Программное обеспечение должно было быть отправлено двадцать восьмого октября (дата отправки была объявлена в игре в последний день бета-теста), и Гарри старательно проверял почту каждое утро, начиная с тридцатого, надеясь украсть его прежде, чем Вернон или Дадли увидят его; оба Дурслей уже давно забыли об игре, и он не хотел напоминать им. Пока он мог незаметно для всех закинуть программу в шкаф, никто и не догадался бы, что именно он вытащил игровое оборудование из мусорной корзины почти три месяца назад.

Дадли и Вернон стонали и жаловались по этому поводу: Дадли - потому что планировал сам пронести его в дом, как только отец уйдет на работу, а Вернон - потому что надеялся сдать его в ломбард, чтобы вернуть часть денег, потраченных на покупку.

Гарри не терпелось вернуться к той жизни, которую он создал для себя в игре виртуальной реальности, - жизни, которая совсем не походила на его настоящую жизнь. В игре он был Следопытом Джеймсом, затворником, охотником за падалью, который находил редкие предметы, растения и существ, которых можно было продать или обменять на товары, услуги или деньги. Он не умел работать с мечом (он слишком часто убивал себя при каждой попытке воспользоваться мечом) и вместо этого научился делать различные ловушки, чтобы ловить и убивать различных монстров и существ, на которых он охотился. Он быстро понял, какие из экипированных в игру навыков помогут ему выжить в Подземельях, и оттачивал их в течение полутора месяцев, пока играл в бета-версию.

К этим навыкам относятся:

Поиск: умение находить игроков, монстров, существ и редкие предметы.

Слежка: способность следить за любым игроком, монстром или существом.

Слушание: способность слышать мельчайшие звуки.

Ночное зрение: способность видеть в темноте.

Обнаружение: способность обнаруживать скрытых монстров или игроков и избегать засад.

Прятаться: способность не замечать игроков, монстров и существ, которые используют визуальное слежение.

Спринт: способность использовать огромную скорость на коротком расстоянии (полезно для того, чтобы увернуться от атаки или напасть, когда этого меньше всего ожидаешь).

Рыбалка: позволяет игроку ловить существ и монстров, обитающих в воде.

Акробатика: способность, которую можно использовать, чтобы уклоняться от атак, выполнять воздушные атаки или развлекать других игроков.

Ловушка: способность устанавливать различные ловушки, чтобы убить или поймать любого монстра или существо; хотя она была гораздо менее эффективна для монстров уровня босса.

Он также выучил несколько навыков владения безоружным оружием, которые оказались очень полезными для прохождения игры. К этим навыкам относятся:

Бегство: способность бежать из битвы со слишком сильным противником (единственное исключение - монстры-боссы).

Кемпинг: позволяет игроку использовать свои экипированные навыки для создания безопасного лагеря, в котором можно отдохнуть, находясь в подземелье.

Навигация: возможность создавать карты подземелья, чтобы лучше ориентироваться в нем.

Разведка: способность находить безопасные зоны в Подземелье - этот навык был связан с такими экипированными навыками, как "Выслеживание", "Поиск" и "Обнаружение".

Исследование: способность отделять факты от слухов и выкапывать труднодоступную информацию - этот навык был связан с экипированным навыком Прослушивание.

Вне игры Гарри проводил свободное время в местной публичной библиотеке, изучая значения различных японских символов, которые он старательно копировал из введения к игре и меню игрока, чтобы запомнить их значение и легче ориентироваться в игре. Он также изучал общие фразы на японском, чтобы при необходимости разговаривать с другими игроками и понимать их (его занятия по самообразованию продолжались даже после закрытия бета-теста, чтобы он мог еще больше улучшить свой японский).

На первый взгляд, его персонаж кажется слабым, но, поскольку все его навыки (как экипированные, так и неэкипированные) были доведены до шестисот очков или выше, он был довольно сильным. Кроме того, он предпочитал сражаться головой, а не мышцами (образно говоря), поскольку единственным снаряжением, которое он носил с собой, были небольшой кинжал, лопата и веревки, провода и тросы, которые он использовал для своих ловушек. За время игры Гарри узнал много нового и о себе. Он обнаружил, что ему нравится тихое уединение в лесу, он не любит большие толпы, ненавидит маленькие темные пространства и что ему нравится охотиться на трудноубиваемых монстров.

Но важнее всего было то, что за шесть недель игры мир Айнкрада стал для девятилетнего ребенка родным.

Из раздумий Гарри вывел звук открывающейся почтовой заслонки, и ему потребовалась вся его сила воли, чтобы сдержать ухмылку, когда он услышал звук падения на пол более тяжелого, чем обычно, пакета. Он просто знал, что программа, которую он так долго ждал, наконец-то пришла. Дурсли были слишком увлечены просмотром телевизора в столовой и поеданием большого обеда, который приготовил для них Гарри, чтобы обращать внимание на окружающий мир, и Гарри быстро вытер руки, прежде чем на бесшумных ногах броситься к входной двери. На то, чтобы собрать всё с пола, у него ушло всего несколько секунд, а руки затряслись, когда он увидел логотип компании "Аргус" в сочетании с логотипом SAO на толстой картонной пачке, просунутой в щель.

Не смея дышать, сердце колотилось как сумасшедшее, Гарри поспешил к шкафу под лестницей и засунул пакет под матрас, а затем поспешил в столовую, чтобы положить остальную почту на стол рядом с дядей. Затем он побежал на кухню, чтобы закончить мыть кастрюли и сковородки и приступить к остальным делам; чем быстрее он их закончит, тем быстрее сможет открыть игру и проверить ее. Даже осознание того, что ему придется ждать еще как минимум четыре дня, прежде чем он сможет поиграть в игру, не омрачило его настроения, пока он старательно оттирал кусочки пережаренного яйца, прилипшие к сковороде, которую он мыл.

Сдерживать свое волнение внутри было почти невозможно, но ему приходилось заставлять себя это делать, чтобы Дурсли не заподозрили его поведение и не обыскали шкаф. И все же время от времени он мог сдержать огромную ухмылку, которая на несколько секунд

расплывалась по его лицу, прежде чем он успевал стереть ее с лица.

До отъезда домой оставалось еще четыре дня.

http://tl.rulate.ru/book/104903/3810783