

Каяба Акихико — создатель нейропривода и технологии полного погружения, а также скандально известной игры Sword Art Online, где были заперты тысячи игроков в первый же день релиза, делая невозможным выход из игры собственными силами, а также не позволяя снять шлем с игрока извне, не уничтожив мозг пользователя.

В СМИ уже было высказано множество мыслей по этому поводу, но никто так и не определил его истинные намерения, а игроки до сих пор остаются заперты в мире игры. На самом же деле за прошедшие два года, благодаря собранным данным, ему почти удалось закончить первую рабочую версию «транслятора души», или технологии STL.

В первую очередь данная технология позволяет создавать миры беспрецедентного уровня детализации, неотличимые от реального. Кроме этого, STL ускоряет разум человека, поэтому игрок может провести в симуляции годы, а на другой стороне пройдет лишь один день.

Однако бесконечное пребывание в таком состоянии без вреда для здоровья невозможно. Максимальное значение, которое может выдержать пользователь за 24 часа — около четырех лет. Этот эффект достигается при помощи световых колебаний, а некая «душа» и основа разума рассматривается как квантовый компьютер.

Последняя функция, за которую технология и получила свое название — возможность копирования, переноса и переформатирования сознания существ из любого органического вида, что может так же использоваться для создания NPC, и даже монстров, которые будут абсолютно идентичны по своему поведению живым людям.

6 марта 2024 года.

56 этаж.

Полевой штаб под предводительством Рыцарей Крови.

За несколько минут до начала обсуждения тактики в предстоящей битве с боссом этажа к занятой игроками зоне прибыл наш небольшой отряд, состоящий из четырех человек.

— Фу-ух. Я думал, не успеем! — Широ выдохнул с облегчением, заметив огромное скопление народа неподалеку.

— Если бы кое-кто не повел нас в бесполезное приключение по «суперсекретному» подземелью, мы могли бы добраться сюда еще вчера! — сказала Хиори, одарив меня убийственным взглядом, но сразу же отвернулась, не желая говорить со мной.

— Ну и долго ты еще злишься будешь? Кто ж знал, что единственным лутом в том данже

будет какая-то непонятная хрень! — я на всякий случай еще раз заглянул в инвентарь, но, кажется, ничего не изменилось с тех пор.

Инвентарь > Расходуемые предметы > [???

— Настолько хрень, что с ней даже взаимодействовать никак нельзя! — Рейган сразу же подхватил эту тему, а на лице у самого юного паренька из моей команды появилась саркастичная улыбка.

Вскоре и он присоединился к нашему разговору:

— Ха-ха, это точно! Вот так открытие — легендарный хлам!

— Кажется, уже начинается, пойдем! — перебил я Широ, увидев несколько игроков возле прохода в пещеру, выбитую в скале другими людьми, если эти модельки и программы можно так называть.

«Позже попробую расспросить кого-нибудь из бета-тестеров об этой странной штуке».

На подходе к огромной каменной глыбе, которыми была усеяна вся равнина, мы заметили человека во внушительной латной броне, стоящего по левую сторону от штаба проходчиков. Даже издали мужчина показался нам очень знакомым, но он, похоже, пока что не обратил на нас внимания.

— Э-эй, а это случаем не лидер РыКов — Хитклиф?! — вскрикнула Хиори с едва заметным блеском в глазах, но этому рыцарю было наплевать.

— Да, и правда, он! — согласился с ней Широ, взглянув на мужчину лишь раз, и подозвал нас рукой, аккуратно заглядывая внутрь пещеры: — Но кто же тогда проводит собрание?

Как раз в этот момент мы услышали небольшую перепалку:

— Заманим босса из полей в деревеньку.

— Ну нет, погоди! Ты представляешь, что тогда будет с жителями?

— На это и расчет, Кирито. Пока босс будет убивать NPC, мы нападём и прикончим его.

— NPC — это не объекты, не деревья и не камни, они...

— Они что? Живые? Просто объекты! Да и к тому же, сколько их не убивай, они появятся

обратно.

— Я не поддерживаю твой план...

— Сегодняшней операцией командую я — Асуна, заместитель лидера Рыцарей Крови, так что изволь подчиняться моим приказам!

— Любопытная тема, да? — мы не сразу поняли, что вопрос адресован нам, но вскоре заметили на себе заинтересованный взгляд их главы.

— Да что тут обсуждать? NPC — они и в VRMMO NPC, просто программы — рабы системы, — ответила Хиори, явно не придавая этому вопросу никакого значения.

