





ข้อมูลทางบรรณานุกรม

O-sign.

JOQ Online คนจริงลงโลก เล่ม 1. -- กรุงเทพฯ : สยามอินเตอร์บุ๊คส์, 2555.

288 หน้า.

1.นวนิยายแฟนตาซี. I.ชื่อเรื่อง.

ISBN : 978-616-7009-25-4

ชื่อหนังสือ : JOQ Online คนจริงลงโลก เล่ม 1

ผู้เขียน : O-sign

พิมพ์ครั้งที่หนึ่ง : มิถุนายน 2555

จำนวน : 288 หน้า

ราคา : 200 บาท

ลิขสิทธิ์เป็นของ สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์บุ๊คส์ ภายใต้การดูแลของ บริษัท สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย จำกัด (มหาชน) อย่างถูกต้องตามกฎหมาย ห้ามลอกเลียนแบบส่วนใดส่วนหนึ่งของหนังสือเล่มนี้ รวมทั้งการจัดเก็บ ถ่ายทอด ไม่ว่าจะรูปแบบ หรือวิธีการใดๆ ในกระบวนการอิเล็กทรอนิกส์ การบันทึก การถ่ายภาพ หรือวิธีการใดโดยมิได้รับอนุญาต ยกเว้นเพื่อการประชาสัมพันธ์หนังสือเท่านั้น

ผู้จัดพิมพ์  
คณะที่ปรึกษา

ผู้อำนวยการสายกองบรรณาธิการพ็อกเก็ตบุ๊ค  
บรรณาธิการบริหาร  
บรรณาธิการสำนักพิมพ์  
เลขานุการกองบรรณาธิการ  
ผู้จัดการฝ่ายเตรียมผลิต  
หัวหน้าแผนกศิลปกรรม กองงานปกและสื่อสิ่งพิมพ์  
หัวหน้าแผนกศิลปกรรม กองงานศิลปกรรมออกแบบรูปเล่ม  
กองงานศิลปกรรม

ออกแบบปก-ภาพปก  
จัดรูปเล่ม  
หัวหน้ากองงานพิสูจน์อักษร  
รองหัวหน้ากองงานพิสูจน์อักษร  
พิสูจน์อักษร  
ผู้อำนวยการใหญ่สายงานธุรกิจสิ่งพิมพ์  
ผู้อำนวยการฝ่ายประชาสัมพันธ์  
ผู้อำนวยการฝ่ายต่างประเทศ  
ผู้อำนวยการใหญ่สายการผลิตและพัฒนาสินค้า  
ฝ่ายการผลิต  
แยกสี  
พิมพ์ที่  
จัดจำหน่ายทั่วประเทศ

สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์บุ๊คส์

ระวี ไหลทอง, สมชาย กรุสวนสมบัติ, สฤกษ์กุล แจ่มสมบุญรัตน์, วิฑูร นิรันดร์ฉาย,  
อัญชลี อธิระสินธุ์, วิรัตน์ ทิมพูนิสกุล, ปราชญ์ ไชยคำ, นवलพร สิทธิธนาวิธาน,

กฤษณาภรณ์ เกษเมธีกาญจน์

เอกราพีร์ สุขกุลพิพัฒน์

สิทธิเดช แสนสมบุญสุข

ศรียรรณ บุญประเสริฐ

ปริญญา ชูภักดี

อรุณพร พาหุบุตร

นพกานต์ วงษ์คล้าย

เบญจภัทร บุญงกษรัตน์

ประพัทธ์ รัตนธานี, ศศิวิมล บุญสุภา, ภคิน พันธ์อำพล, กฤษณา อุกฤษแสงศรี,

นิลยา บุญช่วยชูสกุล, ชนม์ณิสสา จุลจินดา, ฐาปรัตน์ ศรีธนนิริรัฐ

คนเก็บ-กาก

กฤษณา อุกฤษแสงศรี

สุชาดา บุญเสริมเจริญสุข

พรทิพย์ พวงจำปา

TAIMANOI

ดวงตา เทียมทัต

นิชนันท์ วิบูลย์ศิริวงศ์

กิตติวัฒน์ นิรันดร์ฉาย

ชูชัย ศิระจินดา

ปฎิวัติ มัชฌาประเทศ, ยศวรี หิรัญโน

S.S.Film Process

บริษัท กีเลนการพิมพ์ จำกัด

บริษัท สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย จำกัด (มหาชน) 459 ซ.ลาดพร้าว 48 แขวงสามเสนนอก

เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10310

โทร. 0-2694-3031-33 ต่อ 1601-1607, 0-2276-5035-39

ลูกค้าสัมพันธ์ : โทร. 0-2693-0904



# คำนำสำนักพิมพ์

หลังจากความสำเร็จของเราสำนักพิมพ์สยามอินเตอร์บุ๊คส์ และการตอบรับเป็นอย่างดีจากเหล่าแฟน ๆ นักอ่าน ทำให้เรื่อง **Monster Soul Online**, **Pangea Online** และนวนิยายแฟนตาซีเรื่องอื่น ๆ ของสำนักพิมพ์เรา ล้วนแต่ได้รับการกล่าวถึง

