

...4 дня спустя.

Прошло уже 4 дня с тех пор, как они странным образом оказались в альтернативном мире.

После прощания с Мариэль Сироз и Наоцугу отправились в путешествие по Акибе в поисках информации.

Разумеется, каждый день они узнавали что-то новое.

Они поняли одну простую вещь — они все еще испытывали голод.

Сироз почти заметил, что что-то не так, когда они попрощались с Мариэль. Но волнение и страх от происходящего взяли верх над голодом, поэтому они продолжили искать информацию до тех пор, пока их ноги не стали неметь от усталости. Наступила ночь, но Сироз и Наоцугу так и не почувствовали, что голодны.

В конце концов, еще до заката они проголодались и отправились на рынок, чтобы купить еду. Сироз и Наоцугу отнесли ее в заброшенное здание, где встретились ранее, чтобы насладиться нездоровым «ужином, плавно переходящим в завтрак»... Но их ждало большое разочарование.

Сироз купил жареного цыпленка с апельсиновым и томатным соусом, шоколадный торт и зеленый чай. Наоцугу — пиццу с морепродуктами, запеченный картофель с беконом, салат цезарь и апельсиновый сок.

Звучит затратно, но они оба были игроками 90 уровня, у которых хватало денег для покупки любого количества игровой еды. Она казалась яркой, свежей, роскошной и великолепной.

Но вкус у нее был одинаковый.

По словам Наоцугу, на вкус она напоминала «сырые, несоленые крекеры». Сироз не мог не согласиться с этим.

Напитки различались по цвету, но вкусом походили на воду из-под крана.

Они были такими отвратительными, что вы бы просто выплюнули все, хоть там и не содержалось яда. После еды чувствовалось насыщение, значит, они на самом деле съели пищу, но Сироз и Наоцугу обошлись бы без подобного опыта.

Они не знали, как реагировать, поскольку еда была не настолько отвратительна, чтобы заставить сыпать проклятиями. Вы бы помрачнели, если бы съели больше. По ощущениям вы словно теряете надежду. Отвратительно в самом плохом смысле.

Парни разузнали еще кое-что о той еде, которую купили.

То, что они съели, приготовили игроки, а NPC продавали от их имени.

Кроме основных классов, в Elder Tales существовало большое количество подклассов. Еду готовили с помощью навыка готовки, или же этим занимался Повар — один из подклассов.

Подклассы не зависели от основных классов, так, например, Поваром мог быть Самурай или Чародей.

Эти Повара могли создать еду Сироз и Наоцугу, которая соответствовала бы их уровню Повара, но с готовкой в Elder Tales проблем не возникало.

Стоя на кухне, нужно выбрать ингредиенты из игрового меню и ввести нужную команду. Пищевые ингредиенты могут быть получены с разных территорий. Вы можете получить мясо от монстров или собрать его в подземельях. А на полях можно выращивать растения.

Базовые ингредиенты можно купить у NPC или у других игроков на рынке.

В любом случае, вы можете выбрать из списка еду, которую хотите приготовить, используя команду по выбору ингредиентов. После выбора желаемого блюда нужно подождать 10 секунд, прежде чем ингредиенты исчезнут и превратятся в готовый продукт.

Вероятно, проблема крылась в этом упрощенном процессе?

Сироэ и Наоцугу пришли к такому выводу.

Они также обнаружили, что ингредиенты сами по себе на вкус свежие.

Апельсины и яблоки — нежные и сочные, свежепойманная рыба пахла как обычно, соль и сахар, купленные у NPC, естественно, на вкус соленые и сладкие.

Но продукты, приготовленные из этих ингредиентов вкусом походили на «безвкусные сырые крекеры».

Этот процесс обязателен в этом игровом мире, и парни никак не могли это изменить. Еще они не могли подделывать ингредиенты. Если попытаться сварить ингредиенты, они превратятся в странную пасту.

