Глава 1

Жизнь не была легкой. Нет, совсем наоборот. Жизнь любит подкидывать всякие кривые, или просто бить по лицу, а потом еще и пинать, пока не упадешь.

Он понял это очень рано. Он не знает, когда именно. Может быть, когда его пьяный отец однажды пришел домой и ударил его мать? Может быть, когда тот же самый человек просто взял и бросил их? Может быть, когда его книги были брошены на пол и растоптаны школьными хулиганами? А может быть, когда он усердно трудился в университете, а его профессор, его наставник, присвоил себе все его работы и оставил его с пустыми руками, назвал лжецом, обманщиком, и только его возлюбленная встала на его сторону?

Нет, не в этих случаях он узнал, что жизнь тяжела. Это произошло гораздо раньше. Когда он впервые играл в видеоигру, когда впервые увидел на экране два страшных слова "GAME OVER". В этом не было ничего страшного. Он мог просто перезапустить игру. Но почему-то... Он не смог.

В тот день его юный ум понял одну вещь: у героев не всегда бывает хороший конец. Нет, не всегда у людей был хороший конец.

Он вырос. За каждую потерю он отомстил. Все, что у него отнимали, он забирал обратно. Школьные хулиганы? Теперь они работали на него, даже не подозревая, что человек, перед которым они подлизывались, когда-то был ими гонимый. Профессор, укравший его работу? Теперь он остался ни с чем, уничтоженный достижениями своего бывшего ученика. А его отец? Он увидел его в последний раз, издалека, и оставил все как есть. Кровь гуще воды, в конце концов.

Жизнь сбила его с ног. Его били, пинали, избивали. Но он дал отпор, по-своему, и снова поднялся. Теперь он был знаменит и уважаем. Но одна неудача все еще преследовала его. Самая простая, самая глупая из всех, но и единственная, которую он не мог преодолеть. GAME OVER.

Как это было не справедливо, что одним щелчком мыши можно было вернуть все на свои места? Разве справедливо, что одним щелчком мыши можно все стереть? Справедливо ли, что реальная жизнь несправедлива?

Он не хотел быть забытым. Он не хотел быть просто очередным проигравшим. Он хотел оставить свой след в мире. Он хотел создавать героев. Настоящих героев. Он хотел, чтобы его помнили. И он это сделает.

Его зовут Акихико Каяба. И он собирается украсть десять тысяч душ. Он собирается превратить их в героев.

У Огавы Ицуки были разные взгляды на жизнь. Иногда она может быть очень хреновой, например, когда стабильная работа оказывается не такой уж стабильной, как ты думал. Бывает и очень круто, например, когда, простояв в очереди шесть с половиной часов, ты получаешь последний NerveGear в магазине. Наблюдать за тем, как люди за его спиной, прождавшие столько же, просто выходят с пустыми руками, было даже немного приятно. Он понимал, что поступает по-дурацки, но что поделать? Это был его способ снять стресс от того, что он почти стал одним из них.

Как бы то ни было, Ицуки поспешил покинуть это место, пока кому-нибудь не пришла в голову гениальная мысль попытаться похитить его оборудование FullDive. Ицуки не стал бы связываться с разгневанным геймером, и, даже если бы он был уверен, что сохранит купленное, у него на уме были вещи поважнее. Например, поиграть в Sword Art Online с момента ее запуска.

Должен ли он это делать? Скорее всего, нет. Ему следовало бы копить деньги и искать новую работу. Но после двух недель безрезультатных поисков он был сыт по горло. Всего два дня. Ицуки пообещал себе, что через два дня он снова начнет искать работу.

К сожалению, жизнь имела уже упомянутую тенденцию время от времени подбрасывать проблем. Но это случится только через несколько часов.

Насвистывая, Ицуки поднялся по лестнице в свою квартиру и отпер дверь. Жонглируя недавно купленным игровым оборудованием и сумкой в одной руке, он открыл дверь и щелкнул выключателем, осветив небольшую комнату.

Аккуратно сложив вещи, он прошел на пристроенную кухню и начал готовить простой обед. Игра запуститься только в 13:00, так что у него было время набить желудок перед тем, как приступить к игре.

Открывая холодильник, чтобы достать ингредиенты, Ицуки не мог удержаться от счастливой улыбки. Конечно, теперь он был безработным, но все было не так уж плохо. На его счету было достаточно денег - он откладывал их на покупку машины, - а теперь у него был еще и шлем для игры в самую революционную и долгожданную игру века.

