

[Игроки, добро пожаловать в мой мир.]

Я сначала не понял, что это за приветствие для ММО?

[ Меня зовут Каяба Акихико. Прямо сейчас я единственный человек, который может контролировать этот мир.]

Что-то в его заявлении прозвенело в моей голове, но я пытался игнорировать грызущее чувство в моем сердце.

[Я думаю, что большинство из вас заметили тот факт, что кнопка [Выход] исчезла из главного меню. Это не ошибка; это особенность «Sword Art Online»]

Я почувствовал, как на меня нахлынуло холодное чувство, ощущение того, что глубоко в животе у меня сжалось, когда мои худшие опасения оправдались. В то время как другие игроки вокруг меня продолжали слушать с растущим замешательством, я уже знал, что происходит. Поскольку Каяба был кем-то, кого я, как мне казалось, знал.

[Пока вы не доберетесь до вершины этого замка, вы не сможете выйти из системы]

Гений создал этот мир. Это было моей мыслью, когда я играл в бета-версию, количество деталей было просто ошеломляющим. Но все же я задавался вопросом, какова была цель создания такого запутанного мира в одиночку? Чего он на самом деле хотел от игроков SAO? Он уже был достаточно богат, конечно, за счет одного нервного устройства, но что привлекло мое внимание, так это статьи, которые они сделали о нем.

[... также строго запрещается разрушать или демонтировать нервный механизм снаружи. Если эти вещи будут предприняты...]

Каяба Акихико провел последние 10 лет своей жизни, исследуя виртуальную реальность и создавая SAO. Попутно он горячо говорил о чем-то под названием «SEED», о чем-то, по его словам, с неограниченным потенциалом. Тем не менее, очень немногие его интервью запомнились мне.

[... датчики сигнала в вашем нейрошлеме будут излучать сильный электромагнитный импульс, разрушающий ваш мозг и останавливающий все ваши основные функции]

Кто-то вроде этого, всю свою жизнь работавший над одной вещью, никогда не удовлетворится простым выпуском SAO. Это было мое первое впечатление от игры, когда я задавался вопросом, чего хочет от нее человек, который даже не питает страсти к ММО.

Зеркальный предмет, который появился, чтобы показать истинную внешность каждого, был встречен испуганным замешательством, как будто только что понял, что, возможно, это не шутка.

[Возможно, вы все спросите: «Почему?» Почему я — создатель нейрошлема и SAO, Каяба Акихико — делаю что-то подобное? Это типа теракт? Он делает это, чтобы выкупить нас?]

Конечно нет, деньги никогда не были вашей целью.

[Ни одна из этих причин не является причиной, по которой я это делаю. Не только это, но теперь для меня больше нет причины или цели делать это. Причина в том, что... сама эта ситуация была моей целью. Создание и наблюдение за этим миром — единственная причина, по которой я создал нейрошлем и SAO. И вот, все реализовано]

Комплекс Бога? Может быть. Но я чувствовал, что он действительно во что-то верил. Как будто, сделав это, он открыл бы что-то недостижимое.

Я никогда не хотел разрушать что-то большее за всю свою жизнь. Глядя на фигуру, считавшую себя творцом, я больше всего на свете хотел разрушить его цели.

[...Теперь я закончил официальный tutorial для «Мастера меча онлайн». Игроки- Желая удачи.]

Во мне поднялось множество эмоций.

Не обращая внимания на крики и выкрики сбитых с толку игроков и сжимая руки так сильно, что текла кровь - будь это реальный мир - я неуклонно шел прочь от массы сбитых с толку заключенных.

Выйдя из города, я хотел сказать только одно.

" Мне очень жаль, Сугуха..."

Ночь была устрашающе тихой, лишенной обычных признаков жизни, которые обычно бывают в лесу. Даже для виртуального леса аура, которую, казалось, излучала местность, была зловещей. Расположенный довольно далеко от стартового города, «Затерянный лес» считался самой сложной зоной на первом уровне SAO. Населенный в основном монстрами волкоподобного типа, средний игрок не хотел бы оказаться застигнутым в одиночестве в такой области.

