

Глава 2

У Эри Инуи не было друзей в реальном мире...

Ну, некоторые думали, что являются её друзьями, но она считала, что их нет.

Один застенчивый человек, не очень хорошо умеющий заводить друзей, придумал слово "Риаджю", в интернет-сленге Японии обозначающий молодых людей, живущих нормальной жизнью и пользующихся популярностью в обществе.

Снаружи, Эри была одной из этих "риаджю" или она очень хорошо притворялась.

Ей очень легко удавалось обманывать. Она разговаривала с одноклассниками в школе, отвечала на сообщения, и создавала безобидные дружеские отношения. Эри знала, что была хороша в этом.

Единственное место, где она могла показать себя настоящую, был Интернет - в онлайн играх, даже если её начинали ненавидеть из-за высказывания своих настоящих мыслей или она становилась объектом домогательств, она могла просто бросить игру.

Она чувствовала, что могла ощущать себя комфортно только на просторах интернета.

Одна из подруг, по другой ММОППГ, предложила Эри присоединиться к "Небесному Миру". Клиент этой ммо передавался только с планшета на планшет, в связи с этим в интернете было множество вирусов под видом клиента игры. Поэтому Эри перед запуском убедилась в безопасности клиента.

На следующий день после первого подключения Эри к "Небесному Миру" настал день "Рождения".

В тот день Эри проснулась лежащей под одеялом на кровати. Открыв глаза, она осмотрелась и поняла, что находится в другом мире.

К счастью, она была приглашена в гильдию под названием "Ассоциация багрового шарфа Рыцаря".

Сироко, лидер гильдии, отнеслась к ней с радушием, и Эри почувствовала, что она очень похожа на знакомую из реальной жизни (п.р. Сироко - имя). На вопрос, о планах гильдии, Сироко ответила: - Давайте постараемся подружиться со всеми на этом острове и будем наслаждаться жизнью! - казалось, она хотела создать дружную гильдию.

"Расслабление" был одной из главных фишек гильдии. В действительности, Сироко стремилась быть во главе и наслаждаться властью. Она не хотела относиться ко всем настороженно, в отличии от Эри.

Единственным исключением для Эри стала девушка которая "упала с небес" месяц назад и ничего не знала об этом мире, её завали Касуми Юкаси.

В тот момент Эри и остальные члены гильдии занимались приготовлениями к рейду возле камня воскрешения. Их первая встреча прошла очень дружелюбно.

- Ну, пока следующий дирижабль не придёт, давай дружить!

Касуми тихо качнула головой.

- Пожалуйста, позвольте мне найти способ выбраться с острова, не дожидаясь прибытия дирижабля.

Не было никаких других способов... Но вскоре Сироко поняла, что Касуми действительно пытался сказать - она не тратила время на развлечения. Она именно тот человек, что прилагает все свои силы ради крошечного шанса достижения своей цели.

И вскоре она нашла способ покинуть остров - где-то на острове был спрятан дирижабль, но до него было очень трудно добраться.

Хоть Сироко и заботилась о Касуми, но помогать ей с её целью не хотела. Так как многие захотят покинуть остров, это скажется на гильдии и репутации Сироко, как ГМ, что сильно пошатнет ее власть.

Сироко не старалась помогать Касуми, и зачастую лишь делала вид что помогает.

Касуми Юкадзаки не замечала этого. Но она нуждалась в помощи. Из-за этого у Эри возник внутренний конфликт.

Но однажды появился один юноша, убивший "Ужасного Сфинкса" в одиночку. Что само по себе представляло угрозу планам Сироко.

Эри еще не знала, что ему можно доверять...

Она приготовилась к худшему.

В баре таверны Сироко громко ругалась...

Пока они вместе с согильдийцами пили в баре, она начала оскорблять Дзюна. Девочки, что раньше нахваливали его знания и силу, проявленных при убийстве рейдового боса, сразу же начали подлизываться к ней.

Слушая всю это гадкую клевету, Эри, сидя за браной стойкой, посмотрела на часы планшета.

Прошло уже три часа, как Касуми отправилась к Дзюну. Она была довольно сообразительна.

Лидер вела себя не очень адекватно - в её глазах Дзюн подорвал её авторитет в гильдии. Она видела в нём своего врага. И если узнает, что Касуми стала ученицей этого "врага"...

Тогда она точно не простит её, и исключит Касуми из гильдии.

«Она действительно достигла своего предела...»

Эри ждала своего шанса, чтобы выбраться с острова.

Возможно, сейчас будет ее единственный шанс. Поэтому она решила использовать Касуми.

Когда Эри и Касуми впервые встретились, Касуми попросила у Сироко помощи. Касуми была чиста, невинна и стойко переносила свои неудачи. Она продолжала стараться изо всех сил,

чтобы достичь своей цели и была полна энтузиазма. Из-за её характера, Эри легко ей манипулировала.

«Да, я - противная»

Казалось, Дзюн поддался её манипуляции. "Магический мечник" был "доволен собой" в этом мире. Эри не догадывалась насколько он симпатизировал её причинам.

Коммуникационный камень Касуми начал трясти руку Эри.

Коммуникационные камни, размером с ноготь, были различных цветов. Продаваясь в наборах по 2 штуки, они были предметами, облегчающими общение между товарищами. В "Небесном Мире" они использовались по аналогии с сотовыми телефонами.

Эри покинула шумный бар и соединилась с Касуми.

- Я слушаю тебя. ...Пхе, он поможет тебе выбраться. ...Ага, теперь вы будете делать квесты вместе, правильно? Ты можешь просто наблюдать за ним и постепенно сможешь научиться его техникам.

- Ух... Эри-тян. Дзюн-сан сказал, что ты должна пойти с нами... это нормально?

«Он раскусил мои планы... хех.»

- Эри-тян, ты лишь немного подтолкнула меня, ты не обязана мне помогать.

- Ну, так или иначе, я сделала это. ...Окей, я пойду с вами.

Они не намерены больше оставаться в такой гнилой гильдии.

- Я пойду и скажу ему. Спасибо!

Теперь, она поняла. Эри была той, кто подтолкнула её к Дзюну.

Даже сейчас, узнав это, она не изменила своего отношения к ней.

Дзюн лёг в свою простенькую кровать и уставился в грязный потолок.

Уже два часа как зашло солнце. Маленькая магическая частичка приземлилась на стол и осветила комнату. Магия "авгит" использовала манну для создания искусственного источника света. В "Небесном Мире" авантюристы частенько использовали её в качестве фонариков.

Все жители фэнтезийных миров засыпали одновременно. Все таверны смолкли. Поэтому, когда чёрная лолита появилась, Дзюн сразу понял, что происходит и встал со своей постели. (п.р. Лолитами называют юных девушек, до 16 лет, выглядящих очень сексуально и взросло)

- Есть кое что, о чём я хочу спросить тебя.

- Это о той ночи? Могла бы прийти пораньше. Я буду делать то, что хочу. Даже если ты была той, кто привела меня сюда, я всё равно "плыву на своей волне".

- Это я понимаю.

Дзюн и девушка смотрели друг другу в глаза. Он не знал ее намерений или организации, к которой принадлежала златоглазка.

- Я установила "Небесный Мир" на твой планшет.

- Верно. Это было после того как начали распространяться слухи о внезапном исчезновении игроков "Небесного Мира".

- В отличие от многих других игроков, ты на самом деле хотел прийти в этот мир.

- Угу. Я пришел сюда по своей собственной воле.

- У тебя было задание. Однако всё что ты сделал за эти три месяца, это выполнил кучу квестов. Ты не сделал ничего для выполнения твоей реальной задачи.

- Это то, что я хочу делать. По нашему соглашению я могу делать что хочу. Возможно, это ты привела меня сюда, но я буду делать то, что хочу.

- Поэтому ты помогаешь Касуми Юкадзаки?

- Поэтому ты недовольна?

Помолчав, девушка медленно покачала головой.

- Я не буду возражать против твоего решения.

- Если это так, что ты хочешь спросить?

- О причине, по которой ты взял Касуми Юкадзаки в ученики.

За день до того, как игроки пропали в "Небесном Мире". Дзюн по дороге из школы услышал, как она зовёт его по имени.

Он до сих пор не знает её истинных мотивов.

