

## Глава 1

\*Гуиии!\*

Кабан яростно взревел, чтобы спустя пару мгновений распасться на бесчисленное множество угловатых полигонов. Даже несмотря на то что я вижу это не впервые, сцена все еще завораживает. Виртуальная жизнь не менее виртуального создания, порожденная одним из величайших умов современности вот так вот просто уничтожается парой взмахов созданного им же оружия.

Перед глазами всплыло минималистичное серебряное окошко с рядом наименований. Опыт и Лут. Краеугольные камни любой RPG наравне с квестами, монстрами и прочими столь любимыми всеми игроками мелочами, которые все вместе формируют Огромный в своей необъятности жанр.

И все это происходит перед моими глазами. Это не изображение на навороченном жидкокристаллическом мониторе и даже не очки виртуальной реальности, которые посредством все тех же мониторов, пусть и сильно уменьшенных, погружают вас в мир игры.

Нет.

Ничто не может называться словом "Погружение" по сравнению с тем, что сейчас надето на голове моего настоящего тела. И да, я сформулировал предложение именно так не случайно ибо в данный момент рука, которой я привычным движением убрал серебряный прямоугольник из поля зрения не является настоящей. Собственно, как и ноги, туловище и даже глаза - все это лишь массив данных на невероятно мощном сервере, который сокрыт где-то в святой святых компании "Аргус".

Еще пару лет назад это была лишь мелкая компьютерная компания специализировавшаяся на простом софте и всяких мелочах, пока к ним не пришел человек, который изменил ВСЁ. Акихико Каяба.

Шлем NerveGear, созданный им, объединил в себе невероятное множество передовых концепций, которые в сумме позволяли человеку целиком и полностью погрузиться в виртуальность.

Прошло всего пару месяцев после выхода, а все геймеры Японии уже брызгали слюной на футуристичный шлем и писали в Аргус сотни тысяч писем каждый день, умоляя выпустить на новую платформу что-то более интересное чем простые головоломки, да коридорные бродилки с минимальным взаимодействием. Поднявшаяся истерия была достойна того чтобы войти в историю Японии.

И спустя всего месяц бесчисленные мольбы игроков наконец получили свой отклик.

Была анонсирована первая за всю историю игра с полным погружением в виртуальность - Sword Art Online и дата её выхода была не где-то в заоблачном будущем.

Спустя еще три месяца, когда ажиотаж и ожидания были на пике, Аргус выпустило объявление о наборе игроков на закрытое бета тестирование. Нужно ли говорить, что количество желающих было огромно? На тысячу мест бета-теста было выдвинуто больше ста тысяч заявок - больше половины пользователей шлемов по всему миру, пожелали стать первопроходцами в новом мире. И меньше одного процента получили свой счастливый билет.

Я один из них.

Везунчик ли я? Ну, наверное, тот факт, что мой отец работает на высокой должности в компании Аргус и потакает всем моим капризам (долгая история) можно назвать везением. Я вообще, по большей части, везучий человек. Сверхъестественно везучий, без преувеличения.

С самого детства я сильно отличался от прочих детей. Таких как я люди обычно называли "Гений". Не как те таланты, что тратят огромное количество времени и прикладывают невероятное упорство в своем деле, а как настоящий читер, которому достаточно лишь немного позаниматься чем угодно, чтобы полностью это освоить.

"Один на миллион" говорили мне люди. "Нет. На миллиард" в уме отвечал им я. Звучит высокомерно, да? Но есть причина.

Первый раз это произошло когда мне не было и пяти лет. Я вспомнил то, что никак не мог помнить маленький мальчик вроде меня. Бесчисленное множество фрагментов информации о культуре, науке, истории и всяких жизненных мелочах в одночасье затопили мой детский на тот момент разум и уже через секунду маленький мальчик Кичиро Кубо изменился. И без того достаточно тихий и себе на уме парень стал куда более замкнутым, но при этом невероятно целеустремленным.

Я словно был гусеницей, которая стала бабочкой. И без того достаточно неплохая память стала эйдетической, скорость мышления и обучения превысили все адекватные для ребенка показатели. Даже координация тела и множество мелочей будто бы прошли через эволюцию.

Но мне было этого мало. Не знаю пришла ли эта навязчивая мысль от прошлого меня или же мой мозг сам пришел к таким выводам.

"Неважно насколько ты хорош, всегда можно быть ещё лучше", "слишком высокомерный = слабый".

