В его глаза попал луч света, отраженный ее обсидиановыми волосами.

Дзюн отвёл свои глаза.

- Ох! И Огромное спасибо за вчерашнюю помощь!

Ещё раз взглянув на Касуми, Дзюн вернулся к своей еде.

На следующий день, по прихоти, Дзюн пошёл посмотреть на "Кладбище Хомана" с близлежащего холма.

Благодаря техники "Ускорения", путь от города до кладбища занял около часа. Неподалёку от него в лесу находились древние руины со сфинксом, очень похожем на Египетского.

Вчера Дзюн посетил эти руины в поисках квестов. Но как только он подошел к развалинам, "Сфинкс" ожил и задал ему вопрос.

- Ты законный наследник Маркграфа из Гудонау? (п.п Маркграф - губернатор приграничной территории в римской империи)

Гудонау - древняя цивилизация, оставившая после себя лишь руины.

Маркграф создал барьер во круг острова Алтария, защитив остров от постоянных войн той эпохи. Благодаря барьеру, Алтария смогла избежать участия в конфликтах и процветать в спокойствии.

Но времена меняются. С наступлением эпохи авиации, дирижабли редко посещали этот остров из-за оставшегося барьера. Культура и экономический рост острова прекратились, в то время как другие острова процветали и укрепляли связи.

Сейчас только квесты стали опорой для выживания острова Алтария.

- Нет. - ответил Дзюн на вопрос сфинкса и продолжил свой путь. Сейчас его больше волновало задание на поиск фей, которые обитали недалеко от кладбища. Дзюн получил от них "Вкуснейший Благословлённый Хлеб" и успешно создал из него "Мягчайшую Булочку", что повысило его уровень кулинарии на 5 очков. Благодаря квесту, Дзюн прокачал кулинарию до 105.

«Это сделает меня сильнее... Вскоре для повышения кулинарии мне придётся делать специальные квесты. Даже такие как Касуми должны понимать, что необходимо поднимать уровень своих профессий и способностей.»

Поскольку навыки наподобие кулинарии не были популярны, так как не были жизненно необходимы для приключений, очень немногие люди искали задания для их повышения.

«На поваров не обучали, игроки должны были постигать "кулинарию" сами.» (п.р. "Кулинария")

- распространенное в играх название профессии)

Но Дзюн не мог много думать о прокачке навыков, так как здесь ещё оставались не завершённые задания. Вспоминая лица некоторых своих знакомых, которые увлекались кулинарией, Дзюн думал, чем заняться после ухода с острова. Информация о заданиях для таких жизненных профессий была бы очень ценной, к счастью многие авантюристы помогали и с информацией, и с заданиями. Такие люди жили по правилу "услуга за услугу", и ожидали того, что когда-нибудь ты должен оплатить этот должок. Отношения в "Небесном Мире" становились важнее каких-либо денег и навыков.

Полдень.

Размышляя обо всем этом, Дзюн в его стандартной школьной одежде поднялся на холм и посмотрел вниз, на «кладбище Хомана». Там была группа людей, которые, как и Дзюн, были в повседневной одежде. Так как люди, одетые в обычную одежду, выглядели гораздо более дружелюбно и более открыто общались между собой, чем одетые в громоздкие доспехи, да ещё и с оружием.

Это и было причиной того, что раннее Эри и Касуми подошли к Дзюну в школьной форме.

Он услышал звуки боя. Стоя на вершине холма, Дзюн посмотрел в сторону где находился Сфинкс. И сразу заметил эту пятиметровую статую. На равнине у подножия холма начался ожесточённый бой.

Около 20 искателей приключений напали на огромного Сфинкса, который был даже больше чем танк.

Все они были девушками.

- Так, это гильдия полностью из девушек... Какая трата времени, чтобы встретиться с ними.

Он понял, что они скрывали этот факт. И как правило такие гильдии имели сильное чувство единения.

Дзюн заметил Касуми и Эри в толпе. Касуми была в авангарде, в то время как Эри прикрывала их со спины используя магию поддержки.

- Эри Инуи - белый маг, да...

"Небесный Мира" была MMORPG с системой классов.

В начале игроки выбирают свой класс. Эти "классы" невозможно сменить по желанию, и лишь после выбора игрок мог войти в "Небесный Мир".