Из-за этого Дзюн не знал, что от него требовалось. И нет никаких причин раскрывать ей свои настоящие мотивы поступков.

- Это просто геймерский этикет - обучать новичков.

- И это все?

- Это, безусловно, игровой мир. В таком случае, было бы логично следовать здесь геймерскому этикету.

- Неужели ты думаешь, что этот мир выглядит всего лишь игрой?

Дзюн вздохнул.

Если все жители городов, работники гостиниц и солдаты были всего лишь ИИ, то ИИ должен

быть чрезвычайно мощным.

Это было еще не все. Если все вещи вроде текстур грязи или запахов леса были созданы в виртуальной реальности, это бы требовало огромных вычислительных мощностей. Не было ни одного компьютера во всём мире с такой мощностью, что смог бы воспроизвести хотя бы малую часть этого мира.

По этим причинам, Дзюн знал, что этот мир не может быть "виртуальной реальностью". Это - реальность. Проведя 3 месяца в "Небесном Мире", он понял, что это правда.

Размышляя над этим, Дзюн покачал головой и улыбнулся.

- Думаю, должно быть это реальность. Создатели этого мира несомненно выжили из ума. Чтобы сделать такое...

Девушка, как будто ища что-то в нём, напряжённо вглядывалась в Дзюна.

Дзюн вздохнул и пожал плечами.

Девушка кокетливо наклонила голову.

- Что я должна сделать? Ты хочешь, чтобы я разделась?

- Не притворяйся невинной. После того, как я пришел в мир, кого-нибудь еще привели? Очень похоже, что остальные люди попали сюда не специально. Зачем они здесь?

- Я не знаю... Правда. Я не приглашала их в "Небесный Мир". Я пригласила только тебя...

- Так ты следишь за мной 24 часа 7 дней в неделю? Наблюдаешь за мной, а потом докладываешь своему начальству?

Это была просто догадка. Помимо её, Дзюн никогда не видел кого-либо из членов этой "организации".

- Если Касуми станет моим учеником, это доставит тебе неудобство?

- Я хотела бы знать, почему ты так колебался с этим.

- Хорошо, я расскажу. Если бы я начал её обучать с азов, это бы заняло много времени, и я застрял бы на этом острове надолго. А это не поможет мне в достижении Айона.

Была только одна вещь, что он знал о ней. Эта девушка в черных одеждах хотела, чтобы Дзюн достиг Айона. Некоторое время назад она по ошибке раскрыла часть информации об этом.

- ... Не спеши. Иди сюда.

Он пригласил её присесть к себе на кровать. Она внезапно появилась перед ним и осторожно протянула руку. Дзюн почувствовал, её нежную кожу.

Ее сладкий запах щекотал ноздри Дзюна. Немного запаха духов витало в комнате. Он не очень хорошо разбирался в таких вещах как парфюм или макияж...

- Твое либидо сейчас твёрдое? (п.п. (° □ 5 °))

- Я не знаю, о чем ты думаешь! Я просто хотел поговорить с кем-то... В любом случае я не хочу, чтобы ты возненавидела меня.

- Тогда, что ты хочешь узнать обо мне? Если я могу ответить, то расскажу.

- Хм... Какие у тебя сейчас параметры? Твои намерения или намерения организации, в которой ты состоишь?

Девочка молча покачала головой.

- Хех... Хорошо. Тогда что ты можешь рассказать?

На самом деле он не ожидал от неё ответа. Этот разговор был очень похож на предыдущие, в которых она отказывалась разглашать какую-либо информацию вообще. Однако...

- Алиса... - пробормотала она.

- Отныне я хотела бы, чтобы ты называл меня Алисой.

- Алиса... что-нибудь еще?

- Я люблю сладости. Я люблю класть много меда и молока в мой черный чай.

- Правда? Я слышал о квестах, в которых вознаграждали чаем. В следующий раз, я принесу тебе немного.

Она радостно улыбнулась.

- Спасибо тебе.

- Когда ты улыбаешься - ты милая.

- Милая...? Я?

- Это тебе кажется странным?

Алиса мгновенно вернулась в свой без эмоциональной режим.

Этот разговор, безусловно, задел ее, поэтому ей пришлось вернуться к своей ледяной маске.

«Ну, вот и хорошо...» - подумал Дзюн, пожимая плечами.

- У меня есть квест.

В смущении, Алиса наклонила голову.

- По этой причине я и взял Касуми Юкадзаки в компаньоны. ...Авантюристы должны делать квесты, это основные настройки системы. Я не особо заморачиваюсь такими вопросами, как стоит ли их делать или кто их выдает.

- Тогда... кто выдает квест?

- Я встречу с ним завтра. Лично.

Дзюн бесстрашно рассмеялся.

- Или, возможно, я должен сказать, что должен преподавать ему урок?

Следующим утром, Дзюн и Эри пришли на вершину небольшого холма, расположенного очень близко к городу.

Оттуда они могли наблюдать нерушимые каменные стены, окружившие город. Справа был лес. Напротив, него расположились равнины, которые были в южной оконечности острова. Поскольку Алтария была на 8-м кольце и ниже ничего кроме облаков и света не было, упав отсюда безусловно умрешь.

Как было сказано Касуми, она должна потренироваться в меткости на слабых монстрах. Это займет ее на некоторое время.

- Ты ничего не хочешь сказать мне?

- Хмм, это место выглядит очень хорошо для признания в любви. Может быть, ты влюбился в меня?

- Эри Инуи, ты можешь отвечать серьезно?

- Гм, ты приказываешь Касуми обращаться к тебе на "сан". Но не мне.

Её руки были упёрты в талию, Эри посмотрела на Дзюна.

- Нуу, хорошо... С-спасибо... что помогаешь Касуми.

- Я просто хочу от тебя извинений.

- Я отказываюсь делать такие вещи.

«... Я пыталась использовать его.»

Дзюн уставился на нее с презрением, и в конце концов, она пожала плечами, мол - "Ладно, ладно. Уступлю тебе."

- Прости, Дзюн, что использовала тебя...

- Как-то не очень, хех.

- Я знаю. Я действительно чувствую себя ужасно после того как использовала тебя и Касуми, особенно после того как я воспользовалась её невинностью и наивностью. Я противна сама себе.

«- Мы ушли из гильдии!» - это было первое, что вышло из уст Эри, когда утром, она и Касуми, появились перед его трактиром.

- Я думал, что Сироко скоро узнает, что произошло между тобой и Касуми. Из-за того, что она оказалась такой подлой по отношению к ней, мы сделали свой ход первыми уйдя из гильдии.

В то время, Эри, казалось, действительно счастлива в своём ее сердце.

Однако, Касуми, напротив, была немного расстроена. Она была безмерно потрясена внезапной переменой характера лидера гильдии, которая обращалась с ней так хорошо до сих пор.

- Хорошо, что ты ушла вместе с ней... Хорошая работа.

- Я очень волнуюсь за Сироко. Я думаю, что эту девушку когда-то ранили глубоко в сердце.

Услышав, что Эри упомянула девушку, на два года старше себя, в третьем лице, Дзюн невольно горько улыбнулся. (п.р. В Японии считается неуважением)

- Что тут смешного?

- Ничего, я просто подумал о том, что из вас двоих выйдет интересная парочка.

- Ха... Правда? ... Ну хорошо. Мне очень неловко, ты понимаешь?

- Если ты знаешь себя настоящую, почему бы не попытаться быть немного искренней?

Дзюн снова уставился на нее, а Эри надула своё лицо.

- Что?

- Исходя из сказанного тобой, ты уже манипулировала Касуми-сан... Но забудем это, сейчас ты хочешь попросить меня не предавать её?

- Да-да....

- Будь с ней до конца.

- Да, да. Но если ты ее бросишь... - уставилась Эри на Дзюна.

- Дзюн, ты решил помочь ей только из-за того, что произошло с ней ранее?

- Это одна из причин. Как и Касуми, ты тоже хочешь покинуть этот остров, так? Ты - "Белый Маг" и твои способности к исцелению очень ценны в бою, тоже можно сказать и о твоём знакомстве с этим островом. Я не понял, как получить несколько квестов, и хочу, чтобы ты помогла мне найти их.

- Ох, оставь это мне. Я помогу тебе на столько на сколько могу.

- Итак, что ты знаешь о Боссе, что охраняет персональный дирижабль?

