"...Это настоящий... другой мир...?"

..... На самом деле, в глубине души у меня было слабое подозрение.

Потому что этот мир слишком "настоящий".

Хотя здесь есть игровые статусы пользовательского интерфейса, ящики для предметов и навыков, графика, которая сравнима с реальностью, без шероховатостей и швов, и полностью стимулирует пять чувств... Именно тогда, когда я был в ванной, я начал задаваться вопросом: "А не странно ли это?".

Если бы существовала технология, способная до такой степени воспроизводить реальность, о ней бы узнали из новостей еще до того, как она была использована в игре, и о ее существовании стало бы широко известно. И она будет использоваться в различных областях.

Чем больше я думаю об этом, тем более неразумным становится отношение к этому как к игре.

АОООООН--

"Нii"

Поблизости появился монстр?

Пока я продолжал думать о бесполезных мыслях, до моих ушей донесся вой... и...

дон! дон! дон! дон!

"Ч-что!?"

Звук, похожий на удар дерева о дерево, раздался неподалеку, и я проснулся с мыслью: "Что происходит!?"

"Аaaa!? Я такой тупой!!!"

Я приготовил святую воду, но не окропил ее, потому что был озабочен приходом Бога-Создателя!

Не обращать внимания на чудовищ и спать вот так? Это невозможно! Простая деревянная дверь не обладает такой стойкостью!

Даже если вы рассыплете ее внутри дома и превратите в святилище, поскольку это предмет, связанный с богом-создателем, он будет действовать лишь короткое время, если только он не на открытом воздухе (так что вы сможете сделать лишь короткий перерыв в подземелье), а для начала, если дверь сломается, даже со святилищем, этот дом довольно мал, так что вас могут забросать камнями снаружи.

Так что я не могу быть в безопасности, если только не распылю его в радиусе, который, по крайней мере, окружает дом.... А чтобы сделать это, я должен победить монстров, которые приближаются перед домом.

"Ахх, успокойся, я. Это начальная точка, сильные монстры не появляются... должны".

Я делаю глубокий вдох, чтобы успокоить свое болезненно колотящееся сердце, и бормочу про себя, как бы убеждая себя.

Если он воет, имеет деревянное оружие и недостаточно силен, чтобы сразу выбить не укрепленную деревянную дверь, монстр должен быть кобольдом.

Самое слабое существо в игре, наряду с гоблинами.

"Если это просто так... Я могу это сделать".

Я экипирую нож Бога и деревянный щит, который я сделал очень быстро.

Не говоря уже о металле, я даже не могу достать кожу, так что это все, что у меня есть для доспехов.

Если бы я был в игре - это одно, но после осознания того, что "это может быть реальностью", я не могу перестать чувствовать беспокойство из-за своего плохого снаряжения, но просто потому, что я хочу его, оно просто не упадет с неба, поэтому я должен использовать то, что у меня есть сейчас.

Приготовившись, я сглатываю слюну и жду момента, когда звук стука в дверь прекратится... Чтобы выскочить с полным напором!

"Увааааааа!"

"Гьян!?"

Божьим ножом я наношу удар по кобольду, которого сильно ударило о внезапно открывшуюся дверь и оглушило.

Фу, ощущение, когда нож пронзает плоть, такое мерзкое! Это отвратительно!

И все же я не мог остановиться, со слабой наступательной силой Ножа Бога даже кобольд не может быть побежден одним ударом. Крича в своем сердце, я продолжал наносить кобольду удары снова и снова, снова и снова.

"Хаа, хаа... ух...!"

Я посмотрел вниз на упавшего кобольда, который наконец-то был мертв. И это было очень плохо. Гротескность искореженного тела и разбросанных внутренних органов вызвала у меня тошноту.

Мне, который не может этого вынести и пытается скрючиться, чтобы его вырвало, преподан урок.

Не теряйте бдительность, прежде чем убедитесь в безопасности своего окружения.

"Гугя-гя-гя!"

"... Га!?"

Гоблин, появившийся с моей стороны, ударил меня по плечу.

К счастью, траектория была отклонена от моей головы. Если бы он попал мне в голову, то удар мог бы оказаться смертельным. Однако, несмотря на то, что это было всего лишь плечо, ощущение, когда тебя режут чем-то вроде ножа, "реалистичная" боль, которая отличается от боли в игре, это не то, что обычный японец может просто оставаться спокойным и принимать

это.

"

Аугхх!!!"

В дополнение к боли, гоблины воняли. Воняло действительно ужасно.