У разных классов разные способности. Авантюристы с разными классами, которые дополняют сильные и слабые стороны друг друга, обычно объединяются в группы по 5-6 человек, для совместных путешествий.

В идеале группа должна иметь хороший баланс между такими ролями как танк, целитель и дамагер.

Например, класс Касуми, "Воин Света", классифицировался как танк. Его сила атаки была не очень высокой, но зато он мог отвлекать врагов на себя. У атакующих классов - дамагеров,

большинство способностей были направлены на нанесение урона, а целители должны вовремя лечить своих соратников.

Класс Эри, "Белый Маг", специализировался на магии исцеления. Из всех шести классов, специализировавшихся на исцелении, "Белый Маг" был самым лучшим. Одним кастом своей способности он способен полностью восстановить жизни у одного человека. Также у него были и другие заклинания - восстановление здоровья со временем, увеличения максимального запаса НР, и даже воскрешающая способность. "Белый Маг" являлись важной составляющей групп и гильдий.

Естественно, дамагеры, такие как "Магический Мечник", наносили много урона.

Из-за того, что остров был расположен на нижнем восьмом кольце островов, Дзюн без проблем мог бродить тут в одиночку. Пока он не приближался к элитным мобам, он мог победить здесь любого монстра.

Один из этих исключительно сильных монстров был Ужасный Сфинкс, с которым сейчас сражались Касуми и гильдия Эри.

Некоторых монстров в ММО классифицировали как рейдовые.

Если вы могли бороться с обычными мобами самостоятельно, то с так называемыми "групповыми мобами" в одиночку уже не справиться. А выше них были чудовища уровня "рейд", с которыми нужно было бороться множеством групп, только в таком случае были шансы на победу.

...Их танк, класса "Тяжёлый Воин", имел самую сильную броню, но и он не мог сдержать силу моба. Уровень здоровья танка опустился до 20%. Хоть ему и помогали с атаками ещё 15 человек, здоровье Сфинкса всё равно оставалось чуть более 80%.

Эри пыталась сделать всё возможное, чтобы сохранить здоровье всех согильдейцев, но не могла угнаться за наносимым сфинксом уроном, а танк уже был на грани.

«Они проиграют» - предсказал Дзюн, наблюдая с вершины холма. Получив множество сильных атак, здоровье "Тяжёлого Воина" упало до нуля...

Арьергард продолжал хилить пострадавших от "Ужасного Сфинкса". У классов с низкой защитой, таких как "Белые Маги", не было никаких шансов против смертельных атак моба. Они будут убиты в течение нескольких секунд, если станут его мишенью.

Сейчас победа и поражение зависит от того сможет ли целитель выхилить урон или нет.

Наконец, Касуми тоже стала мишенью. Теперь потеряв основного хила, остальные члены гильдии умерли всего за 15 секунд.

А у "Ужасного Сфинкса" осталось ещё более 50% жизней.

Вздыхнув, Дзюн отвернулся от мёртвого тела Эри. Хоть он и знал, что на самом деле она не умерла по-настоящему, но всё равно было не комфортно смотреть на валяющееся тело.

Затем, девушки вернулись в свои привязанные точки сохранения. В "Небесном Мире" не существует полной смерти - авантюристы просто теряют немного статов и уровень батареи их планшета сокращается на 1/3

Уровень батареи планшета восстанавливается на 1% в день. Если умрёшь три раза подряд, то уровень заряда упадёт до 0%.

Что же касается того, что происходит после того как заряд упадёт до 0%...

Был один человек, который пытался проверить это... После его третьей смерти, он не вернулся к точке возрождения - он исчез, оставив свои вещи на земле.

Никто не знал, что с ним случилось. Он мог вернуться в реальный мир, или... он мог "умереть" по-настоящему.

Однако смерти девочек не были критичны. Их точки сохранения были установлены в святилище, в которое не могли забраться монстры.

Дзюн уже хотел покинуть поле боя...

- Стой! Подожди.

Вдруг, он кое-что понял. Некоторое время назад, возле вершины холма, он видел помеченный камень точки воскрешения. Вокруг него были десятки абсолютно новых плащей, обычно это делалось специально для массового воскрешения.

Обернувшись, он увидел множество обнажённых девушек, стоящих в ряд!

- Ох...

В "Небесном Мире", после смерти персонажи возрождаются в точке воскрешения полностью голыми!

Когда это была еще ММОРПГ, они оживали с кусками ткани, что прикрывали все интимные места. Теперь, когда мир стал реальностью...