— Хм-м, возможно. Но неужели их жизнь ничего не стоит? Чем же тогда игроки лучше? — Хитклиф снова заговорил. По его суровому лицу было трудно понять, о чем он думал в данный момент. — Если бы не тот факт, что наша смерть в реальном мире по прихоти этого безумца, Каябы Акихико, произойдет после гибели в какой-то... игре, ты бы осталась при своем мнении?

Я боялся сказать что-то не то. Не столько из-за необычной темы разговора, или желания действительно найти верный ответ, сколько из-за необычайного «давления», ощущаемого от самого знаменитого игрока. Не зря ведь его называют сильнейшим? Лучше не проверять...

— Впрочем, не важно. Я все равно уже знаю верный ответ, — он легким движением руки поправил свой алый плащ и двинулся в сторону лагеря РыКов.

Выйдя из ступора, мы заметили, что собрание уже закончилось, и аккуратно пристроились к другой группе игроков, направляющейся к логову босса.

Несколько месяцев спустя.

7 ноября 2024 года

75 Этаж.

Город Коллиния.

Хитклиф появился на центральной площади города, прихватив с собой лучших бойцов из своей гильдии. Он был облачен в высокоуровневую экипировку, а в руках держал легендарный

меч: «Освободитель» и огромный крестообразный щит, привлекая к себе всеобщее внимание.

Наш отряд затерялся среди толпы независимых игроков, собравшихся возле городского портала.

Окинув взглядом забитую площадь, Хитклиф обратился ко всем нам:

— Похоже, все в сборе. Спасибо, что пришли! — голос его был тверд: ни напряжения, ни волнения, ни страха. — Думаю, вы понимаете нашу текущую ситуацию. Сражение будет тяжелым. Но я верю, что ваша сила поможет нам одержать победу. Скоро мы выберемся из этой игры!

Легкие на подъем игроки взревели, услышав от него лестные слова.

Хитклиф обладал особой харизмой, притягивающей к нему людей, как магнит. Для нас было большой удачей встретить среди заядлых игроманов, оказавшихся в верхушке рейтингового списка, человека с развитыми лидерскими качествами. Но никто не знал, чем он занимался в реале.

— Я открою проход, ведущий ко входу в комнату босса! — Хитклиф сжал какой-то редкий предмет в руке, показав его всем игрокам.

Сверхдорогой кристалл телепортации рассыпался, и перед нами появился огромный вихрь синего света. РыКи один за другим вошли в пространственный коридор вслед за своим лидером под крики ободрения и поддержки, а вскоре настала и наша очередь отправиться в подземелье.

Хиори бегом ринулась за ними, легонько подтолкнув меня рукой:

— Не помри там, дурачок!

— Ха-х! Нет уж, дамы вперед! — крикнул я, прыгнув в портал вслед за ней.

Лабиринт 75 этажа был выстроен из полу-прозрачного черного обсидиана. В отличие от жутких подземелий нижних уровней, в этом все камни были гладко отполированы и соединялись плотно, без единой щели. Было темно и прохладно, а по полу тонким слоем стелился сиреневый туман.

Дверь в комнату босса уже была приоткрыта, когда мы пришли. Все игроки стояли с оружием наготове, так что и я обнажил свой клинок.

Хитклифф вытянул меч из-за щита последним, встав в глухую оборону, и крикнул с трепетом:

— Вперед, в бой!

Он вбежал в комнату босса первым, как и всегда.

За воротами была огромная пещера. Ее вогнутые стены, покрытые чей-то засохшей кровью, сходились на потолке, образуя бездонный купол над нашими головами. Но, как только все игроки вошли в комнату, дверь за нашей спиной захлопнулась. На моей памяти подобного еще не случалось.

— Я уже видел такое! — сказал Кирито, стукнув по двери кулаком. — Ее не открыть, пока босс не будет убит!

На поле боя повисло гробовое молчание. Игроки внимательно следили за своим окружением, а живущий здесь монстр все еще где-то прятался. У многих уже сдавали нервы от нарастающего напряжения.

— Над нами! — вскрикнула Асуна, стоящая в другом конце комнаты босса.

На потолке — он притаился там. Длины в нем было метров десять. Его обнаженный скелет, поделенный на множество сегментов, походил на погибшую сколопендру с приросшим к ней телом другого гуманоидного существа. Из тела монстра росло множество дополнительных костей, а в его глазницах горел синий огонь. Босс выставил вперед свои кривые челюсти, усеянные острыми зубами, с точащими по бокам отростками, похожими на косы.