- Хм. Честно говоря, мы только недавно узнали о нём. Это огромный голем, стоящий перед скрытой пещерой на горе.

- Персональные дирижабли должны быть очень редкими...

- Он отличается от других квестовых предметов. Если кто-то заполучит его, то другой уже не появится на том месте. По крайней мере так говорилось, когда "Небесный Мир" была ещё просто онлайн игрой.

- Как вы узнали о том, что это голем?

- Некоторых из нас очень заинтересовались големом. Мы собрали разведывательную группу и

вошли в проход храма, расположенного недалеко от голема. Однако, когда группе удалось обнаружить дирижабль в одном из центральных залов, голем телепортировался и появился прямо перед нами... Многие погибли. Было очень хлопотно потом доставать их экипировку.

- По сравнению со Сфинксом, какова сила голема?

- Голем намного-намного сильнее...

Дзюн понимал за какое дело взялся. Сфинкс уже был на пределе его возможностей. Возможно это будет тестом для Эри, сможет ли она выстоять бой с големом?

- Честно говоря, я думаю, что ты сможешь придумать как противостоять ему в одиночку. Но вспоминая то, что ты учудил на битве... Ты не сможешь также уворачиваться от его атак, и не нанесёшь ему много урона, так как его здоровье в два раза больше чем у Сфинкса. А также он имеет невероятные способности к регенерации.

- Ты правда думаешь, что мы вместе могли бы победить его?

- Я уверена, ты придумаешь план.

Дзюн взглянул на Эри. Это звучало немного абсурдно.

- Ну, в общем, я играл в другие игры, но никогда не состоял ни в гильдии, ни в рейдовых группах. Перед тем как пойти на Боссов, я всегда знакомился с онлайн гайдами.

- Ну, разве это не обычно, для простых игроков? Ты ведь обычный игрок?

- Ну, я был одним из тех, кто пишет эти онлайн-гайды...

- Вау. Ты похож на игрового наркомана.

- Проехали, что ты мне можешь рассказать о игровых способностях Касуми?

- Она выросла в строгой семье, поэтому она не могла смотреть телевизор, а тем более играть в онлайн игры. Она сказала, что когда перешла в среднюю школу, стала жить одна, но она была очень занята учебой и поэтому у неё не было времени на хобби. Первый раз она попыталась поиграть только в "Небесном Мире", потому что одна из её близких подруг порекомендовала игру.

- Она действительно жила словно затворник... Мда...

- Она хочет уехать с этого острова как можно скорее, чтобы её подруга не беспокоилась о ней.

- Интересно, насколько этот 'близкий друг' на самом деле беспокоится о ней...

- Мы не сможем, пока что, это узнать.

- В любом случае, у меня не так много времени. У меня только две недели. Если мы не можем достичь нашей цели в течение этих двух недель, мне придется покинуть остров самостоятельно. У вас из-за этого не возникнет проблем?

- Ну, я не буду тебя останавливать. Если ты уйдешь, я буду ждать с Касуми очередного дирижабля. Не волнуйся о нас. Я буду приглядывать за зарядом батареи Касуми. И никогда не позволю опуститься ему до опасно низкого уровня.

К счастью, она уже узнала его характер, и её это больше не беспокоило.

- Хех, Дзюн, ты не плохой человек. Тебе не нужно так сильно беспокоиться о мне или Касуми.

- Я, надеюсь, не поссорил вас с гильдией? Вам по-прежнему придется иметь с ними дела...

- Я присмотрю, чтобы Касуми была на стороже.

- Ты действительно "плохая девочка", хах.

- Я та, кто я есть.

Эри обижено посмотрела на него и отвернулась.

- У тебя очень плохой характер.

- Называй меня хоть цундэрэ, хоть моэ. Мне без разницы.

Тем не менее, вполне вероятно, что она просто пытается скрыть свою настоящую злость. Дзюн думал, что эта девушка была хороша в манипуляциях.

Предметы, что получила Касуми, были собраны с повторяющихся квестов. Выполняя квесты в одном городе, репутация у местных жителей будет постоянно расти. Чем выше репутация, тем больше вероятность получить новое задание, а еще добавляются специальные привилегии и уменьшаются цены в магазинах.

До сих пор Касуми не закончила множество квестов. Весь лут с мобов она сдавала в гильдию и никогда не задумывалась о самой идее выполнения квестов.

В "Небесном Мире" насчитывалось шесть классов с целительскими способностями. Среди них был "Белый Маг", специализирующийся на лечебной магии. Хотя они были необходимы для рейдовых групп, таких мощных целительских способностей не нужно было обычной группе для фарма мобов. Эти "обычные" группы предпочитали целителей, которые также могут наносить высокий урон или имели способности класса поддержки.

Но "Белые Маги" все еще были очень востребованы и не имели проблем с поиском группы, всегда были желающие сходить в подземелье, сразиться с элитным мобом или Боссом.

За частую "Белые Маги" не могли найти время отдохнуть...

- Ну, Касуми-сан, Эри сопровождала вас все это время, верно?

- Ага, кроме того, помимо рейдов, даже когда мы были в городе, она всегда находилась возле меня.

- Если это так, то ты должна быть хорошо знакома с её целительной магией. Касуми-сан, возьми её с собой и попробуйте убить побольше слабых монстров.

Оставалось еще два часа до полудня. За это время, Дзюну удалось выполнить два задания, используя информацию, полученную от Эри.

- Используй это оружие.

Дзюн протянул Касуми короткий меч.

Касуми уставилась на него.

- Я никогда раньше не пользовалась короткими мечами...

- Тогда это отличная возможность для тебя, увеличить свой навык владения вспомогательным оружием. Этот короткий меч - раритет 6 ранга. Проще говоря, его сила атаки сильнее, чем у твоего текущего "красного меча".

Если затрагивать все ММОППГ, в том числе и "Небесный Мир", Вспомогательное оружие имело очень большое значение. В разгар боя часто теряешь основное оружие из-за ошибки или поломки. А иногда просто нет смысла использовать огромные мечи или секиры, например, когда сражаешься против маленьких или слабых мобов. Поэтому опытные Авантюристы отправляясь в приключения всегда брали с собой короткий меч или небольшой топорик.

Но это не единственная причина, по которой Дзюн решил дать его Касуми...

- И ещё кое что - отключи автоматическую атаку. Хорошо?

Так точно! ... Эээ, мне просто нужно убить этого монстра, так?

- Да, именно так. Эри, если будет слишком опасно, помоги. С тобой, она не должна быть в смертельной опасности.

- Конечно. Я не облажаюсь. Я не при каких условиях не дам Касуми умереть.

В течение одного дня, планшет набирал около 1% батареи. Чтобы компенсировать одну смерть потребовался бы целый месяц.

Касуми и Эри уже недавно умерли. А три смерти подряд можно было приравнять к настоящей смерти. После ещё одной они будут в реальной опасности. Они должны будут оставаться в безопасном месте, пока их уровень заряда батареи не вернётся на безопасный уровень.

- Вам лучше быть осторожными. Эри, убедитесь, что заботишься о Касуми.

- Я буду. Я буду осторожней.

Дзюн попрощался с ними и ушел с холма улыбаясь.

Касуми сражалась с слизне-жуком, размером с человека. Это будет бой на очень близкой дистанции...

Как только она выключила автоматический режим атаки, как она и ожидала, меткость сильно понизилась. В реальной жизни Касуми не знала ничего о сражениях. Она была просто обычной старшеклассницей, без помощи системы ей даже размахивать оружием стало сложно.

Касуми получала много урона, а Эри постоянно ее лечила, сохраняя ей жизнь. А Жук-Слизень все еще был почти невредим. Эри, продолжая использовать заклинания на Касуми, поняв всю серьёзность ситуации, начала атаковать его сама.

- Иди сюда! Ууф! А, Дзюн? ...

- Эй! Эри, прекрати нападать. Вмешивайся, только если не будет другого выбора.

- Аргх! Придирщик!

После того, как он дал этим двоим свои наставления, Дзюн отправился в сторону города.

Он занимался своими квестами пока не вернулся обратно на холм к полудню.

Спустя два часа, ко времени, когда Дзюн вернулся на холм, Касуми выглядела выжатой словно лимон. Несмотря на это, она продолжала сражаться с монстрами всеми силами.