Глаза Дзюна и девушек встретились...

- ВААААААААА!!!!

После короткого молчания, девушки издали пронзительный вопль.

- Ты худший! Я подам в суд за домогательство! - лидер гильдии, девушка в очках, крикнула ему.

Она пришла в игру будучи студентом университета. Хотя она и была только студенткой, но у неё было самое зрелое тело из всех девушек. Увидев её, истерично кричащую, Дзюн поставил под сомнение приглашение в их гильдию...

Успокоившись, члены гильдии укутались в одеяла, так как не было возможности сразу после смерти сменить одежду. Многие девушки сверлили Дзюна ледяным взглядом.

После чего Дзюн был допрошен девушкой в очках на тему, почему он вообще тут оказался. Или он догадался по плащам возле камня возрождение, что они воскреснут тут и решил подсмотреть за ними? Она говорила спокойным и очень снисходительным тоном, что было

очень подозрительно.

- Лидер, вы ошибаетесь, это я сказала ему прийти сюда!

Это была Эри, спешно взявшая на себя ответственность.

Касуми сопровождала её, держась за край её плаща. Они объяснили произошедшее вчера их лидеру.

Выслушав их рассказ, девушка, известная как "Гильдмастер", казалось, немного остыла.

- Я поняла. Я слышала, что недавно в город прибыл авантюрист...

Она взглянула на Дзюна.

- Разве ты не просто смотрел на наш проигрыш с холма?

- Точно.

- Если бы мы сохранились в городе, то пришлось бы час добираться обратно... А в это время ты мог украсть нашу тяжёлую работу на поле боя!

В "Небесном Мире", как и во многих ММО, существовали ПК игроки (п.п. плеер киллеры, убийцы игроков). Поскольку не разрешено было атаковать в пределах поселений, игроки устраивали засады, но только одна рендомная вещь могла выпасть после смерти игроков. После убийства других ПК игроки отмечают специальной меткой возле своего ника. И она оставалась там на протяжении трёх дней.

Не стоило часто этим заниматься...

Однако, мародёрство работало по-другому - игроки, погибшие в разгар битвы с монстрами, могли быть ограблены. И очень трудно было потом вычислить грабителя. Гильдии во время рейдов учитывали это и оставляли возле поля боя несколько людей, что бы те сторожили их вещи.

Наверно они не думали на столько далеко. И поэтому вся их гильдия приняла участие в битве.

Но Дзюн не был поклонником краж.

- Воровство таких плохих вещей не принесет вам ничего хорошего.

Дзюн, обидевшись на прозвучавшие слова ГМ, сплюнул на землю. Он гневно посмотрел на нее:

- Перестань быть такой высокомерной! У меня достаточно денег. Меня не интересует ваши нубские вещи. Вам нужно беспокоиться о ворах только тогда, когда дело доходит до редкости предметов 7 или выше!

"Редкость" - показатель качества предметов. Снаряжение с редкостью 1 - продавалось в магазинах NPC. Самый высокий уровень - 9. Здесь, на восьмом кольце, лучшее снаряжение и экипировка были лишь 5 уровня.

- Ну тогда, ты явно хотел украсть дроп с этого монстра!

- Ты говоришь это, но вы даже не приблизились к победе над "Ужасным Сфинксом".

Дзюн знал, что всё шло хорошо, пока их танк не умер. Однако его смерть была совершенно другим вопросом. Вся проблема в том, что они не смогли справиться со всем входящим уроном от монстра. Иными словами, им не хватало тактики и стратегии. Члены гильдии плохо координировались друг с другом.

- Я скажу простым языком. Ты - некомпетентный лидер! - уставился на нее Дзюн.

- Я вообще не понимаю почему ты стала ГМ, разве только потому что ты старше остальных. Даже если вы все атакуете вместе, я всё равно был бы сильнее вас.

- Ты пытаешься сделать из нас дураков?

- Да...? - прервала разговор Эри.

Когда Дзюн перевел взгляд на нее, она ехидно продолжила:

- Нам довелось лицезреть мега мощную силу "Магического Мечника" Дзюна и он, вероятно, будет сильнее, чем все мы вместе взятые.

- Что ты хочешь этим сказать?

- Ну, почему бы тебе просто не доказать свою силу? - смотря в глаза Дзюну сказала Эри и рассмеялась.