У Сироэ и Наоцугу не оставалось другого выбора, кроме как посыпать еду солью и продолжить есть. Хотя отвратность никуда не делась, но это лучше, чем жевать воск.

Кроме голода возникала необходимость принять ванну, что подтвердилось очень быстро. Поскольку Сироэ и Наоцугу были парнями, у них не появлялось проблем с тем, чтобы сделать это на улице.

Но им бы очень хотелось, чтобы у них имелась туалетная бумага.

Сироэ услышал, как Наоцугу пробормотал «девушкам это дается сложнее», но предпочел бы этого не слышать.

Как бы Сироэ ни думал, но с некоторыми вещами ничего нельзя было сделать.

Они заметили, что не могут не спать.

В отличие от реального мира, здесь Сироэ обладал большой выносливостью. Его 90-уровневое тело имело хорошие физические показатели даже для атакующего магического класса, и все эти числа сказывались на его теле.

Но усталость и сонливость — 2 разные вещи, и Сироэ с Наоцугу слишком хотели спать после такого долгого путешествия.

Они добрались до отеля, сдаваемой в аренду зоны, и зарегистрировались там для проживания. Раньше они не использовали эту функцию — пока Elder Tales была просто игрой, они могли разлогиниться на любой улице Акибы. Они исчезали из игрового мира, если не играли. Но теперь игроки больше не могли этого сделать.

А раз сейчас они все еще находились в игре во время сна, им требовалось физическое место для отдыха... И они не вернулись в настоящий мир, когда проснулись.

Обсуждая свое возвращение в реальный мир, они заметили одну вещь.

Вы возрождаетесь, если умираете в мире Elder Tales. Игроки, которые умерли, возрождаются в соборе через некоторое время.

Если игровой механизм все еще работает, игроки потеряют часть своего опыта и золото, когда умрут, но Сироз и Наоцугу еще не сталкивались с этим, поэтому не могли быть полностью уверенными.

Раз они могли возродиться после смерти, значит, они не исчезнут, если умрут в этом игровом мире. С одной стороны, это хорошая новость, но тогда выходит, что надежда на возвращение в реальный мир после смерти рухнула.

Еда и смерть.

Благодаря этим двум естественным принципам выживания они пришли к выводу, что этот мир противоречив и запутан.

На первый взгляд, он казался точной копией Elder Tales. Сироз и Наоцугу, у которых сохранились их игровые способности и деньги, жили в игровом мире, где свободно разгуливали монстры. Но игра оставалась игрой, и она не могла быть воспроизведена в альтернативном мире. По сравнению с реальным миром, где все безоговорочно подчинялось законам, этот мир был несовершенным и полным лазеек, как показалось Сирозу.

Наглядным примером служила еда. Жареная рыба, приготовленная из рыбы и соли, не имела привкуса соли или рыбы, с виду жареная рыба, но вкусом как у сырых крекеров.

Но если вы посолите эту рыбу, у нее появится привкус соли. Если солить еду, она приобретает привкус соли, но если создавать еду с солью, у нее не будет этого привкуса.

Сироз и Наоцугу пытались жарить рыбу на костре, но, несмотря на их попытки, она не становилась похожа на привычную жареную рыбу, а превращалась в таинственную черную пасту.

То же самое происходило со сном и использованием ванной.

Для игры эти функции были необходимы.

Но в этом мире Elder Tales, ставшим реальностью, они уставали, и им приходилось спать.

Неважно, думаете вы об этом или нет, но с этим миром явно было что-то не так.

Поскольку это мир, здесь должны существовать законы. Но основывались ли они на Elder Tales или подчинялись странной физике альтернативного мира, парни не могли сказать.

А может, произошло странное объединение их обоих, превращая этот мир в хаотичный и загадочный.

Множество вещей они изучили за эти 4 дня.

На второй день в альтернативном мире...

Сироз и Наоцугу решили отправиться в полевую зону Акибы. Они направились к прилегающей зоне, которая находилась как раз рядом с территорией за городскими воротами, Лесной Архивной Башне.