โดยไม่รอช้า เราสำนักพิมพ์ก็ได้ต่อยอดความสำเร็จด้วยการ คัดสรรนวนิยายแฟนตาซีคุณภาพเยี่ยมเรื่องใหม่มาเพื่อเสนอสนองแก่แฟนผู้อ่าน

และ “**JOQ Online คนจริงลวงโลก**” คือนวนิยายเรื่องนั้น

**JOQ Online** เป็นนวนิยายแฟนตาซีที่เขียนโดยนักเขียนรุ่นใหม่ นาม **O-sign** และถูกเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์เด็กดี และเรื่องนี้ก็ทำผลงาน ได้เป็นอย่างดี ด้วยการติดอยู่ในระดับท็อปไฟว์ของหมวดนวนิยายแฟนตาซี

ด้วยการดำเนินเรื่อง การออกแบบตัวละคร ความแปลกใหม่ และความคิดสร้างสรรค์ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เราตัดสินใจได้ไม่ยากว่า **JOQ Online** ควรเป็นมากกว่านวนิยายออนไลน์ที่ถูกอ่านผ่านอินเทอร์เน็ต แต่เพียงเท่านั้น

นี่เป็นอีกหนึ่งผลงานที่เราสำนักพิมพ์ภูมิใจนำเสนอ ขอเชิญทุกท่านเปิดอ่านโดยเร็วพลัน

# สารบัญ

บทนำ	11
บทที่ 1 พื้นฐานการเล่น	17
บทที่ 2 เป้าหมายของมาตารี	29
บทที่ 3 ตายครั้งแรก...ครั้งที่สองด้วย	46
บทที่ 4 แพนล็บ	56
บทที่ 5 มาตารี 17 คน	68
บทที่ 6 หนทางสู่เวทมนตร์	80
บทที่ 7 ราตุรรมชาติทั้งห้า	92
บทที่ 8 เทพ มังกร มาร	106
บทที่ 9 มังกรแปลง	118
บทที่ 10 อวตารมารและเทพจำแลง	129
บทที่ 11 โดยบังเอิญ	143



บทที่ 12	ก้อนหินอันหนักหน่วง	156
บทที่ 13	ปราณ...เรนาเจอร์?	169
บทที่ 14	แมนชั่นแห่งความตาย	183
บทที่ 15	ทักษะที่แลกมาด้วยชีวิต	194
บทที่ 16	มาตาริปะทะแก๊งแม่สี	207
บทที่ 17	เมโลดี้	222
บทที่ 18	เวทอสูร	235
บทที่ 19	รุ่มน่ากลางเมือง	247
บทที่ 20	เมโลดี้กับบราตรี	257
บทที่ 21	สี่ชีวิตที่ป่าฟุงนุก	269
บทเสริม		280





## บทที่ 1 พื้นฐานการเล่น

ร่างของมาตราปรากฏขึ้นที่ลานกว้างรูปวงกลม เส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ ร้อยเมตร เขามองไปทั่วๆ เห็นแสงสว่างวาบขึ้นก่อนที่จะมีร่างของคน อื่นๆ ปรากฏขึ้นมาเหมือนกับเขา

ท้องฟ้ามืดครึ้ม สันนิษฐานว่าในเกมตอนนี้เป็นเวลากลางคืน  
'เอ่อ...แล้วยังไงต่อละเนี่ย'

ชายหนุ่มผมแดงมองไปรอบๆ เห็นมีอาคารหลังหนึ่งที่สูงติดกับ อาคารหลังอื่นๆ มีนาฬิกาเรือนโตบอกเวลาสี่ทุ่ม มีป้ายไฟเขียนใหญ่โต เอาไว้ว่าอาคารเริ่มต้น

'อา ในที่สุดก็เห็นทางสว่าง'  
มาตราเดินดุ่มๆ ตรงไปที่ตึกอาคารเริ่มต้นทันที

หนึ่งนาทีให้หลัง ชายหนุ่มผมแดงก็มายืนอยู่หน้าอาคารเริ่มต้น ที่หน้าตึกเป็นบันไดหินอันกว้างขวาง มีคนนั่งเล่นคุยกันอยู่ตามขั้นบันได บางคนทำท่าเหมือนยืนรอใครสักคน

มาตราเดินขึ้นบันไดหินไปสู่ประตูทางเข้าตึก ประตูกว้างใหญ่



กว้างพอที่จะเดินเป็นแฉงเข้าไปพร้อมๆ กันได้ที่ละสิบคน สูงถึงห้าเมตร พอเดินเข้าไปมาตาก็ต้องทิ้งกับความใหญ่โตของห้องโถง มันคือล็อบบี้สำหรับผู้ให้บริการ มีชุดโซฟาเรียงกันเป็นร้อยชุด

“สวัสดีค่ะ ถ้าจะใช้บริการเชิญรับบัตรคิวได้เลยค่ะ” เสียงพนักงานสาวคนหนึ่งดังขึ้นหลังจากเห็นว่ามาตารุดูเก้ๆ กังๆ

