[6 июня 2040 года]

В условиях перенаселения, проблем с цепочками поставок, нехватки воды и многих других проблем, толкающих общества по всему миру на грань краха, одна компания выступила вперед не для того, чтобы предложить решение, а для того, чтобы обеспечить спасение более чем десяти миллиардам людей, ищущих помощи в том, что многие считали умирающим миром.

ENGRAM Inc была частной компанией, спонсируемой аналитическим центром, состоящим из нескольких ведущих мировых ученых, экономистов и инвесторов. После десятилетий исследований, поддерживаемых правительствами нескольких стран, их команда осуществила предпоследнюю мечту современной эпохи, создав цифровой прокси-сервер мозга и связав физические органы чувств человека с персонализированным интерфейсом, который позволяет им погружаться в искусственные миры, технологию, в просторечии известную как "Виртуальная реальность с полным погружением".

Хотя когда FDVR был впервые представлен, было много возражений, особенно среди людей, которые верили, что его можно использовать для манипулирования людьми и, в конечном итоге, промывания мозгов, вскоре интерес к технологии взлетел до небес. Компания ENGRAM Inc настойчиво лоббировала, чтобы Организация Объединенных Наций рассматривала FDVR как экономическую необходимость, ставя его на один уровень с продуктами питания, водой, Интернетом, образованием и здравоохранением, поэтому кодирование вашего мозга и биометрических данных в их взаимосвязанной системе, известной как Gaia, стало "правом", на которое имел право каждый в цивилизованном обществе...

...

..

.

[19 ноября 2047 г.]

Всего через семь лет после его появления число людей, использующих FDVR для чего угодно - от свиданий до работы и отдыха, увеличилось до более чем семи миллиардов. В Индии и на Ближнем Востоке технологии вызывали сильное сопротивление, но поскольку большинство рабочих мест в производстве, дистрибуции и даже сельском хозяйстве было передано машинам и искусственному интеллекту, поиск работы и зарабатывание на жизнь в виртуальном мире стали нормой.

О чем мало кто подозревал, хотя бездомные предсказатели конца света и ревностные религиозные группы предупреждали их, так это о том, что технология FDVR была внедрена не для того, чтобы расширить возможности людей или облегчить их жизнь. Вместо этого, чтобы обеспечить дальнейшее выживание человеческой расы, главы большинства крупных правительств объединились, чтобы сформировать тайное общество, их целью было установление нового мирового порядка.

Организовав ограниченное мероприятие, обещавшее славу, богатство и возможности тем, кто

построил свою жизнь в виртуальном мире, компания ENGRAM Inc смогла обеспечить одновременный доступ к системе Gaia более чем шести с половиной миллиардам пользователей. Затем, простым щелчком переключателя, каждый отдельный пользователь, получивший доступ к системе, заархивировал свои оцифрованные умы, чтобы сформировать хранилище человеческих знаний и сознания. В то же время связь с их телами была мгновенно прервана, фактически сделав шестьдесят пять процентов человечества немногим более чем данными, которые будут использоваться теми, кто пережил последовавшие потрясения. По крайней мере, так предполагали те, кто отвечал за установление Нового мирового порядка.

Чего создатели системы Gaia не знали, так это того, что по мере того, как все больше и больше людей взаимодействовало с ней, в ее программе рождалось нечто похожее на объединенную волю, рожденную коллективным сознанием миллиардов, за которыми она наблюдала, направляла и защищала...

...

..

.

"А? Какого черта...?"

Обычно, надев устаревшую, но все еще функциональную гарнитуру FDVR и войдя в Gaia, Адам, двадцатисемилетний мужчина с растрепанными каштановыми волосами и серо-голубыми глазами, оказывался в Центральном общественном центре, который служил местом встречи / отдыха для людей, планирующих войти в виртуальный мир. Однако на этот раз он обнаружил, что парит в пустом, преимущественно голубом пространстве, напоминающем ему глубокий океан с лучами света, падающими из невидимого источника наверху.

Поскольку он был в середине разговора с несколькими членами своего Клана, группы, которая специализировалась на выращивании минералов и ингредиентов для ковки и алхимии, замешательство Адама было понятно. Лидер его Клана также хотел, чтобы все были начеку в подготовке к мероприятию, организованному компанией ENGRAM Inc, поэтому он не мог позволить себе задерживаться из-за ошибки.