«Спина Касуми полусогнута, меч в позиции для атаки, она уклонилась от атаки "Кроликового Волка". Затем она начала ответную атаку... Отличное попадание! Хоть "Воины Света" и имеют хорошие шансы на автоматическое уклонение, ей всё равно требовалось правильно рассчитывать время для атаки. А она учится быстрее, чем я думал.»

- Эри, ты научила её этому?

Эри нахмурилась.

- Мне не нравятся твои методы.

- Тому, кто манипулирует людьми, не следует говорить такое.

- Ну, это было... неважно.

Эри, зная, что не получит ничего хорошего из этого разговора, тяжело вздохнула.

Битва закончилась. Касуми по большей части осталась невредима. После того как забрала выпавший из монстров мех, она побежала в сторону Дзюна.

- Дзюн-сенсей! Я собственноручно получила его! - воскликнула Касуми, вытирая пот со своего лба.

- Теперь я понимаю, почему ты сказал мне не использовать автоматический боевой режим.

- Ага...

Касуми взглянула на Эри. Эри, улыбнувшись покачала головой.

- Я просто немного подсказала.

- Эри, тихо. Касуми-сан, ты можешь сказать мне, что думаешь об этом, своими словами?

- Бой с поддержкой системы намного хуже, чем без неё. В итоге я получила намного меньше урона, когда сражалась сама.

- Что-нибудь ещё?

- Когда я пригляделась к противнику, то поняла, что мне даётся намного больше времени, для того чтобы увернуться. ...Ээ, если честно, я не смогла бы это увидеть без помощи Эри. Она помогла мне понять, как правильно это заметить.

Дзюн посмотрел на Касуми, которая сидела на траве.

- И я также поняла... Дзюн-сан, вы смогли победить "Ужасного Сфинкса" поняв задержку между его атаками и уворачивались от них, в соответствии с этим знанием.

- Если поняла это, тогда ты действительно хорошая ученица.

Уклонение от атак по "себе". Атака "собой". Это то, что нельзя выполнить на планшетной ММОППГ, но может быть сделано внутри этого мира своими четырьмя конечностями.

- По правде, если бы я бросил вызов "Ужасному Сфинксу" без каких-нибудь знаний о нём, то потерпел бы поражение. Пока вы дрались, я всё это время издали наблюдал за его движениями и действиями. Благодаря вам я смог понять большинство из них.

Эри яростно покосилась на Дзюна. Во время боя "Ассоциации Багрового Шарфа Рыцаря" с "Ужасным Сфинксом" они очень плохо держали под контролем агро монстра. Их основной танк не смог удержать Сфинкса на себе, и позволил ему напасть на тех, кто был на задней линии.

- Ты шпионил за нами!

- Ну, Эри, ты та, кто сказал мне, чтобы я пришёл посмотреть, верно?

- Вздор!! Я думала... Я дела...

- Ну, я рада, что мы смогли вам помочь, Дзюн-Сан. - перебила её Касуми.

Сироко, являясь лидером "Ассоциации Багрового Шарфа Рыцаря", еще сильнее разозлиться, если узнает об этом. Она и так уже ненавидела Дзюна. Для неё он представлял угрозу для её гильдии.

Эри расхохоталась. Касуми, не понимая, что произошло, посмотрела на неё непонимающим взглядом.

- Касуми-Сан, ты такая скромная маленькая девочка...

- Ох... Спасибо тебе. - застенчиво улыбнулась Касуми.

- Ты ближе всех к тому чтобы стать Святой в этом мире.

Эри от хохота начала кататься по траве.

- Ха?

- Смотри, она смеётся над тобой. Почему бы тебе не пнуть её? - предложил Дзюн.

- Что? Зачем?

Закончив смеяться, Эри поднялась и вытерла слёзы со своего лица.

- Эри, ты слишком много смеёшься над людьми.

- Хех. Даа... Сколько прошло времени с того момента как Касуми меня так смешила?

- Неужели я настолько смешна тебе?

- Касуми, ты отличный друг!

Эри положила свои руки на её плечи и посмотрела с улыбкой в сторону Дзюна.

- Ну, как ты, наверное, уже знаешь, она действительно затворница.

-Тогда не высмеивай ее. Помни, она старше тебя.

- В онлайн-играх, возраст ничего не значит!

Это высказывание действительно не безосновательно. В таких играх как "Небесный Мир" на самом деле важны были такие вещи как знания и способности. Класс и уровень навыков были важнее чем реальный возраст.

Однако было то, что Очень важно для общения между игроками, и это - этикет!

- Ну, с точки зрения других людей, мне кажется, что она выглядит вполне зрелой девушкой. Я так неофициальна только с вами двумя...

- Ладно, давайте сейчас вернёмся к тому, о чём мы изначально разговаривали. Существовала ещё одна причина почему использование системы поддержки "не есть хорошо". Касуми-сан, так как ты "Воин Света", это не принесёт тебе никакой пользы.

- Потому что я - "Воин Света"?

- В группах, у каждого есть своя роль.

Касуми кивнула, внимательно слушая.

- "Светлые Воины" - "танки". Роль танка в группе, отвлекать на себя внимание врагов. Таким образом хилам намного проще держать под контролем жизни команды, а дамагеры могут атаковать в полную силу.

Эти слова звучали так, словно сошли со строк учебника. У "Светлых Воинов" были спец атаки, которые сильно увеличивали агрессию монстров по отношению к ним. Из-за этого роль танков естественна для них.

- Но почему они должны быть теми, кто привлекает внимание врагов?

- Для начала, если целители или дамагеры попадут под удар, они бы получили много урона.

- Эри, я даю тебе 50 баллов за ответ.

- Хорошо, хорошо. Профессор Дзюн.

- Во время рейда "Ассоциации Багрового Шарфа Рыцаря", их основным танком был "Тяжёлый Воин" не так ли? Теперь, почему они выбрали его танком? Почему не Касуми-сан?

- Потому что "Тяжёлый Воин" лучший класс для рейдового танка... разве это не логично?

- Почему это логично?

- Ну, монстры, уровня "Рейд" имеют очень сильные атаки. Очень трудно увернуться от их атак, так что если они нападут на одного человека с высокой защитой, как у "Тяжелого Воина", нашим целителям можно будет сосредоточиться на излечении только одной цели, и нам будет проще, поскольку высокая защита снижает входящий урон. Из-за этого воины, ориентированные на защиту, хорошо зарекомендовали себя в роли танков.

Эри подумала, почему Дзюн не был доволен её ответом ранее и поэтому она постаралась изложить свой ответ максимально развернуто, чтобы максимально ясно и толково разъяснить всё Касуми

- Так, в ходе рейда "Ассоциации Багрового Шарфа Рыцаря", было невозможно поставить танком Касуми?

- Ее неопытность также была принята во внимание. Однако теперь, Касуми, наверное, смогла бы.

- Верно.

Эри быстро взглянула на Касуми и покачала головой.

- Даже сейчас, это еще немного неразумно. Защита Касуми остается крайне низкой. Она нуждается в лучших вещах.

Её боевые навыки были почти на максимуме своего уровня. Она должна выяснить где взять квест на повышение уровня навыков, а затем должна достать вещи получше.

Касуми выглядела грустной, и от стыда опустила голову.

- И так, что тебе удалось узнать о роли танка в группе?

- ... Хмм, ну, поскольку дамагеры наносят большой урона монстрам, важно управлять агром и предотвращать нападения на атакующих. Просто принимая атаки монстров и не пытаться уклониться делает реализацию этого проще.

- Правильно. Однако, если не избегать атак, то я бы не смог выдержать и одной его комбо атаки. К счастью, из-за того, что "Магические Мечники" довольно сильны в атаке, я смог держать "Ужасного Сфинкса" подальше от Эри.

- Даже если ты и избегал его атак, моё исцеление не могло полностью компенсировать весь тот урон, что ты получал. Я думаю, что моё исцеление по уровню агра было довольно близко к твоему.

- Ну, ты единственный целитель, которого я имел. "Ужасный Сфинкс" сосредотачивал все атаки на мне. Не все же целители из твоей гильдии собрались чтобы хилить меня?

- Хмм, я не думала об этом.