“เอ้อ ครับ ผมเป็นผู้เล่นใหม่ครับ” ชายหนุ่มตอบออกไปอย่างประหม่า

พนักงานสาวหน้าประตูกดบัตรคิวออกมาใบหนึ่งสำหรับผู้เล่นใหม่โดยเฉพาะ

“ได้รับบัตรคิวแล้วรอสัญญาณเรียกจากป้ายได้เลยนะคะ” พนักงานสาวยื่นบัตรให้มาตาร่วมกับผายมือไปทางป้ายไฟยักษ์รูปวงแหวนที่ลอยอยู่กลางห้องโถง ซึ่งสูงกว่าสามสิบเมตร

‘อลังการสุดๆ’ ชายหนุ่มลอบคิดในใจหลังจากเห็นห้องโถงที่ใหญ่ที่สุดเท่าที่เคยเห็นมา

ชายหนุ่มรับบัตรคิวมา ก็เห็นว่ามันมีหมายเลขคือ A09447

‘A นี่คงจะสำหรับผู้เล่นใหม่ ส่วนเลขก็น่าจะลำดับของวันนี้ละมัง कै้าพันกว่าเหรออ ทำไมมันน้อยจังละ มีล็อกอินใหม่เพิ่มขึ้นวันละประมาณหมื่นคนเองเหรออ’ ชายหนุ่มสงสัย ซึ่งเมื่อเทียบกับสัดส่วนผู้เล่นหมื่นล้านคนแล้วมันไม่ถึง 0.0001% ด้วยซ้ำ

มาตารั้งลงที่โซฟาตัวหนึ่ง แล้วมองตัวเลขบนป้ายไฟที่ไหลผ่านไปอย่างรวดเร็ว นาฬิกาหนึ่งจำนวนเลขผ่านไปเป็นร้อย ผู้คนก็ทยอยเดินเข้าออกอาคารเริ่มต้นกันไม่ขาดสาย

สักพักเขาก็เห็นหมายเลขของเขาปรากฏอยู่บนป้ายไฟยักษ์อันนั้น A09447 ห้อง A10

“สวัสดีค่ะ คุณมาตารัเชิญนั่งค่ะ” เสียงใสๆ ของพนักงานสาว



ดังชั้นทันทีที่ชายหนุ่มเข้ามาในห้อง

ห้อง A10 นี้ไม่ได้ใหญ่โตอะไร ลักษณะเหมือนห้องทำงานส่วนตัวเล็ก ๆ เท่านั้น มีโต๊ะขนาดกลางที่ใหญ่พอที่จะกางมือแล้วสามารถแตะปลายทั้งสองฝั่งได้หนึ่งตัว พนักงานสาวสวยก็นั่งอยู่หลังโต๊ะตัวนั้น และเก้าอี้นุ่ม ๆ มีพนักงานให้ผู้เล่นนั่งอีกตัวหนึ่ง

“คุณมาตารีได้รับเงิน 100 โกลด์ เชื่อมขัดอเนกประสงค์ 1 เส้น ปืนโตสามชั้นสำหรับใส่อาหาร กระตักน้ำใบเล็ก มีดสั้น 1 เล่ม และ น้ำยาฟื้นฟูพลังชีวิต 30E 5 ขวด มีอะไรจะถามมั๊ยคะ” พนักงานสาว รัวเป็นชุดพร้อมหยิบของต่าง ๆ ตามรายการมาวางบนโต๊ะ

ชายหนุ่มนั่งอิงไปพักหนึ่ง พร้อมกับหยิบของต่าง ๆ ออกมาดู และสนใจปืนโตเป็นพิเศษเพราะไม่เคยเห็นมาก่อน

“อ้อ คุณมาตารีไม่เคยเล่นหรือรับข้อมูลของจ๊อคออนไลน์มาก่อนสินะคะ”

พนักงานเห็นอาการของชายหนุ่มแล้วก็พอจะมองออก เพราะผู้เล่นบางคนก็รู้ข้อมูลอยู่แล้วก็อยากจะรับของแล้วออกไปลุยทันที บางคนก็เคยเล่นแล้วลบตัวละคร แล้วสร้างตัวใหม่มาเล่นเพื่อเก็บของบางอย่างที่มีเฉพาะตัวละครสร้างใหม่เท่านั้นที่จะได้รับ

“ครับ ผมเพิ่งจะออนไลน์ได้ไม่เกินชั่วโมงเลยครับ ข้อมูลที่ผมรับรู้ก็มีแค่ในเกมมีผู้เล่นทั้งระบบสุริยะประมาณหมื่นล้านคน” ชายหนุ่ม นัยน์ตาสีเงินตอบ

“ข้อมูลพื้นฐานของเกมมีดังนี้ละคะ อัตราการไหลของเวลาในเกมคือหกสิบเท่าของเวลาจริง คือหนึ่งวินาทีโลกจริงเท่ากับหนึ่งนาทีกในเกมนี้ นะคะ โดยคุณมาตารีสามารถดูเวลาของทั้งสองโลกได้ที่เมนูของเกมคะ” พนักงานสาวอธิบาย