Поскольку Лесная Архивная Башня располагалась совсем недалеко от стартового города Акибы, у нее был низкий уровень сложности. Зоны, расположенные вокруг 5 главных городов рассчитывались на низкоуровневых игроков, чтобы облегчить им тренировки. Высокоуровневые монстры скрывались в таких зонах, как далекие холмы, на очень большом расстоянии от городской зоны. В Elder Tales все об этом знали.

Она представляла собой обычную полевую зону с руинами, по которой бродили монстры 20 уровня. Подобно заброшенным зданиям в Акибе, руины здесь скрывались за лозами и растениями-паразитами.

По названию можно догадаться, что Лесная Архивная Башня — зона с множеством книжных магазинов, библиотек и исследовательских лабораторий, которые связаны с несколькими подземельями. Враги здесь слабые, выпадающие с них предметы включали в себя «Свитки Навыка Секретного Уровня», очень популярными среди новеньких Авантюристов.

Сироз и Наоцугу были игроками 90 уровня с хорошим снаряжением и быстрой реакцией, поэтому они бы не получили никаких очков опыта, сколько бы монстров не убили, и все из-за разницы в уровне. Они просто пришли в зону для новичков, чтобы поупражняться в сражении в Elder Tales в относительно безопасной обстановке.

Битва прошла не так, как они ожидали.

Это произошло не из-за того, что враги слишком сильны. Очки здоровья гоблинов и серых волков падали до нуля от ударов меча Наоцугу. Даже Сироз, который был Чародеем со слабыми атаками в игре, мог убивать их с одного удара.

В этом заключалась разница уровней между ними.

Но победа над врагами не означает того, что вам будет легко с ними драться. Когда Сироз в первый раз увидел, как серые волки и гоблины атакуют ржавыми, забрызганными кровью топорами, он испугался и чуть не сдался.

Его дыхание участилось в 10 раз. Даже если он вдыхал много воздуха, ему казалось, что он

задыхается, от этого сузилось его поле зрения. Вражеские атаки не причиняли ему вреда... Если бы Сироз не убедил себя, возможно, он бы сбежал.

И он убедился в этом спустя некоторое время.

У Сироз на 90 уровне было 8000 НР, в то время как Наоцугу, чей класс Защитник обладал сильной защитой, имел 13000 НР. Атаки гоблинов наносили единичный урон.

Пусть они яростно кричали и замахивались своими топорами со всей силы, их удары ощущались как удары школьника.

Сироз и Наоцугу остыли после осознания этого факта.

Они без труда вернули себе самообладание, но битва легче не стала.

Законы физики реального мира, на которые они полагались, объединились со странными правилами Elder Tales. Парни видели эти эффекты везде.

Сражаясь в Elder Tales в партии, как Сироз и Наоцугу, вы бы брали информацию об уровне НР в меню настроек и выбирали подходящую тактику, направляя друг друга почти подсознательно.

Стали бы другие враги нападать, пока вы деретесь с врагами, которые стоят перед вами?

Стал бы враг объединяться с другими монстрами или вызывать подкрепление?

Какой враг был приоритетной целью?

Какого врага вы сейчас будете держать в страхе и вынесете потом?

Различные детали, подобные этим, являлись важными элементами боя, которые могли повлиять на его исход.

Но в такой обстановке сложно проверять даже НР друг друга. Уровень НР появлялся, если фокусироваться на своем лбу, но, сражаясь в опасном месте с мусором повсюду, крайне сложно запомнить все эти числа.

Сироз, будучи магом, мог какое-то время наблюдать за полем боя со стороны. Но Защитник Наоцугу был вынужден сражаться с врагами, чтобы защитить своих союзников, и это лишало его возможности оценивать обстановку, вынуждая биться практически вслепую.

— Это оказалось сложнее, чем я думал.

Наоцугу вздохнул, доев мясную булочку на обед. Враги были слабыми, поэтому не стоило беспокоиться из-за уровня НР. Но это придется сделать во время борьбы с врагами того же уровня.