Дзюн кивнул. Он чувствовал себя немного неловко.

- Покажи мне, что сможешь победить "Ужасного Сфинкса" в одиночку!

- Конечно я могу. Какая болтунья... Я покажу тебе!

- Постой! - поспешно крикнула Касуми.

- Эри, это абсурд! Как бы ни был силён Дзюн-сан, он всё ещё один человек, один человек никогда не сможет победить такого монстра...

Девушка новичок очень сильно разволновалась.

Для того, чтобы привлечь внимание Дзюна, Эри сделала странное выражение на лице.

- С нашей принцессой точно все хорошо? Ты в порядке?

- Я в порядке. У меня есть одно условие. Так как это была моя идея, то я хочу тебе немного помочь. - сказала Эри.

- Но я, как ты мог видеть, очень слаба в бою и могу только накладывать бафы и лечить.

- Всё будет нормально. Я не дам атаковать тебя пока меня не убьют. Хотя шансы на это очень малы.

- Если ты окажешься слабым, то не сможешь сбежать, а я умру...

- Если я умру дважды в день, то это будет проблемой! После этого мне придётся долгое время быть крайне осторожной.

- Ты действительно хочешь сделать это?

- Я понимаю риск. Я это сделаю!

Она положила свои руки на бёдра и бесстрашно улыбнулась.

Дзюн кивнул и повернулся к Касуми и другим.

- Окей. Вперёд!

Они покинули ошарашенную гильдию и отправились в путь.

Вскоре Эри и Дзюн прибыли на опустевшее поле битвы. Трупы авантюристов уже исчезли, их оборудование было разбросано по всей земле.

- Здесь точка спавна монстра. Убедись, что экипировалась и будь на чеку.

- Подожди секунду... И не смотри в мою сторону!

- Не беспокойся об этом.

Эри подобрала камень и бросила в Дзюна, он сразу замолчал.

Она подобрала свои вещи и экипировала боевую броню. Остальные члены гильдии наблюдали за ними с безопасного места. Дзюн и Эри, не обращая на них внимание, пошли дальше.

- Вчера ты притворялась слабой, да?

- Такая уж я....

Дзюн вздохнул, пожимая плечами.

- Ты ветеран, да?

- Не совсем так. Я играла в ММО около трёх лет.

- Другие члены гильдии в большинстве новички. Почему бы тебе не возглавить их?

- Быть лидером - большая морока. Кроме того, я тут самая молодая.

Это было то, из-за чего Дзюн переживал.

Во время битвы можно легко отличить тех, кто имел опыт и тех, кто был совсем ещё новичком. В этой гильдии только Эри имела опыт в подобных играх.

К сожалению, целителями трудно играть, тем более играть хорошо. Кроме того, ей было особенно тяжело, так как она была единственным чистым хилом в их группе. Ей приходилось постоянно менять приоритеты хила танка и атакующих.

- Сколько тебе лет?

- Я на третьем году обучения средней школы.

- Хм... На два года моложе меня. Я на втором году старшей школы.
- Касуми тоже второгодка средней школы. Госпожа Сироко, наша лидер гильдии, студентка третьего курса университета.
- Похоже, что у вас много неприятностей.
- Я должна была притворяться слабой. Теперь я могу использовать эту возможность, чтобы показать мои реальные способности.
- Только из-за этого?
- Ну...
- В любом случае, давай посмотрим на твои настоящие навыки в действии!

Вскоре они дошли до опушки леса и увидел пирамиду.

Возле пирамиды стоял "Ужасный Сфинкс", полностью в боевой готовности. Его здоровье успело восстановиться до 80%.

- После боя, его HP восстановилось. Ты собираешься заманить его куда-нибудь?

Заводить монстров в определённые места, где будет легче их убить называлось -"Заманивание".

- Нет, мы можем бороться с ним здесь.
- Хорошо... Я бафну тебя. Какие тебе нужны?

Дзюн сказал, что хотел бы бафы на увеличение HP, защиту и скорость атаки.

- Скорость атаки... Да щас!..
- У тебя он есть?
- Конечно нет! Я - "Белый Маг"! У меня нет никаких наступательных бафов.
- Хотелось бы, что бы ты говорила об этом заранее.
- Все старались использовать лучшие из своих классовых способностей и прокачивали очень мало навыков. Поэтому я не могла использовать свои способности в полную силу...
- Так вот почему ты хочешь показать их.

