

Они отправились в парк Кинута, где находился их недавно купленный дом, и обнаружили, что это место находится в довольно хорошем состоянии. Они позвонили в дверь и подождали, пока садовник откроет дверь. Садовником был мужчина средних лет, работавший в компании, которая обслуживает здания и жилые комплексы для их владельцев.

Ребята нашли заведение вполне меблированным, но нуждающимся в небольшом ремонте, чтобы соответствовать их вкусам, Астер уже искал дизайн для кафе и дома, они дали мужчине хорошие чаевые за его услуги и заселились, убедившись, что всё было в надлежащем порядке.

Они заключили контракты со строительными и ремонтными компаниями на реконструкцию своего дома. Астер создал клона горничной с помощью своих ледяных сил и превратил его в гомункула из ледяной фигуры с помощью трансмутации. Мальчики посмотрели на готовый продукт и остались вполне довольны тем, что у них получилось.

Коро-сенсей закончил оформление документов за неё, и её называли Робертой, по какой-то причине, которую они не знали, но им понравилось это имя, и оно прижилось.

Они передали Роберте все необходимые счета и документы и научили её, как управлять поместьем. Она была разумным существом, которое питало бессмертную преданность к своим мастерам: Астеру и Коро-сенсею.

Она училась очень быстро, и мальчики обучили её несложной обороне и наняли нескольких работников для управления домом и обеспечения безопасности. Проходили дни, и настал день официального запуска САО. Мальчики расслабились на новых креслах и надели свои шлемы.

Устройство шлема включилось и приступило к разработке персонажа и калибровке...

[ВКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ]

[ПРОВЕРКА ФАЙЛОВ И ПОДКЛЮЧЕНИЯ...]

[ПРИКОСНОВЕНИЕ...ОК]

[ЗРЕНИЕ... ОК]

[СЛУХ... ОК]

[ЗАПАХ... ОК]

[ВКУС... ОК]

[РЕГИСТРАЦИЯ ПЕРСОНАЖА...]

[ВЫБЕРИТЕ ИМЯ ПЕРСОНАЖА]

[Дракон] / [Мороз]

Часы пробили 15:00.

[ССЫЛКА НАЧИНАЕТСЯ !]

Свет погас, и вечеринка началась.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В САО!

Астер <Мороз> огляделся и обнаружил себя на огромной площади с большим количеством людей. Он огляделся и нашёл Коро-сенсея <Дракона>, который точно так же оглядывался в поисках его.

Подойдя туда, Фрост увидел Дракона, держащего в руках путеводитель.

- Итак, давай пока пойдём покупать стартовые наборы... - улыбнулся Дракон, и они вдвоём отправились за покупками.

Их персонажи были сделаны неуклюже, поскольку они знали, что их персонажи вернутся к своим первоначальным формам.

Прошло полчаса, пока они шли по рынку, прежде чем зазвонил колокол, и их снова силой телепортировали на площадь.

С супер зловещим появлением Мастер Игры появился над игроками в красном саване без лица.

- Дорогие игроки, добро пожаловать в мой мир. Меня зовут Каяба Акихико, и на данный момент я единственный, кто может контролировать этот мир, - сказала фигура Каябы в плаще.

После какофонического перешёпывания мужчина снова продолжил:

- Я уверен, что вы все поняли, что кнопка ВЫХОДА отсутствует в главном меню. Но это не дефект в игре, повторяю, это не дефект в игре, а ключевая особенность игры САО. Вы не можете ВЫЙТИ из игры по собственной воле, и никто снаружи не может удалить или ВЫКЛЮЧИТЬ шлем, а если это будет предпринято, передатчик внутри шлема будет излучать мощные микроволны, которые разрушат ваш мозг и, таким образом, положат конец вашим жизням. К сожалению, было несколько случаев, когда друзья и члены семьи игрока игнорировали это предупреждение и пытались насильно снять шлем. В результате 213 игроков

покинули игру навсегда, как из Айнкрада, так и из реального мира.

Вырезки новостей со всего мира появились на маленьких окнах вокруг Мастера Игр, когда он продолжил:

– Как вы можете видеть, организации со всего мира сообщают об этой проблеме и многочисленных смертях, вызванных этим. Итак, я бы хотел, чтобы вы все сосредоточились на том, чтобы очистить игру, но обязательно имейте в виду, что в ИГРЕ больше нет функции оживления кого-либо, в тот момент, когда ваш показатель НР достигнет нуля, ваш аватар будет стёрт, и одновременно шлем уничтожит ваш мозг. Единственное условие для вашего побега – пройти игру. В настоящее время вы находитесь на самом нижнем этаже Айнкрада, этаж 1, если вы пройдёте через подземелье и победите босса этажа, вы сможете перейти на следующий уровень. Победите финального босса на 100 этаже, и вы выйдете из игры. И, наконец, я подарил вам всем подарок, который вы можете найти в вашем хранилище товаров.

<http://tl.rulate.ru/book/73279/2407317>