Вкус еды оставался отвратительным, хоть она готовилась как эта булочка с мясом. Сироз и Наоцугу обсуждали детали сражения, поедая безвкусную еду, которая им уже порядком надоела.

Они оба не обучались боевым искусствам.

Поскольку они были новичками, у них отсутствовало представление о том, как контролировать

свои эмоции и страх во время боя, и они очень сомневались, что смогут этому так просто научиться в настоящих поединках.

Но они понимали, что в будущем столкнутся с серьезными проблемами, раз уж их смогли напугать 20-уровневые миньоны. Elder Tales была приключенческой игрой в стиле фэнтези, где удовольствие, в основном, получают от сражений с монстрами. Если этот мир походил на Elder Tales или же это был сам мир Elder Tales, чтобы выжить здесь, придется сражаться.

К счастью, их тела оказались сильнее, чем они ожидали.

Благодаря своему высокому уровню они не чувствовали усталости и могли восстановиться, отдохнув от сражения или путешествия несколько минут. Сироз и Наоцугу проводили дни в поле, а по вечерам сидели в пабе или встречались с людьми, которых знали. Они разговаривали с игроками, которые оказались в той же ситуации, и старались узнать любые новости.

Все эти 4 дня Акиба казалась мирной.

Не происходило ничего такого, чего так опасался Сироз.

Возможно, появление безвкусной еды и возможность возрождаться частично вернули ощущение безопасности.

Но по-прежнему происходили случаи, которые нельзя было проигнорировать.

Во-первых, на рынке стало продаваться меньше товаров.

Большинство игроков пришли к тому же выводу, что и Сироз, и забрали продаваемые товары обратно.

Товары, которые остались в продаже на рынке, принадлежали игроками, отсутствующим в сети, но даже их скоро распродадут.

Ходили слухи, что ведущие гильдии прекратили свои поставки, поэтому продаваемые товары начали набирать популярность. В сложившейся ситуации игроки с производственным подклассом перестали работать.

Другим эффектом стали кампании по привлечению людей в гильдии. Или игроки сами начинали вступать в них.

Люди — существа, которые ищут утешение в числах. Множество свободных от гильдии игроков решили присоединиться к одной из гильдий после всего случившегося.

О том, к какой гильдии присоединился игрок, можно было узнать, посмотрев его статус в меню настроек. Но это сложно сделать, находясь внутри игры.

Поэтому Сироз мог судить только по числу увиденных им игроков, но он чувствовал, что соло-игроков стало меньше.

Сироз и Наоцугу, будучи 90 уровня, получали много приглашений, просто прогуливаясь по улицам.

Но оба их отклоняли.

Если не брать во внимание Сироз, у Наоцугу отсутствовали причины отказывать им. На вопрос Сироз по этому поводу Наоцугу ответил:

— Знакомство с товарищами — результат, а не причина. Нужно бесстрашно идти вперед и заводить друзей в сражениях.

Чайные Дебоширы являлись не гильдией, а объединением игроков. Для них обоих эта группа была целой историей, а гильдии лишь пустым названием.

И они оба даже не думали о присоединении к гильдии для своей собственной безопасности, столкнувшись с такой опасной и запутанной ситуацией.

Но большинство игроков думали не так, как Наоцугу и Сироз, и считали, что на гильдии можно положиться.

Близнецы, которым Сироз помогал в тот день, когда все произошло, тоже присоединились к гильдии. Он мельком видел их на улице, они были в безопасности, и это позволило Сироз вздохнуть с облегчением.

Игроки, не состоявшие в гильдиях, хотели вступить в них для того, чтобы чувствовать себя защищенными. Множество гильдий стали разворачивать целые кампании в ответ на подобные запросы. Некоторые состояли из игроков, не вступивших в гильдии, но существовали и маленькие или знаменитые ведущие гильдии, которые искали определенных игроков.

