YGGDRASIL, DMMO-RPG или, другими словами, «Массовая многопользовательская онлайн-ролевая игра с погружением», была вирусной игрой 2126 года нашей эры, созданной японскими разработчиками, вдохновленными виртуальной реальностью и ее неограниченными возможностями. Однако, несмотря на то, что это было очень успешно, все хорошее в конечном итоге закончилось, поскольку серверы в конечном итоге начали отключаться. Игрок, известный как Момонга, лидер гильдии Аинз Оал Гоун, сидел в своем тронном зале, ожидая обратного отсчета сервера.

Недавно он баловался сеттингом NPC, известного как Альбедро, NPC, созданного участником по имени Табула Смарагина. Однако Момонга, кажется, больше сосредоточен на настоящем, а не на том, что он сделал с ее окружением. Легкий вздох исходит из несуществующего рта Момонги, излучая чувство принятия. Когда он осматривает тронный зал со своего места, глядя на флаги своих друзей, украшающие стены тронного зала.

«Какое фантастическое время мы провели. Произведение искусства, которое мы называем Гробницей Назарика, было выдающимся. Нам даже удалось защитить его от Союза восьми гильдий. Налет на нас был массовым, насчитывая до 1500 выдающихся игроков, которых мы все остановили в амфитеатре на восьмом этаже. Несмотря на то, что ИГГДРАСИЛЬ закрывается, я не могу не вернуться к этому воспоминанию».

Момонга смотрит на свой игровой центр. Встроенный таймер медленно отсчитывал, а это означало, что серверы скоро закрывались.

[23:59:35, 36, 37]

Момонга не мог не думать обо всех NPC и строениях, которые он и его друзья построили вместе.

[23:59:48, 49, 50]

«Скорее всего, я пойду спать, как только серверы отключатся. Я бы не хотел опоздать на работу.

[23:59:58, 59-]

'Спасибо вам, мои друзья! Я надеюсь, что когда-нибудь увижу тебя в реальном мире.

Момонга закрыл свои виртуальные глаза, ожидая уведомления о выходе из системы. Однако то, что произошло дальше, было невероятным и потрясло его до глубины души.

[0:00:00... 1, 2, 3]

'Хм!? Сервер не отключился!?'

Момонга инстинктивно открыл глаза, чтобы увидеть себя в странном новом месте. Он посмотрел вниз, ожидая, что он будет сидеть на стуле в тронном зале, но вместо этого его заменил старый сломанный каменный стул. Он тут же встал, не зная, что делать, слегка запаниковав от этой новой ситуации, в которой он оказался.

'Что происходит!? Мог ли я перенестись в другую игру?'

Подумав об этом, Момонга начал дышать костлявым носом. В-которых запах начал затоплять его обоняние, что было невозможно в играх виртуальной реальности.

'ХМ?! Запах? Нет, это невозможно, разработчики игр десятилетиями пытались внедрить в игру такие чувства, как обоняние. Кроме того, виртуальные ограничения сделали практически невозможной реализацию такой функции, опасаясь, что люди спутают виртуальную реальность с реальной жизнью».

Затем Момонга заметил, что он все еще держит Посох Аинз Оал Гоун, который он быстро положил в свой инвентарь из-за сложившейся ситуации. Затем Момонга в конце концов заметил, что запах, который наполнил его чувства, не был типичным. Вместо этого это был металлический запах и сильная вонь, как будто что-то гнило. Это заставляло его подсознательно двигаться вперед. Наконец он добрался до источника запаха, еще через пару шагов наткнулся на гниющее гуманоидное тело; он идентифицировал его как человека.

Тело было разорвано пополам, как будто какое-то существо разорвало его для развлечения. Личинки, мы поедаем гниющую плоть мертвого человека. Момонга быстро заметил, что этот человек пропал. Его руки и ноги, а это означает, что это были конечности, которые были уничтожены первыми. Это означало, что человек был оставлен истекать кровью на потеху существа.