“เมนูอยู่ไหนครับ” ชายหนุ่มลองคลำหาตามตัวแล้วไม่พบว่า มีอุปกรณ์ใด ๆ



“คำสั่งทั้งตัวก็ไม่เจอหรือค่ะ เมนูของเกมอยู่ที่จอประสาทตา ต่อโดยตรงถึงสมอง”

พนักงานสาวอธิบายด้วยท่าทางฉะฉาน ชายหนุ่มเมื่อได้ฟังก็รู้สึกแปลกใจ แต่พอคิดถึงเมนูเกม ก็มีหน้าต่างสี่เหลี่ยมลอยขึ้นมาทางด้านขวามือ และไม่ว่าจะหันหน้าไปทางไหน หน้าต่างนั้นก็ลอยอยู่ทางขวามือเสมอ

เวลา มาตรฐาน	เวลา ในเกม
24/04/56	04/03/197
18:00:03	22:17:34
ตัวละคร : มาตาร์	
ระดับ : 1	
พลัง ชีวิต :	พลัง วิญญาณ :
100	100
สถานะ	
ภารกิจ	
สำรวจ	
ข่าวสาร	
สื่อสาร	
ตั้งค่า	
บันทึก	
ออก	



ในกรอบบนสุดบอกเวลาสองแบบคือโลกจริงและโลกเกม ถัดลงมาเป็นชื่อของเขาเอง

“เอ่อ ทำไมในเมนูต้องมีชื่อผู้เล่นด้วยล่ะครับ” ชายหนุ่มสงสัยถึงพื้นที่ของเมนูที่เสียไปเพราะชื่อตัวละคร

“ก็เอาไว้กันลืมไงคะ ผู้เล่นบางคนก็ลืมชื่อตัวเองว่าในเกมชื่ออะไร เพราะบางคนชื่อยาวมากเลย”

พนักงานสาวอธิบาย เนื่องจากคนบางคนสร้างตัวละครเอาไว้หลายเกม แล้วเปลี่ยนชื่อไปเรื่อย ซึ่งสิ่งเหล่านี้มันก็เป็นไปได้ แต่สิ่งที่เธอไม่ได้บอกคือในเกมมีทักษะใช้ตรวจสอบสถานะผู้เล่น และยังมีทักษะที่ใช้หลอกลวงการตรวจสอบจากผู้เล่นคนอื่นด้วย

มาตารพ์ยกหน้าเข้าใจ แล้วชายหนุ่มมองก็กลับมาที่เมนูอีกครั้ง ด้านล่างของชื่อเป็นระดับพื้นฐานของตัวละครซึ่งขณะนี้คือหนึ่ง ถัดมาคือค่า

พลังชีวิต :	พลังวิญญาน :
100	100

“เอ่อ พลังชีวิตนี่พอจะเข้าใจ แล้วพลังวิญญานนี่เอาไว้ใช้พวกทำพิเศษใช่มั้ยครับ” ชายหนุ่มถามหลังจากเห็นค่าพลังที่ชื่อไม่เหมือนเกมอื่นๆ ที่เคยเล่น ซึ่งมักจะเป็นชื่อพลังเวท ปราณ พลังจิต หรือพลังพิเศษอะไรเทือกนั้น

“ใช่แล้วค่ะ แต่มันก็แค่ชื่อแหละค่ะ พลังวิญญานมีไว้ใช้ทักษะพิเศษ สามารถฟื้นฟูเองได้ ส่วนจะฟื้นฟูเร็วแค่ไหนลองศึกษาดูเอาเองนะคะ” พนักงานสาวตอบเสียงใส

ชายหนุ่มมองดูเมนูต่อไป ด้านล่างของค่าพลังชีวิตและค่าพลัง



วิญญาณมีเมนูเขียนว่าสถานะ ต่อลงมาคือภารกิจ สำรวจ ติดต่อ ข่าวสาร สื่อสาร ตั้งค่า บันทึก และออกตามลำดับ

“ผมจะเปิดค่าดูสถานะได้ยังไงครับ แล้วก็เมนูอื่นๆ ด้วย” ชายหนุ่มพยายามเอามือไปจิ้มภาพที่เห็นบนเมนู ซึ่งเขาไม่มีทางสัมผัสได้แน่นอน เพราะมันฉายขึ้นบนจอประสาทตา และเชื่อมต่อไปที่สมองโดยตรง

พนักงานสาวเห็นท่าทางของมาตาร์ที่เอื้อมมือเอื้อมไม้พยายามจิ้มอากาศตรงหน้าแล้วก็ทำออกมาเบา ๆ

“คุณมาตาร์บังคับเมนูได้เหมือนอวัยวะชิ้นหนึ่งค่ะ ลองดูสิคะ ง่ายๆ เหมือนการหายใจนี่แหละค่ะ”

