Пролог

VR, или виртуальная реальность появилась немногим полстолетия назад. И сейчас эта технология стала неотъемлемой частью мировой экономики.

Теперь стало реальным учиться в школе и университетах, не выходя из дома - ученики посещали занятия при помощи персональных компьютеров. Благодаря чему не нужно было тратиться на содержание помещений и бояться каких-либо происшествий в дороге. В общем, обычные школы полностью сменились виртуальными брифингами.

Кстати, бизнес тоже приветствовал появление VR, поскольку эта сфера привлекла целые толпы новых клиентов. Ну а всю бухгалтерию заменили программы, тем самым убрав и эту статью расходов. Можно добавить, что сейчас для компании стало дешевле арендовать сервер, чем содержать здание или платить за площади в реальности.

Если не брать в расчет физические потребности, то виртуальность могла удовлетворить практически всех и вся! Результатом этого стала огромная скорость распространения VR технологии, которая даже не думала замедляться.

Для игровой индустрии появление подобной технологии, конечно же, не осталось незамеченным.

Естественно, устройства всё еще были дороговаты, но сейчас обладание ими перешло в разряд необходимости, поэтому зачастую такие устройства дарили просто на совершеннолетие. В каждой семье можно было найти хотя бы одно устройство VR.

Возвращаясь к теме игр - было лишь вопросом времени, когда появилась бы игра, основанная на данной технологии.

Сакимори Кагами был одним из тех людей, кто получил устройство VR на своё совершеннолетие. О нём можно был сказать, что окончил он обычную школу, отучился в обычном университете и устроился на обычную работу, а теперь работал на дому. Иногда он делал перерывы, перекусывал едой, приготовленной его матерью, а потом снова возвращался к работе в виртуальной реальности. В малом бизнесе нет таких слов, как сверхурочные или отпуск, плюс к этому, время, раньше тратившееся на дорогу, тоже уходила на работу. Тем не менее, Кагами не жаловался, и каждый день пахал как проклятый.

И вот, наконец в этом мире обнаружилось игра под названием «Враждующие земли онлайн».

Старт игры прошел незамеченным для большинства, а закрытое тестирование, так вообще, закончилось еще до того, как кто-либо узнал об этой игре.

Кагами случайно узнал об этой до абсурда скрытной игре, и решил попробовать после того, как немного свыкнется на работе, высвободив немного личного времени. А узнал он вот как: в полночь показывали рекламу, в которой на 15 секунд засветился код доступа для входа в VR. Странно, но реклама не содержала ни звуков, ни чего-либо еще, только код.

Он подключил устройство, из чистого любопытства и перед ним всплыла надпись на белом фоне «Враждующие земли онлайн». После надписи было лишь две строчки.

Открытый бета тест.

Скачать.

Только буквы, и не более того.

Ему не особо понравился подобный минималистский подход, без бонусов и лести. Немного обдумав ситуацию, Кагами наконец выбрал «да» и началось скачивание клиента игры.

Пока шел процесс, на заднем фоне не было даже картинок, поэтому Кагами не совсем понимал, чего именно ему стоило ждать от игры. Только название давало понять, что это как-то должно быть связано с войной за земли.

И словно загипнотизированный, Кагами придвинул правую руку поближе к экрану, готовясь в любой момент начать игру. Если бы кто-то спросил, что он только что сделал, то получил бы ответ: невидимая сила внутри заставила меня сделать это.

Установка игры завершилась через пятнадцать минут. Он с нетерпением запустил игру, и появилась заставка, графика которой ничуть не уступала реальности.

Сакимори навсегда запомнил те чувства, когда дело дошло до создания аватара.

С тех пор парень стал каждый день заходить во «Враждующие земли онлайн»

◆ ◆ ◆

Прошло уже пять лет с момента запуска «Враждующие земли онлайн». Однако, нигде больше не появлялась реклама игры, и даже игровые издания молчали на этот счет, словно бы подобной игры на самом деле не существовало. Тем не менее, информация через посты

игроков распространилась по сети, и вскоре население игры сравнялось с ведущими лидерами игрового рынка. Забавно, что информация о таком большом числе игроков нигде не афишировалась.

Кагами, прошедший через открытую бету, прославился на все сообщество и считался всеми остальными ветераном игры.

Что до контента игры, так это был стандартный фэнтези мир, правда в нём можно было делать огромное количество разнообразных вещей, поэтому неудивительно, что игра получила такую широкую популярность.

Хотя всё равно оставалась одна непонятная вещь.

Кто же ей управлял?

Игру обновляли только два раза за 4 года существования. Личность разработчиков до сих пор оставалась неизвестна, не было даже официальной странички в интернете.

И всё же, несмотря на это, игра был переполнена очарованием и затягивала с первой секунды, поэтому многие люди решили не вдаваться в подробности и оставить всё как есть, считая, что может когда-нибудь разработчик или разработчики дадут о себе знать.

Кагами относился к тем людям, что оптимистично смотрели на происходящее с игрой. Начиная со времен беты, игра была почти в идеальном состоянии. Без преувеличения можно было сказать, что в игре не было ни единого бага, и даже больше: простой человек вряд ли смог бы обмануть систему и тем самым как-то считерить.

