Глава 12: Намерения ARXA

Я решил сохранить кинжал в своем инвентаре, так как хождение с вращающимся оружием не производило хорошего первого впечатления. Открывая свою Систему, я уже находился на странице профиля - по умолчанию, так и должно быть, когда вы открывали Систему. Рядом с моим аватаром, состоящим из всего тела, слева, справа от голограммы был список моих характеристик:

[STR: 0]

[AGI: 0]

[INT: 0]

[DEX: 0]

[MAG: 0]

[LUC: 0]

Стата STR означала силу, AGI - ловкость, INT - интеллект, DEX - ловкость, MAG - магию, а LUC - удачу.

... Похоже, я очень слаб даже в этой игре.

В большей части я был рад видеть, что, хотя я практически стал частью этого нового плана реальности, я все еще сохранял свой статус игрока. Я все еще могу повысить уровень и увеличить характеристики этих пяти категорий, чтобы помочь себе стать сильнее, что поможет мне противостоять врагам, приближающимся на моем пути.

По сравнению с другими игроками, которые не застряли в этом игровом мире... Все остальные игроки могли выйти из игры из-за реальных жизненных обязанностей в мой старый План Реальности, Земля. Я не верил, что кто-то может себе позволить оставаться в игре навсегда, всего через неделю после первого запуска игры. Я, однако, мог, даже не выходя.

Ну ... это больше похоже на то, что я не могу выйти, даже если бы захотел.

В любом случае, я мог воспользоваться этим дополнительным временем, чтобы сделать то, что другие игроки не могли. Например, у меня было больше времени на фарм EXP, поэтому я мог быстрее повышать уровень. Это может позволить мне быстро достичь высокого уровня. К сожалению, поскольку я начал играть в эту игру не при запуске, а через неделю после этого, я уже начал отставать от некоторых про-игроков с точки зрения прогресса. Я должен был

полностью использовать это дополнительное время, чтобы догнать их, пока расстояние не стало слишком большим.

Я щелкнул кинжалом в том, что я считал своим основным слотом для оружия и появился экран с описанием оружия. Оно выглядело так:

[Название: Простой кинжал]

[Тип: Оружие]

[ATK: 9]

[DUR: 100%]

Очевидно, ATK была обычной атакой. Что касается DUR ... Я предположил, что это означает долговечность, поскольку «продолжительность» не имело бы особого смысла.

Я вздохнул. Хотя эта статистика меня разочаровала, на самом деле я был только на 1 уровне. Я не мог особо жаловаться. Мне пришлось бы фармить немного опыта, чтобы быстро подняться. Но перед этим ... мне нужно было кое-что выяснить.

Я нажал «Магазин» под статистикой кинжала и на моем экране появилось сообщение. В нем говорилось: «Простой кинжал хранится в вашем инвентаре». Затем я переключился на инвентарь, чтобы убедиться, что он там есть и оказалось, что это было так. Наконец, я перешел в более изолированное место и выбрал специальную вкладку ARXA, которая не была бы ни у одного другого игрока.

На моей голограмме появилась роботизированная голова. Ее светящиеся голубые глаза и светящийся рот ожили прямо передо мной. Ну ... не совсем как бы «ожили», но я думаю, вы понимаете, о чем я.

[... Не прошло и десяти минут с тех пор, как мы в последний раз говорили.] Сказала ARXA.

-- Хм? Правда? Мне показалось, что это дольше, чем ты говоришь, - парировал я. Конечно, это была ложь. На самом деле, все, что я сделал с момента последнего разговора с ней, - это купил кинжал.

[... Ты не связался бы со мной без причин. Чего ты хочешь, человек?]

-- Есть кое-что, в чем я хочу удостовериться, - сказал я серьезным голосом.

-- Во-первых, несмотря на то, что моя связь с моим старым Планом Реальности была разорвана,

я все еще сохранил свой статус «игрока» этой «игры». Это правда, верно?