ชายหนุ่มหน้าแดงเมื่อเห็นอาการของพนักงานสาว เพราะท่าทางของเขามันเป็นมาก แต่พอได้ฟังที่พนักงานสาวแนะนำแล้วเขาก็ลองบังคับมันดู เขาลองสั่งให้เปิดค่าสถานะขึ้นมา

มาตาร์

ระดับ 1		ประสบการณ์ 0/1000	
พลังชีวิต 100/100		พลังวิญญาณ 100/100	
โจมตี 100	ป้องกัน 100	สะท้อน 100	
พลังกาย	100/100	สมาธิ	100/100
ความคล่องตัว	100/100	จิตใจ	100/100
ความอึด	100/100	โชค	100/100

“โจมตีกับป้องกันนี่พอจะเข้าใจ แต่สะท้อนนี่คืออะไรครับ” มาตาร์ถามด้วยความสงสัย

“ค่าสะท้อนก็คล้ายๆ กับพลังป้องกันเวทแหละค่ะ ยิ่งมีค่ามากขึ้นเท่าไรก็จะช่วยป้องกันการโจมตีที่ไม่ใช่การโจมตีทางกายภาพได้มาก



ขึ้นเท่านั้น” พนักงานสาวอธิบาย

“ไม่ใช่ทางกายภาพ? ทำไมไม่เรียกว่าพลังป้องกันเวทไปเลยล่ะครับ” ชายหนุ่มผมแดงยังคงสงสัย ทำไมถึงต้องเรียกให้มันยากด้วย

“เพราะนอกจากเวทมนตร์แล้วยังมีการโจมตีประเภทอื่นด้วยค่ะ อย่างเช่น ปืนไฟ ซึ่งไม่ใช่เวทมนตร์ แต่ก็สามารถใช้ค่าสะท้อนนี้ป้องกันได้ ถ้าเราเรียกพลังป้องกันชนิดนี้ด้วยคำว่าพลังป้องกันเวทเฉยๆ มันจะไม่ครอบคลุมนะคะ ก็เลยใช้ชื่อเรียกว่าค่าสะท้อน” พนักงานสาวให้รายละเอียด

มาตาริได้ฟังแล้วก็พยักหน้าเข้าใจ

“แล้วไอ้ค่าสถานะหกอย่างที่เหลือล่ะครับ มี 100 เท่ากันหมด แถมยังมีเลขข้างหน้ากับเลขข้างหลังด้วย มันคือค่าอะไรครับเนี่ย” ชายหนุ่มถามถึงค่าสถานะที่เขาไม่เคยเห็นมาก่อน บางอย่างพอจะเดาได้ แต่บางอันก็ไม่เข้าใจว่ามันมีผลอย่างไร

“ค่าสถานะพื้นฐานหกอย่างนะคะ พลังกายก็คือพลังโจมตีหรือความสามารถในการบรรทุก ถ้ามีเยอะเวลาโจมตีทางกายภาพก็จะยิ่งรุนแรง และสามารถใส่เกราะหนาๆ หนักๆ ได้ ความคล่องตัวยังมีเยอะก็ยิ่งเคลื่อนไหวได้รวดเร็ว ความอึดจะเกี่ยวกับแรงกายที่ใช้ในการเคลื่อนไหวค่ะ ยิ่งมีเยอะก็ยิ่งเคลื่อนไหวได้นานขึ้น ซึ่งค่าจะลดลงเรื่อยๆ เวลาเคลื่อนไหวหนักๆ นะคะ สามค่านี้คือพลังทางกายภาพล้วนๆ” พนักงานสาวร่ายยาว

“แล้วเลขบอกค่าพลังนั้นทำไมถึงมีข้างหน้ากับข้างหลังล่ะครับ” ชายหนุ่มสงสัยขึ้นมา

“100/100 สិនะคะ เลขข้างหน้าคือค่าปัจจุบัน ส่วนเลขข้างหลังคือค่าสูงสุดค่ะ ซึ่งค่าที่ต่ำที่สุดคือ 100 เว้นแต่ว่าจะโดนคำสาปหรือสถานะพิเศษ อาจทำให้ลดต่ำกว่า 100 ได้” พนักงานสาวเห็นชายหนุ่มยังไม่เข้าใจจึงอธิบายเพิ่มอีก



“การโจมตี หรือสวมใส่เกราะหรืออาวุธก็ทำให้ค่าปัจจุบันลดลงได้ค่ะ ยกตัวอย่างเช่น พลังกาย 100/100 เมื่อสวมใส่เกราะเหล็กที่ต้องการค่าพลังกาย 30 เวลาใส่เกราะตัวเลขก็จะเปลี่ยนเป็น 70/100-30 เป็นต้นค่ะ และค่าโจมตีก็จะลดลงด้วยเพราะพลังกายปัจจุบันลดจาก 100 เหลือ 70” พนักงานสาวอธิบาย

“อ้าว อย่างนี้พลังโจมตีลด เวลาใส่อาวุธก็โจมตีแรงสู้มือเปล่าไม่ได้สิครับ” ชายหนุ่มสงสัย