Эри хлопнула в ладоши

- Это было бы возможно. Лекари нашей гильдии могли бы по очереди тебя хилить, потому что их очень много... Что ж, ты довольно хорош. Ты посмотрел на ситуацию с другой стороны и дрался не по "стандарту".

- Я же один из тех людей, кто помогал создавать эти "стандартные тактики". Любой, кто ранее играл в бета-тест ММО - помогает создавать их.

- Точно. Прямо наркоман...

- Я не совсем на таком уровне. Я до сих пор учусь, делаю домашку и всё такое. Я играл в игры только после того, как заканчивал всю другую работу. Есть много людей, которые входят в игру и сидят там на протяжении 24 часов 7 дней в неделю.

Чрезмерно одержимые ММОРПГ люди, стали проблемой начала 21 века. Пренебрегая своей работой и учёбой ради игр, таких игроков было довольно много.

- Ну... если ты сравниваешь себя с теми людьми...

- Такие люди выводят меня из себя... Ой, мы снова начали говорить не про то. Возвращаясь к нашей теме: - Удержание врагов с мощными атаками. Как можно бороться с ними?

- Но если то, что ты говоришь правда, нужно следовать этой тактике - что бы несколько хиллов лечили одного танка.

- Эта тактика вероятно не всегда лучший выбор, но история её появления довольно интересна...

- Да?

- В первые дни "Небесного Мира", как и в почти каждой ММО, были монстры, которых, считалось, невозможно убить. Танки попадали под мощную атаку, под названием "Небесное правосудие", которая кастовалась каждые 4 секунды. В те времена, самая лучшая магия восстановления, которая могла полностью исцелить кого-нибудь кастовалась больше 10 секунд.

- Ух ты, невероятно, чтобы лечение занимало 10 секунд... это огромная недоработка.

- С другой стороны, это заклинание не вызвало много агрессии.

Сейчас самое сильнейшее заклинание исцеления "Небесного мира", способное полностью восстановить здоровье персонажа генерировало много агрессии. Просто начиная использовать это заклинания вы уже привлекали внимание врага. И пытаться перетянуть агро с целителей в этот момент было почти невозможно.

- Короче, танки должны были продержаться 10 секунд под ударами противника прежде, чем их исцелят. Тем не менее под "Небесным Правосудием", которое использовали монстры, было трудно выжить даже 4 секунды. И многие игроки были довольны тем, что смогли придумать специальную тактику, пять целителей использовали это мощное заклинание в шахматном порядке с определённым временным промежутком. Таким образом они исцеляли танка каждые 2 секунды, повышая его живучесть в пять раз. Используя эту тактику они смогли победить этих монстров. Таким образом игроки обманули систему.

Эта тактика теперь была известна как цепное исцеление. Основы этой тактики использовались и улучшались множество раз, и теперь она стала общепринятой тактикой, о которой знали все игроки.

- Говорилось, что на основе этой тактики теперь базировалась нынешняя рейдовая система. Является это на самом деле правдой или нет, я не знаю.

- Я даже не знала откуда взялась эта невероятная "стандартная" тактика.

- Вот тут и началось. Вскоре целители просто придерживались "тайминга" и группы легко побеждали монстров. В итоге, разработчики решили пофиксить этот способ. (п.р. Пофиксить — исправить (чаще всего ошибку в программном коде), починить, отремонтировать.)

- Ах, так вот как. Значит это было единственной причиной, почему им так нужны были "Белые Маги"?

- Кстати, такие слова, как боттлер и памперс-мэн были впервые использованы после этого... Вообще-то, давайте прекратим говорить об этом. (п.п Боттлер - человек, который погружается в игру на столько сильно, что не хочет тратить время на поход в туалет и держит рядом пластиковую бутылку)

Он взглянул на Касуми, и не знал что сказать, чтоб скрасить неловкую атмосферу.

Дзюн и Эри посмотрели друг другу в глаза и улыбнулись.

- Извини. В любом случае, вернемся к нашей теме, если ваши НР восстанавливаются быстрее чем вам наносят повреждения, то в конечном итоге вы выиграете. Это самое важное, что нужно знать про борьбу с Боссами. Вчера мне удалось избежать большинства атак "Ужасного Сфинкса"... собственно говоря, Касуми-сан, что и должно быть твоей целью.

- Ну-у, моей целью, да...

- Ага. Не полагаясь на автоматическое уклонение, а уклоняться самой, это лучшая способность "Воинов Света". Потому что они обычно носят лёгкую броню и довольно подвижны. Ты должна привыкнуть всё время двигаться.

- Думаешь, я смогу?

- Если не сможешь сделать этого, то останешься на острове. И тебе придётся ждать курсирующего дирижабля.

Касуми, казалось стало стыдно, и она замолчала.

Немного погодя, Касуми, с большой убежденностью, заявила: - Я смогу сделать это! Пожалуйста, продолжай учить меня.

«Отлично!» - подумал про себя Дзюн, кивая головой.

- Тогда мы продолжим после обеда. Во-первых, мы будем работать над изучение закономерностей атак всех монстров, что водятся на этой поляне. После этого ты сможешь победить здесь любого не понеся каких-нибудь повреждений.

- Я отдам всю себя этому!

Касуми искренне поклонилась Дзюну, не замечая на сколько грустный вид у Эри, стоящей рядом с ней.

Обучение днем было намного тяжелее, чем утром, но Касуми все еще была полна энтузиазма.

У нее оказалась на удивление хорошая память.

- Не забудь спланировать все свои движения.

Она смогла полностью понять тактику одного монстра в течении 30 минут.

Теперь она была в состоянии не только эффективно бороться с оппонентом, она также без особого труда уворачивалась от атак таких врагов как "Кроликовые Волки", с которыми ранее сражалась на волоске от смерти.

После очередного боя она казалась на столько уставшей, что двигалась с трудом.

Неся Касуми, Дзюн чувствовал себя очень неловко, ему пришлось нести её всю дорогу, обратно до города, поэтому он тоже немного устал. Ухмыляясь Эри произнесла:

- Хмм, интересно, как ощущаются спиной её буфера? ...

- Ахх. Даже когда "Небесный Мир" был ММО, мне не очень нравился мой аватар. Он был почти идеальной копией меня. Посмотри на меня... похоже на то что у меня вообще ничего нет! Я бы не отказалась от Большой груди. - продолжила она провоцировать Дзюна, демонстрируя на себе какой бы размер хотела.

Дзюн инстинктивно отвернулся. Эри усмехнулась и приблизилась к нему.

- Эйй... Что случилось, мистер?

- Называя меня "Мистер", ты заставляешь меня чувствовать себя странно.

- Окей, тогда... Что ты думаешь о её буферах? - громко прошептала ему в ухо Эри.

Дзюн нахмурился. Он почувствовал, что его щеки покраснели. Заметив его возбуждение, Эри продолжала попытки спровоцировать его.

- Ну, ты же мальчик. Они не кажутся тебе большими шарами?

- Ты извращенка

- Извини меня. Давай успокоимся. В любом случае, что ты предпочитаешь, маленькую грудь или большую?

- Мне всё равно какая, если человек хороший.

- У тебя плохой вкус! - сделала ему выговор Эри, поднимая свои руки.

- Боже... Мы только сформировали группу. Разве можно говорить о таких вещах?

- Я просто готовлю тебя к будущему гарему...

- ...Если говорить серьезно, в гильдиях довольно часто много проблем с противоположным полом.

- Ах, да. Дзюн, ты разбираешься в отношениях с противоположным полом. Верно?
- Это хлопотно, и я не очень хорош в этом.
- Хмм. Ладно, ты просто пытаешься покинуть остров, так?
- Так. Я... Это плохо?
- ...Какова твоя цель?
- Разве не все просто хотят добраться до Айона? Прибыв туда можно выбраться из этого мира.
- Все за пределами этого острова, может быть. Но не мы, кто находимся на этом острове.
- ...Ну, если честно, я немного боюсь застрять здесь навсегда.
- У тебя есть что-то на уме? Кроме достижения Айона.

Дзюн посмотрел на Эри. Это заявление напомнило ему о девушке, которая "выбрала" его.

Этого не может быть. Если бы Эри и Алиса были одним и тем же человеком, то она тогда бы более тщательней продумывала план побега с острова.