В смертельной игре, известной как «Sword Art Online», большинство игроков по-прежнему ютились возле стартового города, редко выбираясь за пределы районов для новичков. Действительно, считалось самоубийством для кого-либо или какой-либо стороны рискнуть отправиться в лес. Уровни монстров соответствовали уровням мобов второго этажа, и еще хуже было то, что монстры волкоподобного типа были агрессивными, что означало, что они будут атаковать, как только увидят, и, естественно, привлекут своих товарищей по стае.

Никто в здравом уме не рискнет умереть ради бонуса к опыту, который дает область высокого уровня. Смерть в этой игре в конечном итоге будет означать смерть вашего тела снаружи, NERV-Gear будет служить устройством для казни при поражении вашего мозга электрическим током. По крайней мере, так сказал безумный создатель... никто не хотел проверять эту теорию.

Две недели.

Сколько времени игроки провели в ловушке этой смертельной игры... но все еще были люди, которые отчаянно цеплялись за свое неверие. Что это ошибка, какой-то сбой или жестокая шалость. По мере того, как дни продолжали складываться, у людей оставалось три варианта.

Первый выбор был очевиден: попытаться победить в этой игре, пройдя все сто уровней. Этот маршрут выбрал очень небольшой процент населения. Даже этот небольшой процент редко отваживался выходить в одиночку, в основном предпочитая безопасно прокачиваться в больших группах и на монстрах на несколько уровней позади них. Это было очень медленно и утомительно, но безопасность была на первом месте.

Второй выбор было сделать проще всего, это был просто путь пассивности. Подавляющее большинство населения предпочло остаться в начальном городе, отказавшись отправиться в путь. Вместо этого они либо отсиживались где-то, коротая дни за приобретением профессии, либо просто за общением. Ждать и видеть и цепляться за оставшуюся надежду.

Окончательный выбор... выбор отчаяния. Тех, кто просто не мог понять, что они пленники игры. Те, кто хотел выйти из безумной ситуации, кто хотел стереть из памяти все это событие... бросились на край света. Для оставшихся в живых они фактически покончили жизнь самоубийством, но для них это считалось свободой.

Полное и абсолютное безумие.

Четвертая, неупомянутая группа была той, о которой говорили с презрением и гневом. Соло-игроки, иначе известные как «Загонщики». Игроки, участвовавшие в эксклюзивном бета-тестировании, которые рискнули выйти в одиночку и предпочли оставить новых игроков в пыли. Их ненавидели за то, что их уровни намного превышали уровни обычных игроков, а также за то, что они просто оставили новичков на произвол судьбы. Самые безопасные, самые роскошные игроки в игре... или так все думали.

Одинокая фигура, грациозно шагавшая по «Затерянному лесу», принадлежала, по мнению многих, к четвертой группе. Тем не менее, фигура в темной одежде была даже исключением из этой группы. Превосходя даже соло по опыту и богатству, он был кем-то, кто просто существовал за пределами ожиданий населения в целом.

Там, где большинство известных соло-игроков монополизировали относительно легкие подземелья и сельскохозяйственные угодья, Кирито пошел дальше. Если обычные игроки гриндили только мобов, которые отставали от них хотя бы на уровень, а соло гриндили мобов равных им или уровнем выше, то Кирито пошел еще дальше.

На первом этаже Айнкрада самый высокий уровень монстров был 10. Только два монстра были такого уровня; «Ужасный волк» и босс этажа «Злой клык, повелитель кобольдов». Хотя волки держались того же уровня, что и босс, они были заметно слабее, чем даже Кобольды-Стражи, появившиеся вместе с боссом. В группе из пяти человек риск сражаться с лютоволками будет относительно низким.

А вот моб волкоподобного типа был уникален в «SAO». Мало того, что они атаквали группами по четыре или более, они также нацеливались на игрока с самым низким уровнем здоровья. Таким образом, даже соло не будет думать о прокачке мобов-волков, даже если они объединятся.

Кирито внезапно остановился посреди поляны, вытащив свой меч за основную руку, он потянулся за вторым мечом, привязанным к его спине. Как раз вовремя, чтобы отступить, когда рычащий волк прыгнул за линией деревьев прямо на него. Нанеся удар по диагонали, он не позволил второму волку укунить его за предплечье, получив от монстра громкий крик боли. Его второй меч пронзил воздух как раз вовремя, чтобы ранить третьего выскочившего волка.