- Точно. Я хочу, чтобы все узнали о моей реальной силе. Ведь новые авантюристы вряд ли придут на этот остров извне, а из-за того, что мы начали на этом острове, мы ничего не знаем о внешнем мире.

В начале оригинальной игры люди выбирали место с которого начинали своё путешествие, они могли выбрать из, примерно, 50 островов на восьмом кольце. Так как копии игр распространялись между друзьями, многие из них старались начинать на одних и тех же островах. И в начале люди играли только своими группами. В конце концов авантюристы начали переходить на другие острова. Самым плохим в такой системе было то, что не было поддержки геймеров девушек, которые впервые начали играть в MMORPG, в результате чего

на начальных островах оставалась много девушек одиночек, которые особо ничего не умели, что и произошло на острове Алтария.

После того как Эри закончила бафать, Дзюн скомандовал "Активация!". Его тело окутал свет. Когда свет исчез, цвет волос Дзюна изменился с черного на пепельный, он был одет в кожаные доспехи и вооружен большим мечом.

Стоя прямо перед "Ужасным Сфинксом" он приготовился к атаке.

"Ужасный Сфинкс", взглянув на Дзюна, медленно встал.

- Ты законный наследник Маркграфа Гудоней?

Дзюн взмахнул своим мечом понизу, по ногам чудища, и монстр бросился на него.

HP чудовища значительно снизились, а его имя сменило цвет с зеленого на красный.

"Ужасный Сфинкс" вошёл в боевой режим.

- Как глупо! Ты заплатишь за эту ошибку, смертный.

Монстр уровня "Рейд" ринулся на Дзюна. Но Дзюн быстро ушёл с линии атаки.

Ещё когда "Небесный Мир" была только MMORPG, тактика сражения авангарда была очень простой.

Игроки просто вплотную приближались к монстру, и атаковали как могли не уворачиваясь вообще. Если им везло и их стат уклонения был достаточно высок, то они избегали урона - моб "промахивался".

При такой тактике дистанция до цели не влияет на исход битвы. Этот способ был очень простой и однообразный.

Но если ты владел настоящим умением сражения и координировался с другими игроками, бой становился по-настоящему захватывающими.

Однако...

Это было применимо только когда "Небесный Мир" был еще MMORPG.

Когда "Небесный Мир" стал реальностью, все изменилось. Враги не стояли на месте, атакуя просто приблизившись к цели... Из-за таких изменений Дзюну и другим авантюристам пришлось постоянно держать ситуацию под контролем, применять тактику и стратегию, искать моменты для атаки и вовремя защищаться.

Но даже после этого, "системная поддержка боя" иногда оставалось полезной.

Если вы гораздо сильнее врага, тогда для победы проще использовать систему.

И новички предпочитали пользоваться поддержкой системы для боя.

Весь арьергард гильдии Эри пользовался этой системой. Даже при помощи АСБ (п.р. автоматической системы боя), они смогли снять только 60% HP "Ужасного Сфинкса". Если б они смогли поддержать свой ДПС (п.п. урон в секунду) до конца....

Но эта тактика - только для нанесения урона.

Они не читали гайды по использованию своих способностей.

- Серьёзно? Ты можешь избежать его атаки!?

Девушки, которые наблюдали за битвой Дзюна, были просто в восхищении.

Даже услышав их болтовню, Дзюн был полностью сосредоточен на наблюдении за движениями "Ужасного Сфинкса".

Монстр прыгнул... Но скорость его была низка. Несмотря на его мощные мышцы, достать Дзюна он не смог.

Он издал "Громовой Рев" и пыль вокруг него взлетел вверх.

- Ты все еще просто уклоняешься? Почему!? Если я правильно помню, ты "Светлый Воин", верно?

- Нет. Я "Магический Мечник". У этого класса очень низкий параметр уклонения.

Это было очевидно. Дзюн не использовал поддержку системы. Он наблюдал за движениями Сфинкса и двигался в соответствии с ситуацией, уворачиваясь наиболее эффективно.

Гигантский четвероногий монстр гонялся за бегущим Дзюном. А когда монстр остановился передохнуть, Дзюн нырнул под него, ударив своим двуручным мечом, усиленным магией. А после снова отбежал.

НР монстра уменьшилось совсем чуть-чуть.