- У меня есть друзья.
- В этом мире?
- У них нет камней коммуникации.
- У них нет? Тогда, даже если мы начнём их искать по всему миру, то навряд ли сможем их найти.
- Хмм. ... Ну, в любом случае, мы не можем позволить себе тратить время.
- Прости... - покачивая головой тихо произнесла Эри.
- Чтооо? Разве немного не поздновато для этого?
- Я не знаю, что за важную вещь ты делаешь для себя. Но это моя вина, что ты сейчас застрял здесь.
- Несомненно.

Дзюн улыбнулся. Его мнение о Эри улучшилось.

Однако, казалось Эри по-прежнему насмехается над ним. Он посмотрел на нее.

- В любом случае, Эри, сколько раз ты в конечном итоге помогала Касуми сегодня утром?
- Уг... Ты накажешь меня, если я сделала это?
- Сколько раз?
- ...Три раза. Эй, в наказании будет что-то извращенное?

- Просто молчи три часа, начиная с этого момента!

- Что!?

- Я добавляю... Четыре часа.

-Аааах!..

В ярости Эри замахала руками.

Дзюн усмехнулся. Он был доволен тем, как все обернулось.

Ночь. После того, как Касуми и Эри ушли спать в комнату, расположенную не далеко от комнаты Дзюна.

Дзюн, оставив свою таверну, вышел прогуляться по опустевшему городку.

Он уже заканчивал ночные квесты. Дзюн выяснил какие районы города опасны по ночам, а какие нет. Поэтому ему не нужно было лишний раз держать своё оружие наготове.

- Сиськи!

Это была Алиса.

Дзюн остановился и обернулся.

Она появилась, стоя в тени здания.

- Тебе нравятся Большие сиськи?

- Что ты сейчас сказала?

- Ты предпочитаешь более крупные маленьким?

- Мда, ты ведешь себя сегодня немного странно.

Алиса изобразила ревность.

- Ты говоришь, как Эри. ...Алиса, ты следила за мной весь день?

- Не совсем. Только немножко.

- Обычно ты предпочитаешь держаться на расстоянии. Могу я спросить у тебя одну вещь?

- Что тебе от меня нужно?

- Можешь поискать какую-нибудь информацию о "Ассоциации Багрового Шарфа Рыцаря"? Я бы предпочёл, чтобы они ничего плохого не задумывали...

- Принято. Я буду осторожна.

Это было неожиданно. Это был первый раз, когда она приняла один из запросов Дзюна.

- ... Я не понимаю тебя.

- Разве девушки без секретов очаровывают?

- Не ты ли привела Эри в этот мир? Некоторые догадки, что я сделал, ссылаются на тебя.

- Я это не делала. Тот, кто скопировал ей "Небесный Мир" исчез перед "Рождением".

- Он в "Небесном Мире"?

- Может быть. Чувствуя здесь одиночество, она искала способ выбраться с этого острова и увидела в тебе прекрасную возможность, чтобы это сделать.

- А это нормально, что ты мне даёшь личную информацию?

- Она не имеет никакого интереса для "Конца Голубых Небес"

Дзюн чувствовала, что попал в тупик. Она всегда меняла тему, когда дело доходило до чего-то подобного. Он не знал, какой информацией она обладала и что скрывает.

- Я не понимаю, что ты подразумеваешь под "не представляет интереса для Конца Голубых Небес"

Алиса молчала.

«Не важно...» - вздохнув и покачав головой, подумал Дзюн.

- В любом случае, я полагаюсь на тебя при поисках информации об "Ассоциации Багрового Шарфа Рыцаря".

Алиса кивнула, и так же, как она появилась, исчезла в темноте.

Дзюн пожал плечами и посмотрел на небо.

Две Луны выглядели очень красиво.

Две полные луны сияли синевато-белым светом, ощущалась будто бы они соревновались в том, кто сияет ярче.

Это точно, другой мир.

Другой мир, напоминающий игру "Небесный Мир".

Всякий раз, когда Дзюн смотрел на луны, он вспоминал одну вещь: день, когда он попал в этот новый мир.

Обстоятельства прибытия Дзюна в "Небесный Мир" отличаются от других игроков.

Он пришел в "Небесный Мир" по-особенному - девушка, называющая себя Алисой, привела его. Они заключили соглашение, и он пришел добровольно.

Из-за этого, Дзюн не очень точно понимал, что произошло в день "Рождения". Раньше он даже

не играл в эту игру.

Это произошло примерно три месяца назад.

Дзюн как обычно включил свой компьютер, и нашёл на своей почте письмо. Его отправителем был хороший друг Дзюна, с которым он играл в ММОРПГ, онлайн-друг.

Они не встречались в реальной жизни. Тем не менее, они были довольно близки, так как частенько зависали на форумах и в онлайн играх, а иногда даже разговаривали о своих реальных жизненных ситуациях.

Дзюн доверял Каю, он общался с ним даже больше, чем со своими одноклассниками. Кай всегда находил что-нибудь интересное в интернете. И когда он находил новую, интересную игру, Дзюн не сомневался в ней.

Но, когда начался новый учебный год, Дзюн потерял связь с Каем. И тут внезапно, Кай прислал ему письмо по электронной почте.

В нём было очень короткое сообщение.

- Слышал о "Небесном Мире"? Приходи посмотреть где заканчиваются голубые небеса. Если заинтересовался, присоединяйся! - это все, что там было сказано...

Дзюн совершенно не понял о чём говорил Кай.

Кай был проказником и любил поприкалываться. Он был таким человеком, кто всегда был навеселе, но он также был хорош в решении кризисных ситуаций. У него была удивительная способность - чувствовать, когда что-то было близко к критической точке, он успевал предотвращать ситуации до того, как они перерастали во что-то серьёзное. Из-за этой особенности он втягивал Дзюна во множество проблем, но он-же и помогал ему выбраться из них, когда это начинало затрагивать других людей.

Дзюн не мог ответить на его письмо. И сожалел, что вовремя не узнал ни его реального имени, ни где он жил.

Он не был уверен, чего можно ожидать от парня, который, казалось, мог исчезнуть в любой момент. Однако, он был заинтересован в содержимом того письма.

- Увидеть где заканчиваются голубые небеса, да...

Дзюн винил себя. Почему, после прочтения письма, он не установил "Небесный Мир"? Любой ММО игрок был бы заинтересован. Почему он ничего не сделал? Почему он не верил в Кая? Почему он не действовал?

Кай всегда говорил ему:

- Дзюн, ты должен взять судьбу в свои руки! Я действительно верю в то, что жизнь - это череда последовательного выбора.

У него были проблемы в семье. По крайней мере Дзюн так думал. Потому что с помощью той

проблемной личности, которой он был в интернете, он избавлялся от накопленного стресса.

- Эй, если бы ты не сделал ничего хорошего и был бы в депрессии, словно в болоте, что бы ты сделал? Вернее, ты бы продолжил бороться до конца? Вот что я бы сделал! Если бы появилась хоть малейшая возможность, неважно во что бы я после этого вляпался, я бы вцепился в неё всеми силами. Как я могу упустить хорошую возможность? Мне не нужна причина для принятия решения.

Он бы наверняка сделал все, чтобы сделать ещё один шаг и вылезти из этого болота.

Несомненно, именно поэтому он отправил это письмо!

Тогда, проигнорировав то сообщение, Дзюн упустил долгожданную возможность, подаренную ему Каем. Он не мог решиться на этот шаг.

Когда он встретил Алису, он вспомнил ту упущенную возможность и сожаление.

В тот момент он даже не знал ее имени...

- Ты заинтересован в том, чтобы увидеть, где заканчиваются голубые небеса?

Внезапное появление готической лолиты, с серебристыми волосами и золотыми глазами, сопровождалось этими словами.

Алиса и Дзюн пошли в караоке комнату. Там, она установила "Небесный Мир" на его планшет...

После, сознание Дзюна помутилось.

Затем, одетый в свою школьную форму, в которой он был, когда они вошли в караоке комнату, он оказался в неизвестном средневековом городе.

В начале, он не знал, был ли это "Небесный Мир". Все казалось слишком реальным. Теплый луговой ветер, развевающий его волосы, свежий аромат травы, и все остальное казалось настоящим.

Нет, они на самом деле были реальным.

Это был другой мир, такой же реальный, как и его, а имя ему - "Небесный Мир"...