Сегодня Кагами уничтожил группу монстров, появившихся около границы королевства, к которому он принадлежал. Квесты на уничтожение были довольно распространены. Королевство по очереди выдавало квесты игрокам, таким как Кагами.

В этот раз очередь дошла до нашего героя.

Используя некоторое время башню в качестве базы, он нехотя решился выйти за национальные границы королевства. В этот момент в реальности прозвучал звонок, и одновременно с этим до ушей парня дошел высокий голосок его младшей сестренки. Ее голос проинформировал Кагами, что пора ужинать.

Разлогинившись только ради еды, он снова надел устройство VR на голову и погрузился в виртуальную реальность.

Попытавшись зайти в игру с рабочего стола, он заметил электронное письмо.

Кагами открыл его и проверил содержимое. В письме значилось, что скоро закончится время действия игровой валюты.

Когда Сакимори только начинал играть, то вложил в игру 1000 йен, но уже через месяц закинул еще 2000 йен.

Во «Враждующих землях онлайн», как и в других подобных играх, существовала система микротранзакций. Однако, в продаже не было предметов типа брони или чего-то ещё, что могло серьезно повлиять на баланс игры. Зато можно было прикупить предметы поддержки или первой необходимости, на которые реально можно подсесть.

Один из таких предметов - «Косметичка», использовался для изменения внешности аватара. Не было бы преувеличением сказать, что этот предмет купил каждый игрок, и Кагами не был исключением.

Один такой предмет «Косметичка» стоил 500 йен, правда с его помощью можно было только сменить внешность аватара. Причиной его популярности стало обилие вариантов выбора.

На старте игры давалось что-то около тысячи опций для детальной настройки, но использование «Косметички» давало их уже десятки тысяч! И теперь, все игроки со стартовыми "топорными" аватарами, ринулись менять свой внешний вид с косметичкой.

Этот предмет стал настолько распространен, что уже никто не дивился ему.

Аватар, который был создан Кагами, прямо таки источал достоинство. Седые волосы, окладистая борода - в этом аватаре сразу же чувствовался умудренный опытом маг.

До этого, как одержимый, Кагами целый день создавал персонажа, а после назвал, совместив два имени известных по фильмам волшебников - один был директором школы магов, а второй - возвращал кольцо.

В итоге получилось "Данбальф".

А профессия - Призыватель.

Этого аватара он создал еще во время открытой беты, но в то время было невозможно выучить новую магию. Всё, что было доступно, так это «Магия: Пламя», доступная сразу после создания, поэтому приходилось в тупую забивать врагов посохом.

Несмотря на повышение уровней, магические навыки не открывались. В игре не было ни факов, ни подсказок для казуалов.

Вас просто выбрасывало в мир, где вы противостояли всем врагам и невзгодам, что было просто неслыханно для современных игр. Всему нужно было учиться самому, правда это оказалось довольно веселым занятием.

Кагами провел много времени в попытках научиться магии, но в итоге так ничего и не вышло. Устав от этого бесполезного занятия, он, в конце концов, на релизе сменил класс, хотя тоже связанный с магией - Призыватель.

Высшие техники призыва становились доступны только после того, как люди порабощали души убитых монстров при помощи контракта. Однако, даже простые техники призыва открывались только после выполнения классового квеста. Сложность этих так называемых "классовых заданий" выходила за рамки допустимого, но Кагами справился с ними, прочитав о методе, размещенном на доске объявлений.

В итоге, он стал экспертом в магии призыва.

Когда игра вышла в релиз, то в сети было много нытья из-за того, что в игре нет обучения и подсказок, но всё изменилось, когда один игрок просто взорвал игровой мир, став императором. Вот именно, здесь игрок мог основать свою страну, если выполнил нужные условия.

Стать королем, построить город, обучить армию, покорить другие страны, основать форт для защиты, нанять наемников и прочие похожие вещи. Игроки пришли в восторг, поняв, что в этой игре они сами могли создать свою историю. В дополнение к этому, важные события, вызванные игроками заносились в летописи игры, и позже их можно было найти в меню.

С тех пор, люди стали пробовать различные стили игры. Кого-то вели амбиции основать свою страну, кого-то - занять высокую должность, а были и те, кого вела дорога приключений, а еще были те, кто организовал закрытые сообщества, а кто-то стал наемником или убийцей. Постепенно жалобы на игру угасли.

Даже больше: свобода в этой игре не ограничивалась уровнем персонажа. К примеру, в мире игры существовало огромное множество разных предметов вроде брони, оружие или лечебных препаратов, были даже предметы Легендарного уровня, но кроме них, игрок мог сам создать абсолютно новый предмет. Основываясь лишь на своем воображении, игрок мог создать предмет качества даже выше Легендарного.

Можно даже сказать, что в игре допускалось всё, что было и в реальной жизни.

Некоторые из игроков окончательно вжились в роль Кузнеца, и для этого имелись причины - имена лучших ремесленников были известны всем игрокам. К примеру, один из мечей такого ремесленника стоил миллионы.