Сироз не понимал, зачем гильдиям нужно расширяться, пока Мариэль не объяснила этого. Это было связано с тем, чтобы сделать пребывание в Акибе комфортным.

После случившегося некоторые игроки стали считать, будто они попали в альтернативный мир, что казалось Сироз разумным.

Но игроки гораздо более разочаровались сложившимся состоянием дел, чем того ожидал Сироз. Благодаря этим эмоциям люди и собирались вместе, образуя гильдии с мыслью «Кто не с нами, тот против нас».

Они могли доверять своим гильд-мастерам, но не остальным. Проявление естественной защитной реакции на жизнь во враждебной среде.

Но такая атмосфера лишь подчеркивала разногласия между гильдиями. Поскольку Акиба была мирной зоной, они не атаковали друг друга. Если бы кто-то попытался атаковать, обокрасть или похитить кого-то, сразу же бы появились стражники и незамедлительно арестовали бы игрока.

Но резкие слова и запугивание не судились бы строго. Существовало множество способов обойти ограничения боевых действий, чтобы запугивать остальных, а в частности, игроков, застрявших в этом мире.

Маленькие гильдии чаще всего становились жертвами подобных нападков. Мариэль старалась улыбаться, пытаясь скрыть обеспокоенное выражение лица, когда говорила об этом.

Сироз получил очень важную информацию касательно зон во время обсуждения с Мариэль. Он, как обычно, открыл меню настроек и увидел незнакомую вкладку, относящуюся к гильдиям.

Он не знал ее, но видел прежде.

Во вкладке отражалась вся информация о зоне, в которой вы находитесь: «Японский сервер/Акиба/Городская зона — Нет монстров/Ограниченная от сражений зона/Ограничение входа (Нет)/Ограничение выхода(Нет)».

Сироз, Мариэль и Наоцугу разговаривали на маленькой улочке. Эта была краткая информация об этой зоне и Акибе, которая не вызывала сложностей.

Проблема заключалась в следующей строке.

«Эта зона не принадлежит никому из игроков или гильдии. Цена 700 миллионов золотом. Ежемесячное обслуживание 1,2 миллиона. Купить? (Да/Нет)»

Эта строка появлялась при покупке маленького заброшенного дома, гостиничной комнаты или зала гильдии, каким владел Альянс Полумесяца.

Но город Акиба сейчас содержался за счет торговли, хотя для этого нужны астрономические денежные суммы.

Наоцугу и Мариэль сначала подумали, что Сироз шутит, когда сказал это, но они были шокированы, когда все проверили сами.

Сироз был высокоуровневым игроком-ветераном, богаче остальных. На его банковском счете находилось примерно 50 000 золотом. Поэтому он не сомневался, что у одного игрока никак не могло быть 700 миллионов.

Но если бы ведущая гильдия затратила все свои ресурсы... но даже тогда это кажется невозможным... это возможно, только если они соберут все свои деньги.

Если кто-то преуспеет в покупке улиц Акибы, покупатель сможет настроить здесь функцию входа и выхода, запретив людям или гильдиям, которые ненавидит, заходить сюда... им вообще может быть воспрещен вход в город.

Члены Альянса Полумесяца провели расследование под руководством Мариэль и выяснили, что эти строки появляются почти во всех зонах.

Другими словами, будь то город, поле или подземелья — все зоны открыты для продажи, исключениями служили только места, у которых уже есть владелец... как, например, у зала гильдии Альянса Полумесяца. В этом случае владельцу доступна еще одна функция, прекращающая их собственность в предмет землевладения.

На четвертый день после случившегося...

Группа Сироз решила, что кампания по расширению ведущих гильдий была направлена не только на увеличение численности гильдий.

Внимание! Данный материал принадлежит команде РуРанобе, именно они занимались его

переводом.

Изначальный ресурс: <http://ruranobe.ru/r/lh/v1/ch2#ch2c1>

Если вам понравилось, отблагодарите ребят, они ведь не для самих себя это переводили.

<http://tl.rulate.ru/book/7928/147606>