Дзюн лёг на землю. Ему еще только предстояло выбрать свой класс и все его уровни навыков были на нуле.

- Сказав специальную команду, «Активация!», ты вызовешь свою экипировку и станешь авантюристом. - Произнесла Алиса, стоящая неподалеку, через какое-то время.

Казалось, она будет его инструктором при обучении.

В соответствии с тем, что она сказала, Дзюн произнёс команду и его тело стало покрываться сияющим светом. За несколько мгновений его школьная форма превратилась в кожаные доспехи, кинжал в ножнах весел на его поясе. Его нижнее бельё превратилось в грубую льняную ткань. Он не почувствовал сильного дискомфорта, поэтому довольно быстро привык.

- Во-первых, представь, что направляешь курсор в угол своего обзора. Если ты достаточно

сильно сконцентрируешься, то появятся "НР бар" и окно сообщений.

Его первая попытка провалилась, но через несколько минут он смог увидеть игровые окна, как будто это была виртуальная реальность.

Он узнал о таких вещах, как вызов своего планшета, использование навыков, и сражение в автоматическом режиме от Алисы.

- Ты можешь изменить свой цвет волос и цвет глаз. Просто сходяв к волшебнику в городе.

- Кроме этих двух вещей ничего не меняется?

- Твое лицо здесь, в основном, основано на реальном лице.

- На моём, точнее говоря на Дзюнъитиро Микимори?

Одна из загадок этого мира была решена. Или усугублена. Дзюн встряхнул головой.

Впервые увидев монстра вблизи он был в ужасе - "Большие Крысы", обычно слабые монстры в других играх, здесь же они омерзительно пахли и быстро двигались.

- После того как завершишь учебный бой, ты можешь выбрать класс в любое время.

Сделав жест как говорила Алиса, перед ним появился планшет. На его экране была отображена текущая статистика Дзюна. Все его показатели были равны 5. Он имел только базовые боевые и профессиональные навыки. Его класс, как было написано - "Кандидат в герои".

Он снова проверил электронное письмо от Кая о "Небесном Мире". Затем он полазил на сайтах для новичков и изучал всё, что ему пригодилось бы. Что будет полезно.

Если бы он играл в обычную игру, то выбрал бы "Белого Мага" из-за его бафов, или "Призывателя" из-за того, что тот мог призвать различных существ.

Когда бой закончился, он почувствовал головокружение.

- Я выберу "Магического мечника".

- После выбора класса, его уже нельзя сменить.

- Нет проблем. Так подсказывает моя интуиция.

"Магический Мечник" был атакующим классом. Выбор атакующего класса ближнего боя был очень распространен среди новичков. И неизбежно количество дамагеров было очень высоко. И когда группы собирали пати, то всегда количество дамагеров авангарда было намного больше, чем других классов.

На самом деле, "Магические Мечники" - это магические воины, которые могли использовать запрещённую чёрную магию. И этот класс прозвали "синдром восьмиклассника", но всё же этот класс был очень популярен, по количеству игроков, выбравших его, он занимал третье место и был очень распространён. Первое место занимали "Белые Маги", а второе "Тяжёлый Воин". Потому что этим классам было проще всего найти группу, они были очень популярны среди ветеранов.

(п.п. Тюнибё (дословно «болезнь ученика второго класса средней школы»), выражается в том, что школьники резко меняют свой имидж, дабы выделиться из толпы. Кто-то из них начинает читать зарубежную классику на языке оригинала, а кто-то объявляет себя темным магом.)

(п.р. Проблемы переходного возраста...)

- В вестернах распространены стрелки. Скажи, ты смотрела какие-нибудь фильмы про них?

- Игроки "Небесного Мира" в большинстве Японцы.

- Похоже что так. W-LD планшеты используются только в Японских учебных заведениях.

- Но лучникам проще всего в начале игры. Так как они не должны сражаться в близи со страшными монстрами.

- Верно, на начальной стадии игры, они не были узко специализированы. Например, такие классы как "Тяжёлый Воин" имел ограниченную подвижность, а "Белый Маг" многое не мог делать самостоятельно, и им гораздо труднее играть в начале. ... Но такие вещи как "Телепорт" "Чёрных Магов" и "Призыв" "Призывателей" выглядели круто. В любом случае здешние бои не похожи на бои роботов в "Score Dog". И игроки здесь шли на настоящее приключения. (п.п. Score Dog - очень громоздкий бронированный костюм из аниме-сериала "Бронированные воины Вотомы")

Верно. Дзюн выбрал "Магического мечника", потому что им можно нормально играть в соло, также говорилось что он очень хорош на поздней стадии игры. Взвесив все за и против, в итоге он выбрал именно его.

Первая причина выбора - "Магические Мечники" были хороши в выживании. Поскольку он боялся умереть от того, что сядет батарея, Дзюн, как бы не старался, первый месяц особо ничего не делал. Также этот класс был очень хорош при путешествии пешком. Это давало большое преимущество при выполнении квестов. И последняя причина...

- Это не игровой мир. Ты не можешь полагаться на автоматическое уклонение. Ты должен делать это сам.

В середине своего первого боя, он смог немного подстроиться под ритм движения "Большой Крысы". Однако, когда он взмахнул своим коротким мечом тот неуклюже направился к врагу и снёс только крохи жизней.

- Люди, которые практикуют боевые искусства, вероятно, смогут хорошо сражаться с монстрами, независимо от их класса. Даже если у них не было меча или посоха, даже большие монстры не смогут нанести им много урона, да? - взвесив ситуацию, рассуждал Дзюн.

- Я не пробовал, так что не знаю...

- Если ты думаешь, что они не могут, но не знаешь наверняка... Разве тебе не нужно попробовать?

Если бы они могли избежать атаки противника, игроки могли использовать творческий потенциал, чтобы компенсировать основное слабое место "Магического Мечника" - защиту. Прежде чем выбрать свой класс, он много думал об этом. Изучение закономерностей атаки противника и уклонение от их атак на основе этих знаний, должно быть действительно эффективно. Он решил проверить это.

- Это то что хотели разработчики?

Алиса не ответила.

- Я не буду "забанен" за использование багов, да?

- Не будешь.

- Прекрасно.

Довольный результатами своей проверки, Дзюн открыл свой планшет и выбрал "Магического Мечника" своим классом. Он услышал фанфары в голове, и увидел системное сообщение, подтверждающее его решение.

- Это как в "Score Dog"?

Алиса с любопытством посмотрела на него.

В тот день, Дзюн, словно в трансе продолжал сражаться весь день вблизи от города.

В начале у "Магических Мечников" в арсенале было только одно заклинание, оно могло создавать воду и хлеб. Это было всё что нужно чтобы выжить. Было не очень вкусно, но по крайней мере не придётся беспокоиться о поисках пищи и воды. Что же касается крыши над головой, здесь в небольших хижинах, где он мог остаться, была безопасная зона. Алиса сказала ему, что монстры не могут попасть в безопасные зоны. Также она сказала, что он мог заняться тут чем хочет. И Дзюн тратил всё своё время, чтобы безупречно отточить его стратегию боя.

После... Прежде чем он осознал, солнце уже зашло и на горизонте появлялась луна.

Глядя в небо, Дзюн наконец-то заметил...

Здесь было две луны.

Обе были размером с Земную луну, и сияли бледным светом.

Он подумал, что они прекрасны!

Он чувствовал тревогу за своё будущее.

Но тем не менее, он был счастлив.

«Кай. Я, несомненно догоню тебя. Однажды, я найду тебя.»

Сделав свой первый шаг к выбранной цели, он не остановится пока не достигнет её.

На следующий день, после присоединения Дзюна к Касуми Юкадзаки и Эри Инуи.

Идя вниз по лестнице, Дзюн почуял запах вкусного завтрака...

Касуми одолжила кухню и готовила.

- Эй Касуми, ты точно помнишь, что делала во время "Рождения"?

Эри широко усмехнулась ему.

-Хмм... Я думаю, что научиться готовить в мире даже без газовой плиты... Многие не могут понять прелестей вкусной и здоровой пищи.

-... Такая святая...

- Быть на столько влюблённым в своё дело!

Дзюн и Эри переглянулись и улыбнулись. Они видели, на сколько весело было Касуми. Она напевала мелодию.

Готовка Касуми была невероятно вкусной.