“อาวุธหรือชุดเกราะลดค่าปัจจุบันบางค่า แต่ก็เพิ่มค่าสูงสุดบางค่าเหมือนกันค่ะ เช่น มีดสั้น ลองดูสิคะ ลองหยิบขึ้นมาแล้วเลือกคำสั่งสำรวจที่เมนูค่ะ” พนักงานอธิบายเสียงใส

ชายหนุ่มหยิบมีดสั้นที่วางอยู่บนโต๊ะมา ถอดมันออกจากซองหนังแล้วก็ถือมันไว้ข้างหน้า จากนั้นเลือกคำสั่งสำรวจ ค่าสถานะของมีดสั้นก็ปรากฏออกมา

อุปกรณ์	ความต้องการ	คุณสมบัติ
มีดสั้น	ระดับ 1 พลังกาย 5	โจมตี+15 ความคล่องตัว+15

“ลองดูค่าสถานะตัวละครอีกครั้งสิคะ” พนักงานสาวบอก ชายหนุ่มก็ทำตาม ซึ่งในตอนนี้เขาถือมีดสั้นในมือ ค่าสถานะจึงเปลี่ยนเป็น

ระดับ 1		ประสบการณ์ 0/1000	
พลังชีวิต 100/100		พลังวิญญาณ 100/100	
โจมตี 120	ป้องกัน 97	สะท้อน 100	
พลังกาย	95/100-5	สมาธิ	100/100
ความคล่องตัว	115/100+15	จิตใจ	100/100
ความอึด	100/100	โชค	100/100



“ค่าสถานะตัวละครเปลี่ยนไปแล้วครับ เอ้? ทำไมพลังโจมตีเป็น 120 ไม่ใช่ 115 ละครับ ในเมื่อมีดสั้นนี้เพิ่มพลังโจมตีแค่ 15...แล้วมาจากไหนอีก 5?” ชายหนุ่มแปลกใจกับค่าสถานะที่เปลี่ยนไป

“ค่าพลังโจมตีปกติคิดจากค่าพลังกายรวมกับความคล่องตัวแล้ว แบ่งครึ่งค่ะ  $95+115$  ได้ 210 แบ่งครึ่งได้ 105 เมื่อรวมกับค่าที่มีดสั้นเพิ่มให้อีก 15 เป็น 120 ค่ะ” พนักงานสาวอธิบายโดยละเอียดถึงวิธีการคำนวณค่าพลังโจมตี

“อ้อ อย่างนี้เอง แล้วพลังป้องกันทำไมเหลือแค่ 97 ละครับ” ชายหนุ่มฟังแล้วคิดตามที่พนักงานสาวบอก

“พลังป้องกันคำนวณจากค่าพลังกายรวมกับความอึดค่ะ กรณีนี้  $95+100$  ได้ 195 แล้วก็แบ่งครึ่งเหมือนเดิมนะคะ เหลือ 97.5 แต่เราจะปัดเศษทิ้งเสมอไม่ว่าเศษจะเป็นเท่าไร ดังนั้นจึงเหลือแค่ 97 ค่ะ” พนักงานสาวให้ข้อมูลอีก

“ถ้าอย่างนั้นค่าสะท้อนคำนวณจากอะไรละครับ” ชายหนุ่มถามขึ้นเมื่อเห็นว่าค่าสะท้อนไม่เปลี่ยนไป

“ค่าสะท้อนคำนวณด้วยวิธีเดียวกัน โดยใช้ค่าความอึดและจิตใจค่ะ” พนักงานสาวเฉลย

“อ้อ เพราะมีค่า 100 ทั้งสองค่า พอรวมกันแล้วหารสองมันก็เลยเหลือ 100 เท่าเดิมสินะครับ” ชายหนุ่มลองคำนวณด้วยตัวเองซึ่งมันก็ไม่ต้องคิดเลขอะไรหรอก

“ถูกต้องค่ะ” พนักงานสาวยิ้มรับ

“แล้วค่าสมาธิ จิตใจ โชค ใช้ทำอะไรครับ” ชายหนุ่มถามถึงค่าสถานะอีกสามค่าที่เหลือ

“ค่ะ ค่าสมาธิมีผลต่อการโจมตีทุกประเภท โดยจะช่วยให้โจมตีเข้าเป้าได้ง่ายขึ้นเวลาใช้งานค่ะ โดยเฉพาะพวกอาวูธยิง เวลาเล็งเป้าถ้าใช้ค่าสมาธิจะทำให้รู้สึกเวลาไหลช้าลง แล้วมีเวลาเล็งเป้ามากขึ้นค่ะ