Акихико Каяба был гением. Этого никто не оспаривал. Он внес огромный вклад в программирование и разработку игр. А всего два-три года назад он объявил, что разрабатывает то, что должно было произвести фурор во всем мире: первую в мире vrmmorpg. Десять лет назад Sword Art Online, или сокращенно SAO, стала первой игрой, в которой благодаря технологии FullDive в игру погружалось все ваше сознание, обеспечивая стопроцентное погружение. В то время как в реальном мире тело игрока мирно спало, внутри SAO он переживал небывалые приключения.

Закрытая бета-версия игры, получившая множество положительных отзывов от тысяч тестеров, завершилась всего год назад. Теперь, 6 ноября 2022 года, стартует открытая бета-версия, в которой примут участие 10 000 игроков со всей Японии. Предполагается, что после выхода игры в открытый доступ она захватит весь мир.

Его размышления были прерваны звонком мобильного телефона. Уменьшив температуру на плите, он подошел к кровати, куда по неосторожности бросил аппарат, и поднял его. На дисплее высветилась надпись "Огава Оверлорд". Он ответил.

- Привет, папа. Как дела?

Зажав телефон между плечом и головой, Ицуки вернулся на кухню и начал работать в режиме многозадачности со знанием дела, присущим только молодому человеку.

- Не, у меня все хорошо. Да, я хорошо питаюсь, скажи ей, чтобы не волновалась.

Выключив плиту, он наложил себе еды и отнес ее на стол, который также служил ему рабочим местом, когда нужно было работать дома.

- Хахаха... Это очень похоже на маму. Я постараюсь поехать домой на Рождество.

Отняв телефон от уха, чтобы взглянуть на время, Ицуки понял, что нужно заканчивать разговор, иначе он может не успеть подготовить все к запуску.

- Слушай, папа, мне надо идти. Мне нужно кое-что сделать сегодня днем. Нет, это не свидание. Хаха... Ладно, пока. Передай маме тоже от меня "пока". Люблю тебя.

Положив трубку, Ицуки вздохнул. Он не сказал родителям, что его уволили. Он предпочел бы сообщить им хорошую новость: что его снова приняли на работу - когда бы это ни случилось.

Отмахнувшись от гнетущих мыслей, Ицуки помыл посуду и распаковал NerveGear. Оборудование выглядело как очень громоздкий шлем, окрашенный в темно-синий цвет. Это была не самая красивая вещь, но то, что она представляла собой... Это было просто потрясающе.

Как только Ицуки надел головной убор, в ухе раздался голос, попросивший его выполнить ряд калибровок. Провести руками по телу, попрыгать, произнести разные фразы и многое другое. К концу тестов Ицуки начал задумываться, не является ли все это грандиозной затеей Каябы, чтобы заставить всех в Японии больше заниматься физическими упражнениями.

К счастью, он закончил, и как раз вовремя. Телефон показывал, что уже 12:56. Он лег и закрыл глаза. Почти сразу же он издал вздох. В левом верхнем углу его зрения появились таймер и символ батарейки, хотя он должен был видеть только темноту.

Ицуки с тревогой следил за тем, как уменьшается таймер. Когда он достиг нуля, Ицуки произнес слова активации, которые он и многие другие выжгли в своем сознании.

"LINK START!"

Мгновенно на смену темноте пришла ослепительная белизна. Ицуки не мог отделаться от мысли, что в SAO нет предупреждения об эпилепсии.

Когда анимация загрузки закончилась, он обнаружил, что стоит в белой комнате. Перед ним находилось несколько плавающих панелей настройки. С их помощью он мог изменить свой рост, прическу, цвет глаз, форму носа, весь свой облик.

Зная, что после устройства на новую работу он сможет играть в SAO лишь от случая к случаю, Ицуки не хотел тратить много времени на настройку персонажа. Сделав себя немного выше - ведь кто бы не стал этого делать - и лицо более мужественным, он посмотрел на себя в появившееся зеркало.

Перед ним предстал двадцатилетний молодой человек с длинными черными волосами до плеч, квадратным лицом и темно-карими глазами. Очень среднее лицо, если быть честным. Очень похоже на себя настоящего.

[Подтвердить создание персонажа?]

Под сообщением находились синий круг и красный крест. Выбрав утвердительный вариант, Ицуки увидел, что панели вокруг него исчезли, и на экране появилось новое сообщение.

[Пожалуйста, введите свое имя]

Вот это был вопрос, не так ли? Ицуки и раньше играл в видеоигры, но его имя пользователя всегда менялось в зависимости от типа игры и возраста. Поколебавшись около минуты, он, наконец, выбрал вариант, который показался ему вполне подходящим.

[Добро пожаловать в Sword Art Online, игрок Скиталец]

Без предупреждения все снова стало белым.

...

Когда Скиталец открыл глаза, он находился на круглой площади. Вокруг стояли старинные здания, а в центре возвышался обелиск.