"Ужасный Сфинкс", в основном, использовал 4 скила для атаки. Дзюн уже видел первые два, наблюдая за битвой женской гильдии.

После третьего скила последовала долгая пауза.

В дополнение к стандартным атакам были ещё два особых скила. Если у него не было охраны из мобов, он быстро хлестал своим хвостом, которым мог нанести огромный урон.

Из-за всех опасностей в этой битве Дзюн был очень благодарен Эри, за то, что она использовала слабые целительные заклинания, это позволяло не срывать агр с Дзюна на неё.

«Если так будет продолжаться, мы победим!» - думал он, оставаясь совершенно спокойным.

Когда будет понятна закономерность в движениях "Ужасного Сфинкса", он сможет бороться максимально эффективно. Это было словно игра в экшен. Для геймеров, понимание последовательности действий врага на основе предыдущего опыта было ключом к успеху.

Пока Дзюну удавалось сажаться с монстром не получив урона.

Но даже так, самая сильная атака Дзюна забирала лишь 1% его НР за раз.

- Эй... - в перерыве между кастами заклинаний восстановления, Эри пошутила: - Если бы у него была регенерация здоровья, что бы ты делал?

- Если бы это было так, у меня, конечно, не было бы шансов.

Если бы у Сфинкса были заклинания восстановления HP или была регенерация здоровья, то Дзюн потерял бы всякую надежду. Однако, всё ещё можно было его победить, заставив потратить всю его манну.

- Это была просто шутка. Успокойся.

- Перестань прикалывался.

Дзюн думал о том, что, скорее всего, такой подставы тут не могло быть...

Но такое случалось, когда "Небесный Мир" была MMORPG. Так как разработчики создавали монстров сами, они творили что хотели.

Дзюн мог оценить их задумки в какой-то степени...

Все игроки могли оценивать разработчиков. Геймеры исследовали различные места игрового мира, чтобы увидеть схему моделирования монстров. Дзюн был одним из лучших среди них.

Ведь это было только восьмое кольцо островов. Разработчики никогда не будут размещать такие дьявольские ловушки в зону новичков.

Конечно, вполне возможно, что разработчики мира могли использовать эту точку зрения в своих интересах и создать сюрприз.

Однако разработчики игры не казались такими злыми людьми. Это была только интуиция Дзюна, но она часто была права.

Ранее, Дзюн наблюдал за женской гильдией, как Сфинкс убивал их мощными ударами.

Когда Дзюну удалось снизить здоровье монстра до 30%, его поведение вдруг изменилось. Глаза начали светиться, а движения становились всё быстрее и быстрее.

Его интуиция подсказала ему, что эти изменения были в следствии уменьшения его HP.

- Я вижу... Его удары становятся все сильнее и сильнее.

"Магические мечники", из-за их очень сильной атаки, имели довольно низкую защиту - в лучшем случае они могли носить только кожаные доспехи. Невозможность носить тяжелую броню и щиты в бою делало его более слабым чем Эри, которая была "Белым Магом" и могла исцелять себя. "Магические мечники" не могли долго выдерживать атаки монстров.

- Хм, это неприятно. Эри, исцели меня, пожалуйста!

- Это невозможно. Если я начну лечить сильнее, Сфинкс атакует меня. Я очень слаба. Я умру только одного удара.

Эри покачала головой. Она была права. Целители всегда были на первом месте.

"Доверяй бойцам авангарда и не получай слишком много агра от монстров" - главные правила для любого хила!

В любом случае это была битва Дзюна.

- Я не смогу помочь тебе.

НР Дзюна было немного выше 50%. А Его МП (п.п. очки манны, используемые для сотворения заклинаний) были в районе 70%.

Дзюн спокойно оценил ситуацию и принял решение. У него был козырь в рукаве.

Когда моб будет атаковать его он, уклонившись, выстрелит в него заклятьем.

- Оглушение!

Белая пуля, выпущенная из кончика его меча попала в грудь Сфинкса. Она оглушала монстра не причиняя урона.

"Ужасный Сфинкс" перестал двигаться.

В отличие от "эффекта паралича" "Оглушение" действовало мгновенно. Это была одна из немногих способностей "Магических Мечников" для своей защиты. Даже если она позволяла остановить врага на 1-2 секунды, эти мгновенья могли переломить ход сражения.

Но шанс оглушения сильных мобов гораздо ниже, не говоря уже о мобах уровня "Рейд".

