

Глава 1: Итак, я случайно выбрал внешность своего персонажа.

Вечером мы вернулись из торгового центра с двумя наборами одинаковых товаров.

Я занялся приготовлением ужина, а Хикари - настройкой игрового аккаунта в своей комнате для UFO, а также моего, поскольку я сейчас не могу этого сделать.

Как только еда была достаточно хорошо приготовлена, я выключил плиту и подал ее на двух отдельных тарелках. На одной порция была больше, чем на другой.

– Хикари! Ужин готов! – позвал я сестру.

– Одну минуту, брат! – крикнула она в ответ, когда я услышал, что в ее комнате что-то гремит.

Что же там такое происходит?

Вскоре после этого она спустилась вниз в свободной одежде. Она спросила меня:

– Что на ужин?

– Куриное карри. – Ответил я. – Я сделал его очень острым, по твоему вкусу.

– О-хо-хо~ Хорошо! Я люблю тебя, брат!

– Да-да. И я тебя люблю, сестренка. В любом случае, давайте есть.

Хикари заняла свое место, а я протянул ей большую порцию, так как она любит поесть.

Взяв большую ложку, она принялась запихивать в рот все, что было на тарелке, как в вакуум. Дошло до того, что она вдруг начала захлебываться едой.

– В-воды...

Я протянул ей стакан воды, как она просила, и она выпила весь стакан.

– Помедленнее, Кирби. Еда никуда не денется. – Я сказал это в шутку, видя, что она в порядке и даже смеется.

(Кирби (яп. キービィ Ka:би:, англ. Kirby) — персонаж и главный герой одноимённой серии видеоигр, созданной компаниями Nintendo и HAL Laboratory эксклюзивно для консолей первой (начиная с Game Boy). Сферический внешний вид и способность Кирби копировать силы своих врагов сделали его известной фигурой в видеоигровой индустрии и одним из самых знаковых персонажей видеоигр. Кирби хорошо известен своей способностью вдыхать объекты и существ для получения их способностей, а также способности парить в воздухе, набрав воздуха в тело.)

– Извини. Не могла удержаться. Ты слишком вкусно готовишь.

– Ты преувеличиваешь. Я просто следовал рецепту. Вот и все.

Я тоже принялся за еду, не обращая внимания на остроту. В то время как Хикари продолжала поглощать свою порцию, как гоблин. Она закончила свой ужин в мгновение ока.

– Бва~ Это было очень вкусно. Спасибо за еду! – сказала она с довольным выражением лица.

– Кстати, брат, вот имя и пароль от аккаунта UFO, которые я для тебя приготовила, – сказала она, протягивая мне листок бумаги, похоже, вырванный из блокнота.

– Понятно... Спасибо. Я поиграю в игру позже, если у меня будет время.

– Хорошо! Тогда я пойду играть сейчас. Сегодня я планирую играть с Химедзи, так что брату придется сначала поиграть одному. Мы сыграем вместе в другой день, так что... Адьос!

– Эй! Хотя бы поставь свою тарелку в раковину... И вот она ушла.

Я вздохнул.

– Боже правый. Этот ребенок слишком энергичен. Заметил я и продолжил есть свой ужин в одиночестве.

Покончив с этим, я убрал со стола и вымыл посуду в раковине. Вытерев стол салфеткой, я начал готовить ланч-бокс для Хикари и завтрашний ужин.

Не успел я оглянуться, как было уже около восьми вечера.

Время летит незаметно, ага. Подумал я, поднимаясь наверх и проверяя Хикари в ее комнате.

Она определенно играет в игру, будем честны. Но больше всего я хотел проверить состояние ее комнаты.

– Ага. Как и ожидалось... беспорядок, ну да ладно.

Ее белье свалено на полу, ее рабочий стол совершенно неубран, а ее игрушки разбросаны по всей комнате.

Один взгляд на это зрелище заставил меня тяжело вздохнуть.

– Клянусь, сколько раз я говорил ей, чтобы она прибралась в своей комнате... Ну и ладно. Полагаю, тогда я сделаю это сам.

Итак, я прибрался в комнате сестры, пока она лежала на кровати, играя в свою новую игру в только что купленном для нее снаряжении Dive Gear.

Однако видеть, как она просто лежит, не шевелясь, довольно тревожно. Особенно когда она обычно такая веселая и энергичная.

Это также заставило меня задуматься о том, на что похож опыт погружения.

Ну, благодаря ей я получил свой собственный Dive Gear. Может быть, я поиграю в игру, когда закончу складывать ее одежду.

Честно говоря, я не собирался играть сегодня. Но любопытство взяло верх. Поэтому, полностью приведя комнату сестры в порядок, превратив ее из абсолютного беспорядка в усадлу для глаз, я отправился в свою комнату и начал устанавливать свой собственный Dive Gear вместе с игрой.

Так, посмотрим... В инструкции сказано, что "перед использованием головного убора найдите удобное место для отдыха, чтобы получить оптимальный опыт".

Хорошо... Для этого у меня есть кровать, а что еще нужно?