ต่อไปคือค่าจิตใจ มีผลต่อการโจมตีที่ไม่ใช้การโจมตีทางกายภาพ อย่างเช่นเวทมนตร์ ยิ่งมีค่าจิตใจสูงเวทมนตร์ก็จะยิ่งรุนแรงค่ะ สุดท้ายก็คือโชค ค่านี้อาจจะมีผลกับการโจมตีทุกอย่างโดยจะแสดงผลลัพธ์แบบสุ่ม ยิ่งมีโชคสูงผลสุ่มก็จะยิ่งเยอะ ผลลัพธ์ที่ได้ก็จะยิ่งดี ตัวอย่างเช่น ถ้าโชคแสดงผลเวลาโจมตีศัตรูจะทำให้การโจมตีแรงขึ้นอีกเท่าตัว โดยไม่สนว่าศัตรูจะมีพลังป้องกันมากแค่ไหน หรือเรียกง่ายๆ ว่าหมัดฟลุคนั่นแหละค่ะ” พนักงานสาวอธิบายถึงสถานะอีกสามอย่างที่เหลือ

“อืม พอจะเข้าใจแล้วครับ แล้วของที่ให้มานี้ทำอะไรได้บ้างครับ” ชายหนุ่มถามถึงของที่ได้อมาจากพนักงาน

“ค่ะ มีดสั้นคงไม่ต้องอธิบายนะคะ ที่เหลือก็มีปืนโตสามชั้น ใช้ใส่อาหาร สามารถถนอมอาหารให้คงสภาพเหมือนตอนที่ใส่ลงไปได้ ไม่จำกัดระยะเวลาค่ะ” พนักงานสาวเริ่มอธิบาย ชายหนุ่มก็พยักหน้ารับ

“ต่อไปก็กระตักน้ำใบเล็ก เห็นใบเล็กเท่านี้แต่ใช้ใส่น้ำได้ถึงห้าลิตรเลยนะคะ” พนักงานสาวอธิบายคุณสมบัติพิเศษของกระตักที่มีขนาดเท่ากระตักน้ำทหารทั่วไปที่ดูยังไงก็ใส่น้ำได้ไม่ถึงหนึ่งลิตร ทำเอาชายหนุ่มรู้สึกทึ่ง

“แล้วก็น้ำยาฟื้นพลังชีวิต 30E ใช้ฟื้นพลังชีวิตได้สามสิบเปอร์เซ็นต์ค่ะ” พนักงานสาวให้ข้อมูล

“30E? แล้วตัว E นี่คืออะไรครับ” ชายหนุ่มสงสัยว่าทำไมถึงต้องมีตัว E ต่อท้ายชื่อด้วย แค่สามสิบเฉยๆ ไม่ได้หรือ

“เกมจ็อคออนไลน์จะมีระดับความเร็วในการฟื้นพลังของน้ำยาหาระดับด้วยกันนะคะ เรียงจาก A B C D E โดย A จะเร็วที่สุด ส่วน E จะช้าที่สุดค่ะ” พนักงานสาวตอบ

“อ้อ” ชายหนุ่มเข้าใจในที่สุด ที่แท้เกมก็ให้น้ำยาฟื้นพลังแบบกระจอกสุดมานั่นเอง

“และสุดท้ายก็เข้มชัด...”



“อ้อ เข้าใจแล้วครับ เข็มขัดก็ใช้คาดเอวสินะครับ” พนักงานสาวยังไม่ทันที่จะอธิบายเสร็จมาตาก็ชิงตอบเสียก่อน

ว่าแล้วชายหนุ่มก็หยิบเข็มขัดมาคาดเอวดู จากนั้นก็ถือปืนโตสะพายกระดิก เหน็บมิดกับเอว เหลือเพียงน้ำยาอีกห้าขวดและเงินร้อยโกลด์ที่เป็นเหรียญล้วน ๆ ซึ่งไม่รู้จะหยิบไปอย่างไรดี

พนักงานสาวเห็นท่าทางของมาตาร์แล้วก็ต้องยิ้มออกมา

“ขอโทษครับ มันมีวิธีพกของที่สะดวกกว่านี้มั๊ยครับ ในเมนูมันไม่มีช่องใส่ซอง หรืออะไรเทือกนั้นเลยหรอ” ชายหนุ่มบ่นถึงความไม่สะดวกสบายในการพกพาสิ่งของที่มีหลายชิ้น

“เพราะเกมจำลองออนไลน์ต้องการให้ผู้เล่นรู้สึกสมจริงที่สุดนะคะ ก็เลยไม่ได้สร้างช่องใส่ซองหรือช่องใส่เงินในเมนู แต่เรามีอุปกรณ์ที่ใช้ในการบรรทุกของอยู่นะคะ เช่นกระเป๋า หรือเข็มขัดที่คุณมาตาร์คาดอยู่นั้นแหละคะ” พนักงานสาวอธิบายด้วยใบหน้ายิ้มแย้ม

แล้วมาตาร์ก็รู้ตัวว่าพลาดไปที่ไม่ยอมฟังข้อมูลให้จบ เขาจึงยิ้มอาย ๆ ออกมาพร้อมกับลองสำรวจที่เข็มขัดดู ก็พบว่ามันมีช่องเล็ก ๆ อยู่รอบ ๆ เข็มขัดเลยทีเดียว