Скиталец опустил взгляд на себя. Он был одет в темно-зеленую рубашку и черные брюки. Его руки были закрыты перчатками без пальцев. Вытянув пальцы, он наблюдал, как натягивается и сгибается материал, и ощущал прикосновение одежды к своей коже. Скиталец коснулся своих волос, глаз, рта. Он почувствовал, как появляется улыбка. Все было таким... реальным.

"Каяба, ты безумный гений".

Он услышал, как кто-то хмыкнул рядом с ним, видимо, согласившись с его замечанием, и озорно улыбнулся. Проведя двумя пальцами вниз по прямой вертикальной линии, как было написано в руководствах, он открыл меню.

Оно представляло собой прямоугольник с белой раскладкой. Слева была изображена фигура человека, а множество кружков поменьше показывали места установки шмота. Пока были заполнены только торс, ноги и ступни. Кроме того, он мог экипировать базовый короткий меч. Вероятно, это было оружие для начинающих.

Меню было сложным. В нем было множество подразделов: статистика, снаряжение, инвентарь, список друзей, навыки и многое другое. Голова Скиталеца начинала болеть от одного взгляда на это.

Решив оставить все это на потом, Скиталец посмотрел налево и направо. На площади было уже несколько сотен человек, и каждую секунду появлялись новые, и хотя казалось, что без проблем можно разместить еще несколько тысяч, он не собирался задерживаться здесь. Он уже видел, как по переулкам уходят более быстрые игроки. Он выбрал случайное направление и последовал за ними.

Пока он шел, Скиталец экипировал короткий меч. Внезапно оружие появилось в его руках, заставив его остановиться, так как он чуть не выпустил его из рук. Он не знал, чего ожидал - может быть, того, что меч будет на ощупь как пенопластовый. Но все оказалось совсем наоборот. Начнем с того, что он был тяжелым. Он мог легко поднять его одной рукой, но одна мысль о том, чтобы замахнуться им, уже утомляла его. К тому же он выглядел очень острым. Внутренний психопат побуждал его проткнуть им что-нибудь.

Полюбовавшись на свою новую игрушку, Скиталец продолжил путь. Вскоре он перешагнул ворота стартового города - Город Начала, так он назывался - и вышел из безопасной зоны. Перед ним раскинулось травянистое поле и холмы. Дальше к северу виднелись леса и реки, а также огромный, огромный столб.

Именно из-за этого столба он впервые с момента появления посмотрел вверх.

Над его головой был потолок. Вернее, нижняя часть пола над головой. Он не собирался задаваться вопросом, почему весь первый этаж не покрыт тенью. Это была логика видеоигры. Однако это напомнило ему предысторию SAO.

Она была очень простой. Игроки попадали в Айнкрад - парящий в небе замок с сотней этажей. На самом верхнем этаже, в Рубиновом дворце, находился главный босс игры. Чтобы победить, нужно было пройти все сто этажей, преодолевая бесчисленные трудности. Скиталец был уверен, что история игры гораздо сложнее, но это было все, что он успел прочитать.

Скиталец вывел из задумчивости звук, который он услышал, и который впоследствии ассоциировался у него с появлением мобов. В нескольких метрах слева от него появился боров, покрытый серой шерстью. Когда он посмотрел на него, появились красный курсор, полоска здоровья и надпись "Яростный Вепрь".

Похоже, что боров заметил его одновременно с Скиталец. С ревом он бросился к нему, глаза светились красным. Это было очень, очень реально и очень, очень страшно. Скиталец замер на мгновение, и это позволило монстру подойти к нему почти на расстояние удара. Только тогда он вспомнил, что нужно уклониться, но не успел этого сделать. Клыки моба оцарапали его левый бок, оставив красную рану и плавающие многоугольники, и заставили Скиталец споткнуться.

- Ахх!

В левом верхнем углу обзора Скиталец увидел, что его полоска здоровья опустела примерно на 5%, но его больше беспокоил девичий крик, который он только что издал. Это был просто рефлекс, инстинкт, на самом деле. В SAO нельзя было даже почувствовать боль. К счастью, рядом никого не было, чтобы услышать это, иначе он бы умер от стыда.

Успокоившись, Скиталец схватился за меч обеими руками. Когда "яростный кабан" снова бросился на него, он проворно шагнул в сторону и нанес удар. Моби зарычал от боли, и его запас здоровья уменьшился примерно на 20%.

Растянув губы в широкой ухмылке, Скиталец занял прежнюю позицию, наблюдая за тем, как моб глупо разворачивается для очередного нападения, своей единственной атаки. О, это было весело.

http://tl.rulate.ru/book/86970/3343555