"Убедитесь, что устройство подключено к розетке", - еще один пункт.

Кроме этого, мне не на что обратить внимание, так что... давайте просто начнем играть в Umbra Frontier Online, я так думаю.

Головной убор подключен. Игра установлена. Я запомнил имя учетной записи и пароль, которые сделала для меня Хикари. И вот, я начинаю свою первую в жизни игру.



[Добро пожаловать в Umbra Frontier Online!]

[Пожалуйста, введите свой логин и пароль].

– Так... Понял.

Я ввел имя учетной записи и пароль. После этого передо мной появилось еще одно окно.

[Добро пожаловать, игрок. Чтобы начать ваше путешествие, мы должны сначала создать для вас нового персонажа. Пожалуйста, введите имя, под которым вы хотите быть известным...]

Хорошо. Итак... Я назову своего персонажа первым, да?

Использование моего настоящего имени, безусловно, запрещено. Тем не менее, я не хотел отклоняться от него слишком далеко.

Поэтому я выбрал имя Йору. За вычетом "то" из Йорутто.

Думаю, этого будет достаточно.

– Хорошо. Я закончил со своим именем.

[Далее, пожалуйста, выберите класс].

Затем мне показали список безликих персонажей в причудливых нарядах.

Давайте посмотрим...

Воин, самурай, щитоносец, лучник, маг, разбойник, клирик, призыватель. Эти восемь классов я могу выбрать сам.

Воин - универсальный класс. Его статистика сбалансирована и кажется самой простой для новичков.

Самурай - несколько более сложный класс. У него очень высокие показатели атаки, но очень низкие показатели HP и защиты. "Они - стеклянные пушки", - говорится в описании.

Щитоносец - полная противоположность самураю. У него очень высокие показатели HP и защиты, но низкие показатели атаки. Его роль - принимать урон, так что это вполне логично. Но почему в описании сказано: "Рекомендуется мазохистам"?

Лучник - это просто... Лучник. Класс дальнего боя, стреляющий из лука. "И нет, вы не сможете призвать Врата Вавилона, выбрав этот класс", - говорится в описании.

Маг - ну... класс, который использует заклинания и колдовство. У него довольно низкие показатели НР, но они компенсируются высокими показателями МР. Честно говоря, я бы выбрал именно его.

Разбойник - быстрый, скрытный класс, использующий критические удары для нанесения урона. " Эджлорды, восстаньте!" - гласит описание в конце.

(Такой мрачный, что уже смешно или эджлорд (англ. edgelord) — это антигерой или злодей, который своим мрачным имиджем скатывается не в пафос, а в бафос. И такого персонажа публика вряд ли воспримет всерьёз из-за перебора с тёмными и острыми штампами.)

Клирик - класс врачей, а Призыватель - "для тех, кто хочет стать самым лучшим. Как никто и никогда не был~", - говорится в описании.

Кто это написал?

Но как бы то ни было, просмотрев каждый класс, я выбрал Мага, потому что магия мне просто импонирует.

После выбора класса перед моим лицом появляется еще один интерфейс.

[Пожалуйста, распределите ваши характеристики следующим образом].

Так написано, и я сделал это довольно быстро, изучив, что представляет собой каждый тип атрибутов и что они делают.

Есть Сила, Ловкость, Живучесть, Интеллект, Ловкость и Удача. И мне дали 50 очков характеристик, чтобы распределить их соответствующим образом.

Для класса "Маг" рекомендуется использовать Интеллект. Однако, подумав, что неплохо было бы увеличить скорость передвижения, я вложил немного очков в Ловкость, а остальное - в Интеллект. Итак, у меня 30 очков в Интеллекте и 20 в Ловкости. Этого должно хватить.

И как только я закончил с этим, появился последний интерфейс.

[Наконец, пожалуйста, настройте внешний вид вашего аватара].

А-а. Итак, здесь я создаю своего персонажа. Хотя... Сколько же здесь вариантов!

Вы можете не только выбрать мужчину или женщину, но и выбрать расу для своего персонажа. Более того, у каждой расы есть свои возможности персонализации, которые также зависят от выбранного вами пола!

Я не геймер, но я точно знаю, что если начну трогать один из этих ползунков, то застряну здесь на несколько часов.

Именно поэтому, как только я увидел кнопку "Случайно", я сразу же нажал на нее, не глядя на то, во что превратился мой персонаж, поскольку боялся, что вид персонажа повлияет на мое решение о том, стоит ли с ним играть или нет.

Итак, нажав один раз кнопку "Случайно", я мгновенно нажал "Подтвердить", после чего окно настройки персонажа исчезло.

[Ваш персонаж завершен. Теперь мы отправим вас в мир нашей игры. Благодарим вас за покупку нашей игры и надеемся, что вы получите много замечательных впечатлений от нее, мисс Йору].

– Да. Я тоже надеюсь получить удовольствие от игры.

И вот, наконец, я могу играть в игру, так как голубой свет начал окутывать меня, перенося в игровой мир.

Правда, я не сразу понял, что игра обратилась ко мне как к "мисс".

<http://bllate.org/book/16068/1436596>