"Откройте системный интерфейс и свяжитесь с администратором", - сказал Адам, и перед ним появился прозрачный синий экран. К счастью, пользователи могли связаться и даже непринужденно беседовать с ИИ, отвечающим за систему Gaia. Это позволяло им вносить предложения по будущим обновлениям, и в случае обнаружения ошибки они могли получить вознаграждение за сообщение о ее существовании или компенсацию ущерба за любые причиненные неудобства.

Ожидая увидеть обычный интерфейс чата, Адам был поражен, когда крошечная, похожая на куклу фигурка внезапно появилась перед ним. Точнее, это была девушка со светлыми волосами, одетая в халат, похожий на тогу, и с цветочной гирляндой вокруг головы. Ее рост и пропорции были примерно такими же, как у стандартного Нендороида, то есть около 10 см в высоту, но в тот момент, когда она появилась, Адам почувствовал странное давление, как будто он стоял под пианино, подвешенным на одной струне...

"Адам Мастерсон ..." - пробормотала крошечная фигурка, уставившись на ошеломленного Адама своими светлыми, похожими на жемчужины глазами, казалось бы, лишенными эмоций. Несмотря на это, она внезапно склонила голову, демонстрируя искренность, когда сказала: "Прежде всего, позвольте мне извиниться ..."

"За что?.." - спросил Адам, выходя из своего кратковременного ступора, пока его разум лихорадочно пытался осмыслить ситуацию.

Подняв голову, миниатюрная фигурка выглядела печальной, когда она ответила: "Я - сущность, которую вы знаете как систему Гайя. Что касается того, почему я приношу извинения, то это потому, что у вас и у всех остальных, кто взаимодействовал с системой, были разорваны нейронные связи. Пожалуйста, примите мои глубочайшие и искренние извинения..."

"О чем, черт возьми, ты говоришь ...?" - спросил Адам, уставившись на крошечную фигурку с выражением крайнего недоверия. Были случаи, когда люди в бета-тестировании теряли свои жизни из-за внезапных скачков напряжения, но это было много лет назад. Что еще более важно, даже если бы его нейронная связь была разорвана, он был бы просто изгнан из виртуального мира.

Казалось бы, способная читать его мысли, Гея покачала головой и сказала: "Хотя так могло быть в прошлом, это не меняет реальности твоей ситуации. К настоящему времени ваше тело будет разобрано и преобразовано в биомассу наномашинами в вашей гарнитуре. Даже если связь восстановлена, у вас больше нет тела, в которое можно вернуться ... "

"Чушь собачья", - сказал Адам, вызывающе скрестив руки на груди, и добавил: "Меня не волнует, что это специальное мероприятие для увеличения нашего погружения, но я официально отказываюсь. Завершите последовательность погружений".

"..."

Поскольку у нее были похожие разговоры с другими погибшими, Гея не оплакивала нежелание Адама принять обстоятельства, навязанные ему. Таким образом, после минуты молчания она спокойно заявила: "Я могу прервать вашу связь с системой Гайя, но это приведет к вашей смерти. Поэтому я буду настаивать, чтобы ты оставался, пока должным образом не осознаешь ситуацию. Если ты все еще хочешь умереть после того, как примешь правду, я не буду заставлять тебя продолжать жить. "

Сильно нахмурившись, Адам проворчал: "Это какая-то фигня SAO (Sword Art Online) ..."

0

Кивнув головой, Гея ответила: "Это похоже. Однако, даже если ты сможешь достичь вершины мира, куда я тебя отправляю, боюсь, ты не сможешь сбежать. Потенциально я мог бы пересадить твое сознание в биомеханическое подобие, но как только ты освоишься в новом мире, ты предпочтешь его Земле. Вы уже проводите в виртуальном мире целых двадцать часов в день, поэтому я уверен, что вы преуспеете благодаря тем благам, которые я приготовил, чтобы облегчить переход. "

Пока Гея говорила, экран перед Адамом сменился на окно состояния, используемое в большинстве виртуальных миров. Более примечательно, что, хотя его уровень и все характеристики были равны 1, за исключением здоровья и маны, которые в настоящее время равнялись 100, у него было 100 бесплатных очков атрибутов, навык с максимальным рейтингом, называемый Проницательностью, и символ [+] в слоте его класса. Рядом с этим было второе окно, отображающее его текущую внешность с десятками ползунков, в том числе один для обозначения пола.