«Жнец черепов»

Я растеряно наблюдал, как это жуткое существо ползает по потолку, перебирая своими бесчисленными ногами, и издает противные щелкающие звуки. Но самое странное — это то, что смотрел босс именно на меня. Жнец внезапно выпрямил нижние конечности и спикировал в сторону нашей группы.

— В рассыпную! — резкий голос Хитклифа привел нас в чувство.

Я едва успел отбежать от места, куда должен был приземлиться босс, как и мои друзья. Но три танка, стоявшие рядом с нами, не успели толком ничего сделать. Они молча застыли на месте, задрав головы вверх. Жнец появился у ошеломленных игроков за спиной, взмахнув своей гигантской костяной рукой, и разрубил их одним точным ударом. Хит-пойнты рыцарей быстро снижались, пока не достигли нуля.

Один за другим люди распадались на осколки, исчезая без следа. А наш рейд ведь состоял из самых сильных игроков! Да, мы еще далеки от уровня Хитклифа, но любой из нас всегда мог спокойно пропустить от босса этажа целое пяти-ударное комбо и остаться в живых.

Увидев это, я понял — мне отсюда не выбраться.

Жнец, забравший жизни дюжины игроков за считанные секунды, бросился на меня, игриво постукивая костями. Его коса вновь взмыла в воздух. В этот раз перед нами встал более опытный рыцарь, подняв свой крепкий щит. Хитклиф без труда остановил левую руку босса, но, к сожалению, у монстра была еще одна.

Где-то в небе над Айнкрадом.

«Ну, вот и все, кажется. Это ведь был лишь босс 75 Этажа! Досадно. Но, постойте! А где это я?»

Я открыл глаза и обнаружил себя стоящим прямо посреди неба над огромной стоэтажной крепостью, в которой мы и находились на протяжении более чем двух лет, пробиваясь к ее вершине.

«Ах, точно! Я слышал, что после обнуления шкалы здоровья ты не умираешь в тот же миг. Хм-м, если не ошибаюсь, таким образом система дает игрокам возможность применить уникальные предметы для воскрешения. Хотя я таких еще даже не встречал, так что на это надежды все равно нет...»

«И сколько там было? Секунд десять?»

«Один...»

«Два...»

«Три...»

«Да явно уже больше прошло, брось!»

«Ну и какого хрена я все еще здесь?! Дело пахнет критическим игровым багом! Ха-х. Не смогли даже системного палача нормально настроить, рукожопы...»

Не то чтобы я хотел побыстрее исчезнуть, но и ложной надеждой себя тешить не хотелось, торча в этом странном месте.

«Надеюсь, остальным повезло больше, чем мне. Как знал, не надо было на передовую лезть!»

75 Этаж.

Комната Босса.

Сила атаки у монстра была пугающей, но игроки смогли быстро его одолеть. Во время напряженного сражения со Жнецом один из бета-тестеров сумел разгадать секрет абсолютной защиты «Святого мечника» и, когда босс этажа погиб, раскрыл всем истинную личность Хитклифа — Каяба Акихико. Однако это не сильно повлияло на планы создателя игры.

Сейчас их судьбоносная дуэль с тем догадливым игроком — Кирито, загадочным образом сохранившим свой аватар даже после обнуления шкалы здоровья, — как раз подошла к концу. Перед сюжетной смертью Хитклиф краем глаза взглянул на системный интерфейс, изучая последние уведомления.

На лице у исчезающей модельки гейм-мастера застыла самодовольная ухмылка.

— У вас новое системное сообщение! [10]

«Семя мира №1 активировано.»

«Семя мира № 4 активировано.»

«Семя мира №8 активировано.»

[Семя мира]

Код мира: S1-N0-B1

Технология STL: Поддерживается

Пользовательский интерфейс: Отключен

Тип мира: Земля

Сценарий развития: Задан

Вместимость: 1/1

Управление: Автономное

Статус мира: Калибровка основных параметров

«Семя мира №10 активировано.»

Где-то в небе над Айнкрадом.

Внезапно весь мир начал разрушаться, обломки сыпались и исчезали, разделяясь на частицы кода, а я в недоумении наблюдал эту картину.

Последним, что я услышал в тот день, был системный голос:

— 7 ноября в 14:55 игра была пройдена!

«А-а, чего?» — подумал я в этот момент. Но, когда на смену долгожданному уведомлению пришла гнетущая тишина, меня здесь уже не было.

«Установка успешно завершена.»

<http://tl.rulate.ru/book/51809/1301719>