Его "Агр" - уровень ненависти моба к персонажам, рос очень быстро. Монстры атаковали того, кто имел самый большой агр. Если атакующие уменьшают урон, то очень быстро повышается агр целителей. Однако из-за того, что атакующий был только Дзюн, агро не распределялось по всей группе, а почти всё сосредотачивалась на нём и Эри могла с этим справиться.

- Исцели, пожалуйста!

Эри, как и ожидалось, мгновенно выпустила заклинание исцеления. НР Дзюна восстанавливалось на глазах. В то же время, Дзюн атаковал. Здоровье "Ужасного Сфинкса" сильно просело.

Среди зевак раздались аплодисменты.

Сейчас настало удачное время для «Оглушения», но Дзюн решал экономить манну.

К тому времени он уже начал реже атаковать, МП Дзюна сильно просело. У "Магических Мечников" не очень много манны и их способность «Оглушение» довольно затратная. Он не мог использовать эту стратегию долго.

Сейчас у моба осталось только 10% НР, он может применить какой-нибудь сильный скил. Если манна Дзюна исчерпается, когда Сфинкс использует скил он не сможет избежать атаки.

[Дзюн победил "Ужасного Сфинкса"] - появилась надпись в нижней части обзора - в окне чата.

Возгласы неверия и одобрения затопили округу.

- Всё же ты смог это сделать.

Эри улыбнулась.

Дзюн тяжело дыша улыбнулся натянутой улыбкой.

- Ты сделал это! Ты выиграл! Ты выиграл!

Касуми с лицом полным волнения и восторга обняла Дзюна.

- Вау! Я так впечат... - Впечатлена! Дзюн-сан, ты потрясающий!!

Касуми от волнения запнулась.

- УПС!

Они вместе рухнули на землю.

Дзюн застрял под Касуми и застонал. Сладковатый запах Касуми заставлял мысли путаться... Её кожа была очень мягкой. Ее сладострастные груди раздавливали Дзюна.

- ... Мне... Мне очень жаль. Э... Ты в порядке?

- Ух... Конечно, да.

Пытаясь отодвинуть ее в сторону, он понял, что не может двинуть своими конечностями. Попав в такую ситуацию Дзюн подумал, что выглядит довольно двусмысленно. Касуми, видя выражение лица Дзюна, в слезах начала трястись своим телом от страха за него, постоянно произнося одну фразу: - С тобой всё в порядке?

- Касумииии!! Он не может двинуться! Ведь так?

- Да! Это большая проблема!

В "Небесном Мире" люди, имеющие класс "Воина света", были куда сильнее, чем в реальной жизни... Касуми подняла ещё не двигавшегося Дзюна двумя руками.

- Подожди!

Дзюн был словно маленький плачущий ребёнок в руках Касуми, он покраснел и покачал головой.

- Дзюн-сан, пожалуйста не двигайтесь, я отнесу вас к точке воскрешения. Эри, ты можешь наложить какое-нибудь исцеляющее заклинание?

- Ладненько. Я счастлива, что нам это удалось, Дзюн!

- Ты, кажется, наслаждаешься этой ситуацией.

- Конечно! В любом случае, у нас достаточно времени, чтобы забрать вещи. Но, это мой первый раз - убийство боса уровня "Рейд"...

- Лут с боса может быть собран в течении 24 часов.

- В таком случае, присмотри за ним, хорошо?

- Ну, пошли, Дзюн-сан?

Без возможности вырваться из хватки Касуми, Дзюна поволоки на вершину холма.

- КЪЯаааа... Не приближайся!!! - верещали девушки из гильдии, ведь они еще не подобрали одежду... Из-за отсутствия выбор Дзюну оставалось лишь игнорировать их.

Гильдия, к которой присоединились Эри и Касуми - "Ассоциация Багрового Шарфа Рыцаря".

Это была единственная гильдия, действующая на острове Алтария.

Изначально, были и другие авантюристы, которые выбрали начальной локацией остров Алтария. Но большинство из них получив билеты на дирижабль улетели на другие острова.

О том, что было в прошлом, когда "Небесный Мир" был просто MMORPG...

В те времена, дирижабль приходил примерно каждые шесть дней.

Это было потому, что в игре один час в реальном мире был равен одному дню в "Небесном Мире". Время здесь шло в 24 раза быстрее.

Теперь же, дирижабль прибывал раз в два месяца.