Простые истины известные каждому, стали моим жизненным кредо. Я развивался. Практическая психология, теорию дедукции, спортивные секции, наука, театральное искусство... я засунул свой любознательный нос во все что только мог в поисках того, что вызывало бы у меня трудности и желание превозмогать их и нашел.

Боевые искусства.

До сих пор помню как я пришел к отцу в восемь лет и заявил что хочу научиться драться. Его наполненное противоречиями лицо до сих пор встает передо мной каждый раз когда я вспоминаю тот день. Он слишком боялся за меня и при этом не мог мне отказать. Это был первый раз когда мне пришлось вот так вот воспользоваться его чрезмерной любовью ко мне.

Если меня можно назвать везучим, то мой отец был полной противоположностью. Впервые женившийся в двадцать пять он стал вдовцом, в день который должен был стать самым счастливым в его жизни. И жена и ребенок не пережили роды. Какое-то осложнение. Случай один на тысячи. И он выпал ему. Больше десяти лет отец собирал себя по кусочкам и строил карьеру прежде чем влюбился в мою маму. Она погибла от внутреннего кровотечения через неделю после того как родила меня. Слабый организм почти сорокалетней женщины не перенес сложную операцию после родов. Так у отца остался лишь я и это было взаимно.

Учителя по боевым искусствам он нашел мне сам. Сестра его первой жены. В свое время её имя гремело по всей Японии как имя сильнейшего мастера в Нагинатадзюцу на островах. В её

лице я впервые в своей новой жизни увидел трудность. Стену которую не преодолеть одним лишь талантом. Хотел ли отец чтобы я разочаровался и все бросил? Скорее всего да. Но в лице вечно строгой и придирчивой женщины я видел то, что так искал на протяжении своей еще короткой на тот момент жизни.

Вызов моим способностям.

Прошло уже больше восьми лет, а мой энтузиазм так и не угас. Является ли причиной моя привязанность к боевым искусствам? Или тот факт, что лучший результат в спарринге против Коми-сенсея был ничьей? Потеряю ли я интерес в тот же миг как деревянный клинок тренировочной нагинаты уверенно достигнет тела женщины на двадцать с лишним лет старше меня? Хотелось бы верить что нет.

Я окинул мир вокруг себя восхищенным взглядом. Вид куда более яркий чем что угодно, что ты мог бы найти в реальность. Первый уровень летающей крепости "Айнкрад". Даже несмотря на два месяца бета-теста, все это вызывало у меня чувство восторга.

В следующий миг восхищение из моего взгляда пропало сменившись лёгким разочарованием с примесью неохоты. Очень уж неудачный день для релиза выбрали в Аргусе. Удалось заскочить буквально на час, да поискать самые видимые отличия от бета-теста и уже пора выходить. Уже половина шестого. С минуты на минуту приедет доставка. Ни я ни отец никогда не горели любовью к готовке.

Окинув мир вокруг себя взглядом еще разок напоследок, я свел указательный и средний пальцы правой руки и провел ими сверху вниз перед собой, проявляя перед собой минималистично выглядящее меню. Лишь несколько строк с наименованиями-ссылками в другие окошки типа "Статус", "Инвентарь", "Навыки" и прочая необходимая для любой порядочной MMORPG всячина. Слева же от всего этого был силуэт персонажа без каких либо деталей с иконками снаряжения в ячейках. На данный момент, по большей части, пустых. Все это я видел уже много раз и успел досконально изучить, так что проигнорировав все лишнее проскролил список вниз.

- Хм? - вырвалось у меня от удивления. - Какой-то баг?

Строка с кнопкой выхода была серой и не имела никакой надписи, лишь значок с открытой дверью с правой стороны указывал на назначение этой кнопки.

Ткнув пальцем в окошко пару раз и не добившись никакой реакции я нахмурился. Впрочем, причина моего хмурого состояния была сейчас не в баге, сделавшем кнопку выхода не кликабельной, а в легком чувстве на грани восприятия сродни дежа вю. Это ощущение появлялось у меня каждый раз когда в мою голову вот-вот должна была загрузиться очередная пачка воспоминаний от того меня.

С каждой новой порцией информации из моей прошлой жизни я все больше уверялся в том, что до этого жил в ином мире. Другие фильмы и актеры, другие книги, другая история и все это при том, что когда я здесь родился, тот я все еще должен был жить.

Постаравшись ухватить ощущение я всеми силами сосредоточился даже позабыв на пару секунд, о ситуации в которой оказался, но спустя минуту так ничего и не произошло на что мне оставалось лишь пожать плечами. Подобное уже происходило и как правило в течении дня я так или иначе получал крохи тех воспоминаний. Нужен лишь крохотный толчек чтобы вспомнить или же просто пойти спать и получить всю информацию во сне.