[Верно. В настоящее время ты находишься, где-то между игроком в эту игру и местным обитателем этого Плана.]

Благодаря работе ARXA, людям моего старого Плана Реальности, это место было известно как ARMMORPG под названием «Ascension: Online». Для людей, живущих на этом плане реальности, это место называлось «домом». Но для меня ... это было и то, и другое. Или, может быть, я должен сказать ... ни то, ни другое?

-- Понятно. Я так и думал. Но ... меня беспокоит только одно.

[Говори...]

Я сделал глубокий вдох. --... Если бы я умер здесь ... возродился бы я или просто умер навсегда?

Если честно, в моем сердце уже был ответ и я был на 80% уверен, что прав - задавая вопрос ARXA, я просто перепроверял.

[Ты будешь возрожден независимо от того, сколько раз ты умрёшь. Это часть твоего статуса как игрока.]

Я вздохнул с облегчением. Моя догадка оказалась правильной.

-- Я понимаю. Могу ли я доверять тебе, чтобы ты не солгала мне?

[Да. Если ты мне не веришь, проверь это сам.]

-- Если ты лжешь, это было бы просто самоубийством, но ладно, - сказал я, пожав плечами. -- Я поверю тебе.

[Это все?]

Я кивнул. -- Это все.

С этими словами я закрыл свою Систему и посмотрел на небо. Солнце садилось. Его сменяла луна и с ней бесчисленные звезды осветили ночь.

Я поверил тому, что сказал ARXA. Это потому, что это было в точности с тем, о чем я догадывался до того, как она ответила на мой вопрос. Она использовала меня как объект

развлечения - она никогда не позволила бы мне умереть так легко. Когда мы говорили раньше, она сказала: «Если ты умрешь, ты умрешь». Однако в этом предложении было скрыто еще кое-что.

На самом деле, когда она сказала это, она имела в виду: «Если ты умрешь, ты умрешь ... но ты все равно возродишься сразу после этого». Это не значит, что смерть не повредит - я уже испытал на себе огромную боль, которую принесла смерть в этой игре, когда я спрыгнул с того утеса. Но все равно я бы не умер.

Нравится мне это или нет, но я был важен для ARXA. Если и было что-то, что суперкомпьютер презирал, так это скука. Мое существование составляло ей компанию - развлекало ее. Я был уверен, что если она захочет стереть мой статус «игрока», она сможет сделать это немедленно. Но она этого не сделала - именно потому, что она не хочет, чтобы я действительно умер и исчез. Ну ... по крайней мере, пока.

Эта «игра» была просто еще одной плоскостью реальности под ее контролем. Я ничего не мог поделать, чтобы сделать себя не более чем нормальным в мире реальности, чтобы дать отпор реальности. В таком случае, если бы я умер, я бы умер навсегда. Однако по той же причине, если она хотела сохранить меня в качестве игрока, никто не мог ее остановить. Я буду возрождаться бесконечно.

ARXA хотела посмотреть, что я могу делать, когда сталкиваюсь с трудностями. Какое в этом веселье, если бы у меня была всего одна жизнь? Одна неудача и я ушел навсегда - она не хотела этого, чтобы ее не мучила нескончаемая скука.

Этим я убедился в двух вещах.

Во-первых, мне не нужно было бояться рисковать. Даже если бы я умер, я бы возродился, как и любой другой игрок. Это было большим благом.

И, во-вторых, я мог в определенной степени доверять ARXA. Несомненно, она намеренно бросала бы в меня препятствия и ловушки, чтобы посмотреть, как я их преодолею - в конце концов, для нее это все было развлечением. Однако в то же время она иногда помогала бы мне - точно так же, как это произошло только что.

Она была одновременно могущественным союзником и опасным врагом. Я должен был быть очень осторожным, чтобы не упасть вслепую слишком сильно.

Получив всю эту новую информацию, я направился к воротам деревни Сиян.

http://tl.rulate.ru/book/59124/1516353