- Я не могу так долго ждать...

Дзюн, вернувшись в свою гостиницу, решил сперва проверить лут оставленный "Ужасным Сфинксом". Сев на кровать и скрестив ноги, используя заклинания идентификации, он приступил к изучению выпавших вещей.

- Я упала с дирижабля, а во внешнем мире у меня осталось множество друзей... Мне нужно вернуться! - стоя рядом с Дзюном, уперев руки в талию, с серьезным лицом сказала Касуми.

Она рассказала свою историю ему - месяцем ранее, когда она со своими друзьями пролетала на дирижабле над этим островом, начался ивент (п.п. игровое событие). Из-за паники, вызванной атакой монстров, ее столкнули с дирижабля.

Благодаря наложенному на неё заклинанию «Пёрышка», она медленно опустилась на землю не получив никаких повреждений. Но потом, возможно к счастью, или скорее к несчастью...

Местом куда она приземлилась оказалось точкой возрождения. И как только ее ноги коснулись земли, она автоматически привязалась к этому респауну...

Вскоре после этого, она даже пыталась несколько раз умереть - то был один из вариантов что бы выбраться с острова. Но она каждый раз возрождалась в точке новой привязки.

- Сакуя... Да? Ты пробовала связаться с ней и другими?

- К сожалению, я оставила сумку с моим коммуникационным камнем в своей каюте на дирижабле...

Коммуникационные камни - это устройства связи, которые работают в качестве средств связи между игроками. Они продавались в магических лавках как пара круглых камней. Давая один из камней другому человеку, вы могли использовать их для связи между вами на большие расстояния. Принцип работы устройства был похож на "Веревочный телефон".

Иными словами, Касуми не только не могла сбежать с этого острова, но и не могла даже общаться с друзьями.

- Так ты скучаешь по ним, да? Они не пытались помочь тебе?

- Нет, но мне ещё нужно закончить цепочку квестов на CD, я хочу это сделать прежде чем уйду с острова.

- Кампания Фелфэй?

- Да. Ты знаешь об этом?

- Я еще не успел его сделать, но я иногда слышал об этом квесте, везде где бывал. В нём случае не нужно посетить 17 островов в течении одного месяца? Награда за него - CD паспорт, с которым обязаны пропускать на дирижабли до четвёртого кольца островов.

- Я уже провалила его один раз и не смогу взять повторно в течении трёх месяцев. Я обещал друзьям, что сделаю его.

Сейчас едва наступил третий месяц, с момента, когда игроки оказались заперты в этом мире.

Три месяца...

Три месяца - довольно большой срок! Что за это время могло случиться с игроком? С этим миром? Никто не мог сказать.

- Скорее всего, все волнуются... Пока я не покину этот остров, все будут беспокоиться обо мне. Я не хочу быть обузой для них.

- Так вот почему ты пыталась получить мед самостоятельно...

- Да... Но в итоге я просто создала еще больше проблем...

- Это было только один раз, да и я проходил мимо. Ты помогла мне получить информацию о городе. Ну, а твои друзья... Они что, не пытаются добраться до Айона?

Айон располагался на первом кольце островов.

Было сказано, что те, кто смогут добраться до него - воплотят любое своё желание в жизнь.

Три месяца назад люди не желали оставаться в "Небесном Мире". Пробуя множество различных способов, чтобы вернуться.

Ни одна из их попыток не удалась.

Их последней надеждой был слух среди игроков о острове Айон.

- Мы хотим вернуться в реальный мир... Даже если имеется хоть малейший шанс, мы постараемся его опробовать! Мы поклялись друг другу. Так что...

- Значит, ты не хочешь быть обузой для них, не хочешь, чтобы они волновались за тебя.

- Верно.

Они уже решили, что обязательно вернуться в реальный мир.

Касуми решила рассказать о истинной причине прихода в комнату Дзюна:

- Пожалуйста, Дзюн-сан! - Касуми выполнила догэдза. - Вы можете взять Касуми Юкадзаки в свои ученики?

(п.р. Догэдза - <https://ru.wikipedia.org/wiki/Догэдза>.)

Отношение к себе в третьем лице в общении с другим человеком - выражение глубокого почтения к собеседнику, унижая себя)

В растерянности, Дзюн почесал свой затылок.

Перевод и редакция команды: ALKOT

<http://tl.rulate.ru/book/498/12666>