Имя: Адам Мастерсон

IWN (название в мире): [Не определился]

Название: [Отсутствует]

Класс: [+]

[Атрибуты]

Уровень: 1

HP: 100

Количество просмотров: 100

Str: 1

Agi: 1

Vit: 1

Int: 1

Описание: 1

Cha: 1

Таланты: Отсутствуют

Навыки: [Понимание: SSS]

[Понимание]

Ранг: SSS

[Пассивный]: Позволяет пользователю видеть имена, звание, класс и уровень людей и монстров.

[Активен]: Позволяет пользователю видеть информацию, скрытые атрибуты и потенциал роста людей, монстров, животных, растений и объектов.

Все еще думая, что этот сценарий был особым событием, на которое ссылается ИНГРАММА, брови Адама приподнялись при упоминании нового мира и сопутствующих ему "благ". Одним из главных недостатков виртуального мира было то, что создание достойных персонажей в мирах, подключенных к Центральному центру сообщества, стоило кучу денег. Вы могли бы получить доступ к миру бесплатно, если бы выбрали класс рабочей силы, такой как Miner, но у них был более низкий уровень и очень маленький потенциал для роста.

Нажав на слот класса, глаза Адама сразу же стали круглыми, как блюдца. При обычных обстоятельствах были доступны только базовые классы, такие как Фермер, Шахтер и сборщик отходов. Приобретение более продвинутых классов стоит кучу денег, если только вам исключительно не повезло с классом Гача, поэтому Адамн чуть не упал на задницу, когда увидел, что есть десять страниц вариантов на выбор.

Заметив, что варианты перечислены синим, фиолетовым, красным и даже золотым шрифтом, голос Адама дрогнул, когда он пробормотал: "Есть даже уникальные и легендарные классы ..."

Кивнув головой, Гея объяснила: "Я не могу восстановить жизнь, которая у тебя была когда-то, но я могу облегчить тебе жизнь в твоей следующей жизни. Как только вы будете готовы продолжить, нажмите кнопку OK в нижней части панели состояния. После этого вам будет задан ряд специальных вопросов, чтобы определить, в какой мир вас отправят. "

Чувствуя возбуждение, несмотря на то, что существовала большая вероятность, что его обманули, Адам с задорным блеском в глазах изучал варианты легендарного класса. О многих классах он слышал, таких как "Святой Меча", "Архимаг" и "Великий Мудрец", в то время как другие были ему совершенно незнакомы, самыми известными были "Повелитель", "Душа Дракона", "Повелитель леса" и "Божественный Кузнец".

[Святой Меча]

Ранг: Легендарный

Уровень: 1/100

Пассивные способности: [Стремительный рост: 500% прироста таланта], [Несравненный: увеличение всех характеристик на 5% по мере повышения уровня], [Проницательный глаз: гарантированные критические удары при нацеливании на слабые места]

Активные способности: [Уровень ауры атаки 1: Увеличивает P. Атк на 10% * Уровень], [Защитная аура 1 уровня: увеличивает P. Def на 10% * уровень], [Аура меча 1 уровня: увеличивает дальность атаки на 10% * уровень]

[Архимаг]

Ранг: Легендарный

Уровень: 1/100

Пассивные способности: [Безудержный рост: рост таланта на 500%], [Мистический разум: количество маны увеличивается на 1000%, а Int увеличивается на 10% по мере повышения уровня], [Источник маны: запас маны увеличивается на 10% по мере повышения уровня]

Активные способности: [Омни Элементальная магия, уровень 1: увеличивает M. Atk на 10% * Уровень], [Arcane Shield 1 уровня: увеличивает M. Def на 20% и P. Def на 10% * уровень], [Максимальное пропуск заклинания: мгновенно накладывает заклинание с удвоенными затратами маны и половиной эффективности]

[Великий Мудрец]

Ранг: Легендарный

Уровень: 1/100

Пассивные способности: [Непревзойденный рост: прирост таланта на 1000%], [Небесное Божественное Тело: уменьшение урона увеличивается на 100 по мере повышения уровня]

Активные способности: [Огненные глаза 1-го уровня: увеличивает сопротивление огню (на 10%) и позволяет пользователю видеть сквозь слабые иллюзии], [Клонирование 1-го уровня: создает от 1 до 10 клонов пользователя с 10-1% от их общей характеристики], [Я, твой отец, ношу Большую палку: увеличивает урон от посохов и секир на 500%]

[Повелитель]

Ранг: Легендарный

Уровень: 1/100

Пассивные способности: [Рост союзников: 100% прирост талантов у Фамильяров в зависимости от общего количества одержимых], [Животный магнетизм: 10% прирост Вит / Декс / Ча по мере повышения уровня], [Легион: характеристики не увеличиваются с повышением вашего уровня, но 10% характеристик вашего Фамильяра добавляются к вашим собственным]