Двойное владение. То, что каждому игроку в «SAO» было позволено делать за большие деньги.

«Навыки владения мечом»; единственное умение «магического» типа, которое вам было разрешено использовать, не могло быть активировано в парном оружии. Серьезный недостаток, поскольку «Навыки меча» наносили значительно больший урон, чем просто рубящие удары по монстру.

Если бы Кирито был обычным игроком, он бы в конце концов был ошеломлен отсутствием урона, который он наносил.

Но когда четвертый волк присоединился к битве и выскочил из-за его спины, Кирито ловко развернулся и пронзил волку горло обоими мечами. В зловещем лесу раздался грохот полигонов.

Слабые точки.

«Sword Art Online» был создан невероятным умом, каким бы безумным он ни был. В игре были мелочи, которые подчеркивали ее детализацию. Тот факт, что вы могли свободно перемещать свое тело и оружие без помощи системы, означал, что дуэли в основном основывались на навыках. Тот факт, что у каждого монстра были слабости, был использован в правильных руках. А сама атмосфера некоторых локаций делала игру живой. Что-то, что Кирито неуклонно замечал.

Было жестоко заманить кого-то в ловушку в таком детализированном мире. Вместо того, чтобы яростно бороться в отчаянии, каждый мог бы восхищаться самоотверженностью, которая была вложена в создание такого внушающего благоговейный трепет мира.

Ловко увернувшись от следующего броска разъяренной стаи волков, Кирито таким же выпадом убил еще одного волка. Лениво готовясь снова, он заметил, что волки стали злее и крупнее, побочный эффект убийства их товарищей по стае. Оставшись всего с двумя, он перешел в наступление, ринувшись к ближайшему, его мечи сверкнули в ответ. Четыре удара, и он свернул влево, уклоняясь от волка, которого игнорировал. Раненый волк зарычал и попытался укунить его за ноги, но был быстро разбросан по многоугольникам, когда Кирито вонзил один меч ему в спину.

Пока оставался один противник, Кирито мастерски манипулировал своим игровым меню и убрал свой левый меч. Последний волк со всеми мертвыми членами стаи представлял собой мрачное зрелище. Ростом в четыре фута, волк вырос, и его глаза стали ярко-красными; особая способность «Ужасного волка». Большой зверь взревел от гнева, глядя на игрока, убившего его друзей.

Безрассудно и безнаказанно бросившись на зверя, Кирито скользнул под зверя, размыв руки, когда активировал навык меча; «Резкий удар». Его меч ярко светился и успешно полоснул живот волка, оставив красную рану. Кирито в шоке вздрогнул, когда волк встал на задние лапы, зарычав от боли, прежде чем быстро хлестнуть когтями. Удар попал в цель, и Кирито отлетел в воздух только для того, чтобы больно приземлиться на дерево.

Недостатком мощных «Навыков меча» было то, что вы часто становились уязвимыми после их выполнения. Его здоровье упало до оранжевой зоны, осталось всего 60%. Кирито поморщился, увидев, как монстр готовится к атаке. Ему нужно будет точно рассчитать время, иначе он получит красный HP или меньше.

«Ужасный волк» с ревом бросился на Кирито, его огромная фигура производила устрашающее впечатление. Добравшись до Кирито, он еще раз прыгнул в мощном прыжке, полностью выпустив когти, когда зверь достиг Кирито, он развернулся влево, от изящного уклонения

зверь промахнулся на волосок и вместо этого больно врезался в землю. дерево позади Кирито.

"Как насчет этого!" Снова активация навыка меча, на этот раз требующего больше времени на подготовку. Его меч светился красным, когда он использовал недавно приобретенную «Острую вспышку», чтобы дважды подряд быстро ударить зверя.

Знакомый звук ломающихся многоугольников принес Кирито облегчение, но еще большее облегчение принес мягкий и мелодичный звук, указывающий на повышение уровня.

«Поздравляем, вы достигли 9 уровня!»

Миссия выполнена.

<http://tl.rulate.ru/book/77492/2333396>