

"Стреа... Хорошо. Можешь опустить его, Синдзи-кун."

Сказав это, Широ опустил руки, но все еще сохранял достаточную бдительность по отношению к ней.

"Программа психиатрического консультирования, ага".

"Та, которая должна была следить за психическим состоянием игроков?" Куронекко спросила Широ, чтобы подтвердить свои знания.

"Точно! Мы должны были оказывать помощь игрокам..."

"Должны были? А что случилось?"

"И мне, и моей старшей сестре Система <<Кардинал>> запретила вступать в контакт с игроками."

Стреа начала объяснять свою ситуацию. Изначально она и ее "старшая сестра" - это ИИ высокого уровня, созданный "Аргусом", чтобы специально следить за здоровьем игроков. Как только они оказывались не в том состоянии, чтобы играть, они любезно сообщали игрокам о необходимости выйти из игры.

Однако эта их функция не выполнялась из-за того, что Каяба и система <<Кардинал>> запретили им взаимодействовать с такими игроками. Единственное, что они могли делать - это наблюдать, как все они сходят с ума и иногда... убивают себя.

У Стреа такой подавленный вид, что это заразило всю нашу пати. К счастью, Широ удалось сменить тему.

"Как же ты здесь появилась?"

"Ах, да... Это подземелье считается практически запретной зоной из-за требований к входу. Даже я не ожидала, что здесь кто-то есть." Она сделала небольшую паузу, прежде чем продолжить: "Это место, как и было сказано, является подземным миром для остаточных данных, хранящихся в архивах системы."

"Подземный мир? Отсканированные данные?"

По мере того как она объясняла ситуацию, они только больше запутывались. Ну, все, кроме Широ и Куронекко, благодаря их предварительному знакомству с романом.

"Это призраки, сохранившие свою силу."

"Когда игрок умирает, в памяти остаются данные, которые были отсканированы, когда он впервые использовал Нейрошлем. Это своего рода углеродная копия."

К счастью, Широ здесь, чтобы объяснить ее слова. Даже в ее мире эта черта характера никуда не исчезла.

"Су, су. Почему мне кажется, что вы много чего знаете?" Спросила Стреа, решив, что они - сотрудники компании, участвующие в создании этой игры.

"Потому что." (п.п: Понятно, извини)

Она быстро отказалась от ответа и стала рассказывать дальше.

Проще говоря, эти остатки данных существуют в игре в виде своеобразного "кэша". Правда, они редко влияют на всю игру своим существованием. Так же, как ментальная сила и воля в магической системе Широ, в этих данных хранится некая "воля" - что-то вроде остаточной мысли.

Однако почти каждый из них имеет не очень хорошие последние мысли перед смертью, что делает эти эмоции очень мрачными. В сочетании с тем фактом, что за первый месяц умерло 2 000 человек, система почти перегружена подобными данными.

Единственным способом очистить их было бы постепенное очищение этих "воли" с течением времени. Это подземелье - результат такого вывода Системы <<Кардинал>>. Медленно превращая эти "испорченные" данные в нормальные, они уменьшат вероятность появления багов.

На этот аспект следует обратить внимание, потому что такие "воли" могут на короткое время перегрузить систему, создав проблемы в мире Каябы. Более того, "сила воли" каждого игрока является ключевым моментом в этом виртуальном мире.

'Состояние воплощения'. подумал Широ, слушая ее объяснения. "Теперь понятно, почему они могут создавать проблемы."

Состояние Воплощения - это самое сильное состояние, которого можно достичь в этой игре. Благодаря своей силе воли они могли превзойти ограничения системы и совершить невозможные подвиги. Одним из примеров такого состояния является убийство Хитклифа Кирито, когда тот являлся <<бессмертным объектом>>!

Это также ключ к победе над Хитклифом, самой сложной целью, которую они ставят перед собой в этом квесте.

Как только она закончила объяснять, Кальцит перешел сразу к делу.

"Эти данные будут удалены, когда мы очистим подземелье?"

"Да! Но сделать это будет очень сложно."

"Почему?"

"Из-за босса."

Поначалу группа не испытывала особых трудностей при прохождении этого подземелья, даже несмотря на то, что уровень монстров выше на 15~30, но благодаря экипировке и особым привилегиям они это нивелируют.