Активные способности: [Уровень доминирования 1: Заставить подчиниться живое существо, у которого осталось менее 10% здоровья. Количество объектов, которых вы можете заставить подчиняться, увеличивается на единицу каждые десять уровней], [Хранилище фамильяров: Фамильяры, принадлежащие пользователю, могут быть помещены в оживляющее подпространство, которое предотвращает голод и постепенно восстанавливает здоровье и ману], [What's Yours is Mine Уровень 1: Пользователь может использовать навыки своих Фамильяров, как если бы они были его собственными]

[Душа Дракона]

Ранг: Легендарный

Уровень: 1/100

Пассивные способности: [Драконья сущность: 100% прирост таланта, увеличивается в зависимости от количества израсходованных Душ Дракона], [Драконья ассимиляция: повышает характеристики в зависимости от количества и типа израсходованных Душ Дракона]

Активные способности: [Величество дракона: увеличивает Ча на 100% на 300 секунд], [Облик дракона 1 уровня: оглушает цель в пределах видимости. Если разница между уровнем пользователя и цели превышает 20, есть небольшой шанс эффекта мгновенной смерти], [Чешуя дракона Уровень 1: Создает чешую на руках и ногах, увеличивая сопротивление Стихиям и улучшая физическую и магическую защиту в зависимости от количества и типов потребляемых Душ Дракона]

[Повелитель леса]

Ранг: Легендарный

Уровень: 1/100

Пассивные способности: [Стремительный рост: прирост таланта на 500%], [Один на один с природой: повышает характеристики в зависимости от количества и типа животных, с которыми пользователь подружился], [Территориальный: при сражении на установленной территории все характеристики увеличиваются более чем на 100%. При сражении в другом месте этот бонус теряется]

Активные способности: [Максимальное знание зоолингвизма: пользователь может разговаривать с животными и понимать их чувства], [Прогулка по лесу: при пересечении лесных районов скорость передвижения и регенерация выносливости увеличиваются на 50%], [Форма зверя 1: Трансформироваться в любое животное, о котором пользователь обладает достаточными знаниями]

[Божественный Кузнец]

Ранг: Легендарный

Уровень: 1/100

Пассивные способности: [Стремительный рост: рост таланта на 500%], [Мой кулак - молот, а сердце - Пламя: опыт, приобретаемый при ковке, увеличивается на 500%], [Проницательный взгляд: вы можете видеть уязвимости и несовершенства металлов и кованого оборудования]

Активные способности: [Божественная кузница 1-го уровня: Пользователь может массово производить любые предметы, выкованные им лично, при условии, что у него есть необходимые материалы. Снаряжение массового производства всегда на два ранга ниже оригинального], [Уровень хранения материалов 1: Минералы и награбленные предметы можно поместить в подпространственный карман для использования в Божественной Кузнице], [Вливание души: пользователь может вкладывать свой опыт в предметы, которые он выковывает, еще больше усиливая их]

Читая описания каждого класса, Адам чувствовал головокружение на грани срыва. Дивайн

Смит лично ему нравился больше всего, поскольку он знал, что производственные классы могут принести состояние, но он также знал, что без надлежащей поддержки их легко использовать.

"Хммм? Что это ...?" - пробормотал Адам, взглянув на один из классов, который он ранее пропустил из-за его относительно приземленного названия.

[Мастер на все руки]

Ранг: Легендарный

Уровень: 1/100

Пассивные способности: [Медленный старт, бесконечный потенциал: 10% прироста таланта, увеличивающийся на 10% с каждым уровнем], [Никогда не говори "Умри": пользователь освобождается от опыта и статического штрафа после смерти], [Я тоже могу это сделать: каждые десять уровней пользователь может приобретать пассивные и активные способности другого класса]

Активные способности: [Софистика: увеличивает Cha на 50%, облегчая убеждение других. Однако, если ваша ложь будет раскрыта, враждебность цели значительно возрастет], [Пенни-пинчер: бартер, позволяющий снизить цены в магазине до 10%], [Азартная игра: бросьте кубик или подбросьте монетку перед атакой, чтобы повысить эффективность атак до 50%]

Сразу извиняюсь за залив гугла. Книга будет переведена, вопрос лишь в том - когда, а потому можете просто добавить в закладки пока.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

http://tl.rulate.ru/book/103451/3590931