С легким сожалением я выкинул из головы мысли об очередной части истории прошлого меня и вновь сосредоточился на кнопке выхода, нахмурившись уже по теме.

- Что у них там происходит? Уже минут пятнадцать прошло. - прошептал себе под нос я вновь взглянув на кнопку после того как полностью перебрал свой инвентарь.

\*Диннннннн-Диннннннн\*

И тут, будто бы в ответ на мои слова, где-то вдали раздался звон колокола. Все мое поле зрения затопил синий свет, ослепляя меня. Когда я раскрыл зажмуренные глаза передо мной больше не простирался чудесный вид фэнтезийной природы Айнкрада. Аккуратные мощеные камнем улочки, дома в стиле средневековой Европы, и огромная площадь, по совместительству - спавн всех новоприбывших в САО игроков. Спустя мгновение до ушей донесся звук фоновой городской музыки, источника которой ты, как ни старайся, никогда не найдешь, в перемешку с возмущенными голосами еще десяти тысяч игроков, которые, судя по всему, так же как и я были перенесены в Стартовый Город.

Множество потрясающе красивых людей, все как на подбор рослые с волосами самых невероятных расцветок.

В редакторе персонажа людям свойственно приукрашивать себя.

- Что происходит?

- Я уже могу выйти?! Я очень тороплюсь!

- Почему они так долго не могут разобраться?!

Неужто наконец объявление решили сделать? Может какой-то стартовый эвент? Как-то через чур агрессивно.

- Аа... посмотрите наверх!

Площадь буквально за мгновение полностью затихло. Вид того как десяток тысяч человек почти одновременно задрали голову вверх и непонятно в какой момент отключившаяся фоновая городская музыка вызвали во мне какое-то тяжелое чувство.

- Что за...? - произнес я наконец разглядев то из-за чего игроки так возбудились.

Огромная красная табличка с надписью "Системное сообщение" мигала в небе призывая всех и каждого взглянуть на нее. Мигнув еще пару раз, будто бы удостоверившись что привлекла к себе нужное внимание, красный квадрат резко застыл. В следующий момент произошло две вещи. Из таблички начали вытекать огромные вязкие капли цвета крови, формируясь в огромную фигуру и в моей голове резко что-то щелкнуло. Мгновение дезориентации и моё сознания начали затоплять воспоминания, которые никак мне не принадлежали.

- Игроки, я приглашаю вас всех в мой мир.

Бл\*ть серьезно? Вы что издеваетесь?!

Огромный алый плащ, принявший очертания человека парил над кругло площадью будто бы бог ступивший на землю.

- Моё имя Акихико Каяба. Сейчас я единственный кто способен контролировать этот мир.

Полностью игнорируя речь гигантского предмета одежды, я залез в инвентарь и нашел там предмет, которого еще минут 10 назад там не было. Чертово подарочное "карманное зеркальце".

Я что попаданец в Аниме мать вашу?!

Мысли неслись с бешеной скоростью. Потребовалось всего пара секунд чтобы "вспомнить" все загруженные в мою голову в этот раз воспоминания. Повертев их в голове так и сяк я лишь крепко сжал кулаки.

'Черт. Только несколько первых серий без особого развития сюжета? Бесполезно! Черт-черт... Даже от знаний из бета-теста больше толку чем от этой хрени!'

Пока я яростно матерился про себя мой мозг в фоновом режиме воспринимал речь Каябы и сравнивал её с тем что происходило в аниме.

В какой-то момент все люди вокруг вспыхнули белым светом.

Проигнорировав пляшущие разноцветные точки в поле зрения я до рези в глазах уставился на зеркальную поверхность предмета в своей руке.

Молодое лицо с лисьим разрезом глаз и тонкими губами. Лицо которое на протяжении всей своей жизни каждый день вижу в зеркале.

Разглядывая свое отражение я потратил какое-то время чтобы полностью успокоиться. Волевым усилием выбросил все ненужные мысли из головы я аккуратно, стараясь не создавать паники пошел к выходу со спавна.

- На этом официальная обучающая лекция по «Sword Art Online» закончена. Игроки - я желаю вам удачи.

Уже не слыша зарождающейся паники за своей спиной я бегом ринулся в сторону выхода из города.

С каждой секундой становилось все труднее держать на своих мыслях блок и в какой-то момент одна из них прорвалась...

'Отец будет в шоке...'

... и вслед за ней мой мозг заработал на полную.

<http://tl.rulate.ru/book/46145/1094453>