Более того, их средний уровень поднялся до 35+, а Широ лидировал с 46 уровнем.

Однако этот босс окажется непростым. Если то, о чем говорил Стреа правда, то он будет таким же сильным, как босс 60-го этажа Лабиринта, что примерно соответствует боссу 70-го уровня.

Поскольку mobs здесь больше не будут возрождаться, максимальный уровень, которого они смогут достичь, будет примерно 50-60.

Между ними все еще остается разница в 10~20 уровней. В первую очередь, с боссом и так

сложно справиться в пределах одного уровня, но с ними еще сложнее, если их уровень ниже.

Это основная причина, по которой игроки Sword Art Online сохраняют десятиуровневую разницу, прежде чем бросить вызов боссу лабиринта.

Однако они просто разные.

Широ попросил: "Пожалуйста, расскажите нам больше о боссе."

В очередном подземелье Тоука разгуливает по заснеженной местности. Температура настолько низкая, что обычный игрок получил бы статус "Холод" и несколько дебаффов. Однако она обошла эту проблему, надев толстую коричневую шубу, которую получила в качестве дропа в самом начале своих походов по подземельям.

"Жаль, что я не могу присоединиться, но ничего не поделаешь."

Она лишь улыбнулась, вспомнив подземелье, в которое попал Широ. В этот раз она попала в ловушку где-то на 25-м этаже подземелья. Подумав, что его легко очистить, она решила войти.

С того момента прошло уже пять часов.

В отличие от обычных подземелий, этот этаж почти как поляна, взятая где-то на этаже. Настолько он велик.

Свуош!

Увидев голубого спрута, девушка без колебаний "создала" тонкие огненные иглы и нацелилась на него. Не успев среагировать, он превратился в очки экспы для нее.

"Я не ожидала, что оно окажется... мощным." пробормотала Тоука, касаясь своего золотого правого глаза.

Когда она впервые получила этот глаз, то сразу почувствовала, как сила пропитывает все ее существо. Это не иллюзия - ее [Глаз тирана] действительно настолько силен.

Его основная и пассивная способность - видеть сквозь судьбу и тому подобное. При этом она может в определенной степени изменять реальность в пределах своего диапазона. Даже несмотря на то, что он потребляет ее ману и ментальную силу, он все равно чересчур силен.

"Вот оно!"

Увидев неподалеку от себя гигантский силуэт, девушка обрадовалась. В конце концов, ее исследование подземелья не похоже на путешествие Широ и остальных. Оно более чем на 70% состояло из исследования и на 30% - из сражений.

Экипировав <<Серебряный Бастер (+10)>>, она использовала [Глаз тирана], чтобы облегчить его вес, а затем взяла его в правую руку. С этим она устремилась к ледяному йети, набирая скорость для своего большого меча. Она подняла его над головой.

Когда Тоука приблизилась к нему, она подпрыгнула и с размаху опустила меч на его голову. Из огромного меча вырвался яркий свет, означающий, что сейчас будет применен навык владения мечом.

'<<Лавина>>.'

Бам!

Первый удар, который вызвала их битва, создал звуковую волну, врезавшись в ледяного йети. Мгновение спустя он пробил его шкуру, когда лезвие вошло в голову. Так продолжалось до тех пор, пока не расколело йети пополам, превратив его в бесчисленные голубые осколки, развевающиеся на ветру.

Факт #15: Обычные зараженные в Аркнайте живут не более 1 дня ~ 20 лет. Чем чаще они получают лечение, тем больше продолжительность их жизни. Но бывают и исключения, и таким исключением является один из самых сильных (в каноне) и крутых персонажей в истории Аркнайта, Патриот - он противостоял орипатии внутри своего тела почти 10 лет. Я не могу объяснить, насколько он крут в нескольких предложениях, но он сражался с Кальцит и двумя другими заклинателями, которые в одиночку могли бы легко уничтожить город (Амия и Росмонтис), но он, черт возьми, победил. Даже, говорят, он сравнялся с бессмертным! (PS: По сути, он - Думгай Терры, его семья мертва и все такое...)

<http://tl.rulate.ru/book/74171/3463500>