“เข็มขัดอเนกประสงค์มีช่องเก็บของ 10 ช่องนะคะ สามารถใส่ของได้โดยไม่สนขนาดของวัตถุ แต่จะใส่ของได้ช่องละหนึ่งชิ้นเท่านั้น ยกเว้นเงินที่ใส่ได้หนึ่งพันโกลด์ต่อช่อง ส่วนเอกสารต่าง ๆ สามารถใส่รวมกันได้ไม่เกิน 10 ฉบับนะคะ” พนักงานสาวให้ข้อมูล เมื่อเห็นชายหนุ่มพยักหน้าเธอจึงพูดต่อไป

“และที่สำคัญที่สุดคือใส่น้ำยาพื้นพลังชนิดเดียวกันได้ช่องละ 10 ขวด อีกทั้งยังตั้งค่าให้พื้นพลังอัตโนมัติได้ด้วยคะ โดยระบบจะถามความต้องการทุกครั้งที่ใส่น้ำยาเข้าไปในเข็มขัดว่าจะตั้งค่าพื้นพลังเมื่อพลังชีวิตลดลงไปเท่าไร? ถ้าใช้การพื้นพลังแบบนี้ น้ำยาจะหายไปทั้งขวดนะคะ ไม่ต้องสงสัยว่าขวดมันหายไปไหน ซึ่งคุณมาตาร์สามารถหาซื้อของที่ดีกว่า



นี้ได้ตามร้านค้านะคะ” พนักงานสาวให้ข้อมูล

“อืม เข้าใจแล้วครับ พอแค่นี้ก่อนดีกว่าครับ ผมอยากจะเข้าไปเล่นเกมจะแย่แล้วเนี่ย” ชายหนุ่มรู้สึกว่าคุณจะรู้อะไรกว่าๆ แล้ว จึงลุกขึ้นจากเก้าอี้

“ถ้ามีข้อสงสัยเพิ่มเติม คุณมาตารสามารถติดต่ออาคารเริ่มต้นได้ทุกเวลานะคะ พนักงานของระบบยินดีต้อนรับตลอดเวลาค่ะ” พนักงานสาวยิ้มส่งเมื่อเห็นชายหนุ่มลุกขึ้น

“อ๊ะ! ผมลืมไปอีกอย่าง ถ้าจะออฟไลน์ต้องทำยังไงครับ” ชายหนุ่มเกือบลืมถามเรื่องที่สำคัญที่สุด

“ที่เมนูมีช่องบันทึก และออกใช้มั้ยคะ ในเกมจะมีพื้นที่พิเศษอย่างเช่นลานกลางเมือง คุณมาตารสามารถใช้คำสั่งบันทึกเพื่อบันทึกเป็นพื้นที่เกิดใหม่เวลาตาย และสามารถออฟไลน์ได้ทุกเวลาเมื่ออยู่ในพื้นที่พิเศษด้วยคำสั่งออกค่ะ”

เมื่อชายหนุ่มรับทราบข้อมูลที่ต้องการทั้งหมดแล้ว เขาจึงเดินออกจากอาคารเริ่มต้นไปและเตรียมตัวลุย





ชายคนหนึ่งชื่อสึวะ โลกาวินาศ  
เข้ามาเล่นเกมออนไลน์เสมือนจริงที่ชื่อว่า

### Journal Of Quest Online

หรือเรียกสั้นๆ ว่า จ็อคออนไลน์  
สึวะได้สร้างตัวละครที่ชื่อว่า มาตาร์  
(Matar ภาษาสเปนแปลว่า 'ข่า')  
มาตาร์เข้ามาในเกมแบบผู้เล่นมือใหม่ที่ไม่รู้อะไรเลย  
นอกจากรู้ว่าเกมจ็อคออนไลน์เป็นเกมที่โหดมาก!!

**บัดนั้นการพจญภัยอันแสนทฤโหด  
และสุดตื่นเต้นก็บังเกิด!!!!**

นวนิยายแฟนตาซีออนไลน์ที่แปลกแตกต่าง  
ดำเนินเรื่องอย่างดุเดือด แฝงด้วยความซับซ้อน  
และความกดดันทางอารมณ์  
ที่ต่างจากนวนิยายแฟนตาซีเรื่องอื่นๆ  
การันตีคุณภาพด้วยยอดผู้ชมรวม 656,905 ครั้ง  
ความคิดเห็น 8,980 คอมเมนต์  
และมีแฟนพันธุ์แท้คอยติดตามการอัปเดต 751 คน



SIAM INTER  
Multimedia

ราคา 200 บาท

B1933 / นวนิยายแฟนตาซี / www.smm.co.th / ออกแบบปก-ภาพปก : คน-เก็บ-ภาพ

สำนักพิมพ์สยามอินเตอร์บุ๊คส์ ในเครือบริษัท สยามอินเตอร์มัลติมีเดีย จำกัด (มหาชน)  
459 ลาดพร้าว 48 แขวงสามเสนนอก เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10310 ลูกค้าสัมพันธ์ โทร. 0-2693-0904

ISBN 978-616-7009-25-4



9 786167 009254

03-04-00833-100



0 304008 331006