Соус, которым она украсила салат, был сделан по её собственной оригинальной рецептуре. Она выпекла хлеб, взболтав молоко и масло получила спред (п.р. мягкое масло), который намазывают на бутерброды и используя горсть "Алтарийских Ягод", сделала джем. Дзюн, очарованный прекрасной готовкой Касуми, глубоко вздохнул.

- Сразу видно, ты готовила не первый раз.

- Это так. ...Кому добавки?

Группа Дзюна зарезервировала всю столовую, на первом этаже таверны.

После небольших приготовлений, после которых они превратили столовую в "учебный класс", у Эри и Касуми начали побаливать мышцы.

Так как ни каких гостей не ожидалось. Они сели напротив друг друга.

- Прежде чем мы начнем, я хотел бы взглянуть на ваши окна Статуса. Вы можете показать мне свои планшеты?

-Хмп, таким образом, ты хочешь узнать, есть ли у нас грязные тайны?

- Эри. Мы хотим сэкономить большую часть нашего времени. Хватит уже.

- Я просто шучу! Пожалуйста, взгляни на мои параметры.

Когда он получил планшет Эри, Дзюн осмотрел её предметы. Ранее она не носила ничего особо ценного. По сравнению с людьми на других островах, ее защита была очень низка.

- Это убого, да?

- Это просто потому, что ты сражалась в одиночку. Хилы всегда должны оставаться со своей группой. ...Хмм. Подожди немного.

Дзюн нажал на свой планшет и перед ним появился мешок с бесконечной ёмкостью. Предметы, хранящиеся внутри не выпадут, даже если он умрёт. Из него можно как достать предметы, так и положить.

Однако он может быть использован только в безопасных зонах, например, в гостинице. Следовательно, игрокам, которые отправлялись в путешествия за пределами этих районов, приходилось учитывать все риски и ограничиваться только необходимыми предметами.

- ... Как тебе это?

Открыв свою сумку, Дзюн достал несколько предметов. Некоторые из них давались в награду за задания. Другие выпадали с монстров. Несколько предметов ему посчастливилось найти просто валяющимися на земле. Хотя они гораздо лучше подходили для других классов, руководствуясь какими-то своими причинами, Дзюн оставил все эти предметы у себя.

- Хмм... Это должно быть хорошие вещи. Эй, ух, Дзюн... Редкость этого предмета 7!

- Здесь нет каких-либо редких предметов до 5 кольца островов. Если ты возьмёшь несколько вещей с этого острова и используешь их в сочетании с этими, то должна быть в состоянии удвоить свою защиту. Если тебе повезёт получить предмет снижающий агрессию, это сделает исцеление намного проще.

- Спасибо... Но... Это заставляет меня чувствовать себя попрошайкой.

Если ты действительно чувствуешь себя в долгу передо мной, почему бы тебе не сделать милость и слушаться меня?

- Да, да, да. Я ваша слуга. Мастер, что прикажете?

- Так, Касуми-сан. Вот несколько вещей, которые могут помочь увеличить уровень агрессии монстров к тебе.

- Ты меня игнорируешь! Я предложила сделать любые твои грязные штучки!

- Ты никогда не должна убегать или позволять взять на прицел заднюю линию. Отныне ты должна начинать привыкать действовать очень осторожно.

- Хорошо! Я буду стараться изо всех сил!

Затем Касуми вручила свой планшет Дзюну.

- Хумм... Ты используешь странный Скин.

Когда сражаешься в ММОППГ, тебе нужно управляться с множеством различных кусочков информации и действовать в соответствии с этим. Поэтому, если игрок находит, что игровой интерфейс, не удобный и непонятный, то он меняет его, используя нестандартный Скин, чтобы информация на экране была наиболее удобна для него. К примеру, Дзюн использовал собственноручно созданный Скин.

- Ну, Сакуя-сан сказала, что я должна использовать это...

- Твой друг, да. Я понимаю. Это помогает сделать информацию намного более организованной. Позволь взглянуть её исходный код...

После беглого взгляда, у Дзюна упала челюсть...

- Точно. Это делает информацию более организованной и её легче понять.

- Да?

- У Эри нет стороннего Скина, только стандартный интерфейс. Значки на экране слишком большие, окна урона не очень хорошо расположены. Ты, наверное, не заметила, но этот Скин

намного превосходит стандартный. Это заставляет меня задаться вопросом, что за человек, этот твой близкий друг...

- Ох, я поняла. ... Эээ, как передать Скин?

- Просто прислони планшет и используй NFS-прот для передачи данных. Файл не слишком большой... Эй, ничего если я немного покопаюсь в нём?

Зная наивность Касуми, Эри поспешно крикнула: - Эй! Стой! Никогда никому не сообщай свой пароль! - и вырвала планшет Касуми из рук Дзюна.

- Дзюн, ты меня разочаровал! Таким образом, ты хотел узнать всю секретную информацию об этой леди!?

- Что? Постой! Я собирался вернуть ей планшет, чтобы она смогла ввести свой пароль.

- Хорошо. Я поняла... Касумииииии...

Касуми не понимала, что происходит, и смотрела на него в замешательстве.

- Эээ... Я сделала что-то не так?

- Ты сделала!

- Просто послушай меня. - Эри ткнула своим пальцем в сторону Касуми. Касуми в замешательстве наклонила голову вбок.

Касуми опустилась в позу сэйдза (п.р. поза сидя на коленках, когда тебя наставляют). А Эри упёршись своими руками в бока начала объяснять основные принципы сохранения личной информации.

- ... Для начала, не говори никому свой пароль. Если твой пароль содержит твоё настоящее имя или день рождения, немедленно измени его. В этом мире если кто-то узнает твой пароль и ему удастся заполучить твой планшет, твоя жизнь может оказаться под угрозой!

- Я понимаю... Но Эри-тян, Дзюн-чан, никогда не сделал бы ничего подобного.

- Ты, наверное, не знаешь. Но мальчишки могут быть жестокими и кровожадным.

- Я думаю, что Эри будет приглядывать за ним...

- Может быть, с другими людьми я бы и сделал... Если бы я узнала твой пароль Эри, я бы точно сделал это... Но с Касуми никогда! Она слишком святая, чтобы даже думать об этом.

- Ты наивная... - упрекнула Касуми Эри.

- Я не думаю, что ты должна говорить подобные вещи.

-... Вы двое очень хорошие друзья, хе. - Касуми от смеха выгнула спину.

Эри посмотрела в глаза Дзюна и усмехнулась.

«Это так. Мы трое только познакомились на этом острове. Сможем ли мы стать хорошим друзьями?» - подумал Дзюн.

Как только они выберутся с острова...

Он взглянул на Касуми. Что она будет делать? Что станет с их отношениями?

И если то, что она сказала, было правдой...

Было кое-что, что Дзюн скрывал от Алисы.

Это была настоящая причина, почему он принял просьбу Касуми и остался на острове, чтобы обучать ее.

- Мой близкий друг, Сакуя-тян, очень интересный человек.

После того дня, когда Дзюн убил "Ужасного Сфинкса", Касуми пришла в гостиницу, где жил Дзюн, и после того как, упав на колени, попросила о помощи, она радовалась и улыбалась.

- Она всегда говорит: "Ты не можешь ждать, пока стена сама развалиться, ты должен взять судьбу в свои руки. Каждый раз, когда появляется шанс ты должен изо всех сил ухватиться за него несмотря ни на что. Ты не должен упускать его..."

Эти слова...

Нет никаких сомнений. Игрок, что сказал это...

«Это Кай!»

Дзюн съёжился.

«Эти слова... Нет никаких сомнений. Это должно быть Кай! В конце концов, он в "Небесном Мире"»

Он искал Кая все это время. Он был немного разочарован отсутствием каких-либо подсказок о его местонахождении.

Теперь Дзюн был намного ближе к тому, чтобы найти Кая.

- Я думаю, что встретить тебя, Дзюн-сан, было большой удачей. Я знаю, я могу быть помехой... Но... Пожалуйста... Помогите этой никчёмной мне...

Сказав это, она опять поникла.

За ней, Дзюн видел Кая.

Теперь он знал, как добиться успеха в своей задаче ... Его "Квесте"!

Он просто должен был помочь Касуми Юкадзаки выбраться с этого острова.

Перевод и редакция команды: ALKOT