«Ну, это мрачное зрелище, но это меня немного беспокоит, так как я не испытываю никакого отвращения к этому гниющему трупу. В реальной жизни меня бы стошнило или я был бы в стрессовом, эмоциональном состоянии».

Момонга начинает еще немного осматриваться, бродя по длинным коридорам, занимающим это строение. Хотя ему любопытно несколько вещей, его заклинания не работают так, как раньше в ИГГДРАСИЛе.

«Это немного странно, но я могу ощущать все свои заклинания как длинный ментальный список, когда немного сосредотачиваюсь. Я также могу чувствовать, сколько у меня МР и сколько у меня НР. Это кажется таким естественным, что сразу приходит на ум».

Момонга экспериментирует со своим образцом мышления, выясняя, как полностью использовать весь свой арсенал заклинаний.

«Темная мудрость до сих пор поражает меня тем, сколько заклинаний она позволила мне выучить. Например, в ИГГДРАСИЛе я выучил более 700 заклинаний благодаря темной мудрости, которая увеличила мой лимит заклинаний. Он пригождался во многих случаях, и сейчас он один из них, так как у меня есть целый арсенал заклинаний, и я могу подобрать заклинания для любой ситуации».

Момонга продолжает двигаться по длинным извилистым коридорам, находя довольно нелепым то, как устроено это место.

— Может быть, это какое-нибудь подземелье? К сожалению, я еще не сталкивался с мобами, поэтому то тут, то там задаюсь вопросом о такой возможности. Тем не менее, со временем он становится все более распространенным».

Как заключил Момонга, он услышал небольшой шум, на который быстро двинулся, наткнувшись на скелет нежити. Однако он не казался всесильным и выглядел довольно хрупким.

'Хм? Скелет? В ИГГДРАСИЛе многие скелеты были низкоуровневыми мобами, которых можно было легко победить. Хотя для их создания я мог бы использовать такой навык, как [Создание нежити низшего уровня], он не имеет особого смысла, поскольку они слишком слабы».

Слышен звук костей, когда скелет поворачивается к Момонге. Они фиксируют зрительный контакт, и хотя у них нет глаз, один только момент компенсирует это. Несколько секунд проходят мимо скелета и Момонги в, казалось бы, долгом состязании в гляделки, когда внезапно скелет начинает атаковать.

— [Волшебная стрела] — сказал Момонга, когда стрела, сделанная из магии, вылетела из его руки. Затем он пронзает тело скелета, когда его кости разбиваются и падают на землю.

Это было особенно легко; Я ожидал немного большего от этого низкоуровневого скелета, так как он не выглядел слишком хрупким. Кажется, что он имел сходство со своим аналогом из ИГГДРАСИЛя, но это не значит, что вся нежить такая. Неважно, пора возобновить исследование этой структуры. Надеюсь, я наткнусь на что-нибудь интригующее».

Момонга продолжает свое путешествие по подземелью, в конце концов достигнув гигантской украшенной двери. Дизайн уникален, и Создается впечатление, что люди воздевают руки к «Богу», и их души вынимаются из тел.

«Может ли это быть богом смерти? Хм... Я хочу открыть эту дверь, но боюсь, что за ней что-то может скрываться. Это похоже на дверь босса подземелья; может быть такое? В ИГГДРАСИЛе комнаты с боссами не были редкостью. Это был первый предупредительный сигнал для групп, хотя были времена, когда в зонах с боссами не было таких очевидных сигналов, и игроки шли навстречу своей смерти. Вот почему лучше быть готовым или даже чрезмерно подготовленным к таким ситуациям. Это могло произойти в любой момент при исследовании миров ИГГДРАСИЛя. Даже несмотря на то, что я заперт в этой структуре, я не войду в комнату просто из чистой небрежности. Сначала я немного подготовлюсь.

<http://tl.rulate.ru/book/87574/2810528>