Вонь, от которой у меня чуть не свербело в носу, и боль в плече, эта комбинация полностью заставила меня застыть на месте.

"Гья-гья!"

"Кух...!"

Несмотря на то, что мне кажется, что я хочу корчиться на полу от боли, я бросаюсь вперед, чтобы избежать дальнейшей атаки преследователей. Неважно, как на это смотреть, это была неприглядная фигура, но это было гораздо лучше, чем потерять жизнь.

Когда я оглянулся, гоблин, как я и ожидал, был с клинком в руках - железный нож, который он, вероятно, подобрал где-то, он был весь в ржавчине и потрепан до такой степени, что казалось, что он может сломаться в любой момент - но он сверкал в лунном свете, когда гоблин размахивал им.

То, что мне удавалось отражать атаки с поднятым щитом, было простым совпадением. Это было потому, что это было такое же движение, как если бы что-то прыгнуло передо мной, поэтому я сразу же попытался выставить руки вперед, чтобы защитить себя, поэтому я смог защититься щитом.

"World Maker" - это VR-игра с полным погружением, поэтому она не из тех, где персонажем управляют с помощью контроллера, а из тех, где персонажем управляют так, как будто это реальное тело.

Поэтому для борьбы с монстрами необходимы навыки игрока. Не было никакой вспомогательной системы, которая бы компенсировала мои движения.

Конечно, у меня, мастера по созданию, был большой боевой опыт, и я знал все о том, как двигать своим телом и как эффективно побеждать врагов... хотя должен был.

В то время я не мог использовать этот опыт.

Проблема была не в том, что поддельное тело стало настоящим, мои физические способности были выше, чем в реальности, и движения ощущались точно так же, как и в игре.

Но.

Настоящая боль, атмосфера битвы, которая поражает все пять чувств, а не только боль. И, прежде всего, убийственное намерение гоблинов.

Это было все, полное переживаний, которые я почувствовал впервые.

Мой разум, который еще мгновение назад считал это игрой, не мог быть готов к внезапному действию, и, движимый инстинктом выживания, все, что я мог сделать, это беспорядочно

размахивать ножом.

"Это! Ты, ты, ты! Просто упали замертво!"

"Гя, гуга...!"

..... Наверное, я выжил потому, что оставшийся монстр был просто гоблином, и он был всего один.

Мне просто повезло, и я выжил.

Когда я устал орудовать ножом и пришел в себя, я обнаружил гоблина, лежащего мертвым в луже крови. То ли от грусти, то ли от облегчения из моих глаз потекли слезы.

Не в силах вытереть набежавшие слезы, я начал хрипеть (и задыхаться от вони гоблина), полусознательно окропил дом святой водой и вернулся в дом, чтобы забраться в соломенную постель.

"Почему это произошло..."

И снова, бессознательно используя лекарство для заживления раны - вообще-то, это была неглубокая рана, которую можно было залечить одним приемом, но в итоге я напрасно использовал все три. В этот момент мои мысли были в полном беспорядке - я снова и снова спрашивал себя "почему?".

Причина проста.

Я был просто дураком.

Дополнял то, что не написано, своим умом, как считал нужным, не проверяя факты. Я бросился туда при первой же возможности.

Если бы я сразу не нажал "ДА", а вышел из системы и проверил бы информацию в Интернете, то мог бы узнать, что никто не говорил о бета-тестерах, и решить, что полученное мною сообщение, должно быть, ошибка или просто мошенничество.

Судя по разговору, Бог-Создатель, вероятно, вовсе не собирался меня обманывать, но по неосторожности ввязываться в то, правда о чем неизвестна, все равно что попасться на удочку мошенника.

Впрочем, это моя вина, что я не подтвердил должным образом и дешево принял это предложение, но, как и ожидалось, никто не думает, что столкнется в реальной жизни с таким событием, как "переход в другой мир".

Это даже не на уровне городской легенды, это просто фантастическое рабочее событие, о котором никто не думает, что оно действительно произойдет.

.....Так разве не должно быть прощено, если я выплесну обиду на Бога-Создателя?

Даже если я сделаю это, без всяких изменений, соломенная подстилка все равно будет жалить меня, и меня не вытащат обратно в мой первоначальный мир, сказав в конце концов: "На самом деле это был сон" или "Это был просто розыгрыш".

Несколько раз я разрыдалась.

"...будь проклят..."

Раны давно должны были затянуться, но острая фантомная боль все еще мучает меня, и бессонная ночь продолжается...

<http://tl.rulate.ru/book/79667/2463253>