Те, кто выбрал путь плотника, после того как некоторые игроки разработали строительные

технологии, построили целые замки.

Те, кто когда-то как проклятый копался в земле в поисках горячих источников, сейчас управляли своими курортами на источниках.

Друг Кагами всегда хотел учить фехтованию, и открыл здесь додзё.

Какие навыки были доступны? Какие можно было создать предметы? Игроки пробовали различные способы и техники, и некоторым сопутствовал успех. Люди поговаривали, что в этом мире нет и не могло быть никаких ограничений.

Здесь люди могли изобрести новый вид спорта, могли осуществить свои романтические мечты о пиратстве на море, кто-то исследовал нечто новое, а кто-то продавал информацию об этом, добытую с огромным риском и усилиями.

А еще здесь был один человек, который создал список навыков и классифицировал их. Он навещал игроков, которые получили новые навыки, и записывал в книгу все детали получения. Книга разошлась огромным тиражом и стала бестселлером, подарив своему автору огромные богатства.

Кстати говоря, Данбальф тоже был знаменитым персонажем, который сумел открыть новые технологии. Одна из таких техник была получена методом проб и ошибок и позволяла снизить бесполезность магических классов.

А что это за техника? Вторая профессия. Первая профессия Кагами - Призыватель эксперт, а в дополнение к ней, он обзавелся второй профессией - Эксперт Сендзюцу. (букв. Техника Мудреца или Бессмертия) Короче говоря, он стал еще и экспертом ближнего боя. Для получения этой профессии потребовалось пройти через многочисленные тренировки.

Началось всё со стояния под водопадом, затем перешло в прыжки с деревьев в течение дня, потом начались походы навстречу шторму, ну и прочие похожие вещи.

Кстати, через месяц после старта игры, кто-то нашел способ выучить новые магические навыки. Магический катализатор помещался в магическую бумагу, с нарисованным на ней магическим кругом. Затем магу требовалось применить «Магию: Пламя» на нем и сжечь. Проблема была в том, что требовалось огромное множество катализаторов, да еще бумагу достать было сложно.

В общем, как оказалось позднее, этот способ был не совсем уж и простым.

Вместе с «Косметичкой» Кагами купил и «Парящий Остров». Этот предмет был размером со школьный двор, периметр которого составлял где-то сто метров. Предмет очень облегчал повседневную жизнь, позволяя добираться до цели по воздуху

Сакимори построил дом, возделывал поле и создал мануфактуру. После построил еще и маленький дом, превратив его в склад.

«Парящий Остров» обошелся в 2000 йен, а это значит, что 500 йен скоро исчезли бы, ведь он купил лишь «Парящий Остров» и «Косметичку», но на игровой счет можно было закидывать суммы, кратные 1000 йен, поэтому 500 йен лежали на счету по-прежнему.

Конечно же, это были всего лишь 500 йен, что были закинуты аж 4 года назад, и Кагами особо не беспокоился по этому поводу, но по своему характеру он был очень бережливым человеком, так что решил потратить эти деньги пока они не сгорели, и открыл список товаров.

«Продвинутая кузня», «Продвинутая комната для алхимии», «Продвинутая комната для шитья», «Продвинутая комната ремесленника», «Продвинутая кухня», «Продвинутая комната для обработки дерева».

Эксклюзивные комнаты стоят по 1000 йен.

«Парящий Остров», «Форт Голема», «Лебединое озеро», «Кирпичный дом», «Дом с дворецким», «Дом с горничной», «Старый замок», «Дворянское поместье А», «Дворянское поместье В», «Спиральная башня», «Плодородное поле».

Изменяющие ландшафт и прочие вещи стоил по 2000 йен.

Ну и оставалась только «Косметичка» по 500.

Видимо и выбора-то особо не было, иначе пришлось бы закинуть еще 1000 йен. Вот он мир взрослых, мир грязи и разочарования.

Кагами совсем что-то не хотелось терять деньги и он купил «Косметичку».

И вот баланс виртуальных денег тут же опустился до 0.

Кагами вернулся в игру с целью закончить квест на уничтожение. Затем открыл инвентарь, воспользовавшись терминалом на руке, и нашел там «Косметичку», купленную недавно.

Кстати говоря, браслет-терминал был первым предметом, который появился благодаря дополнению к игре.

До этого, все действия с меню выполнялись при помощи летающих в воздухе стрелочек. Во время боя или стоя посреди города, игрок мог начать махать рукой, что со стороны выглядело довольно глупо. Остальным-то было не видно, но во время всех этих движений, твой обзор заслоняла огромная панель меню. Много игроков в душе хотели изменений, и они свершились.

Прошло уже 4 года с тех пор, как Кагами в последний раз использовал «Косметичку». Выглядел этот предмет как обычная лакированная шкатулка. Кагами еще некоторое время смотрел на шкатулку, вспоминая былые времена. Во времена открытой беты, было невозможно создать аватара, поэтому в те времена Кагами покорял игру, будучи блондинистым молодым парнем.

Потом появилась возможность выбора из десятка тысяч настроек и в продажу поступила «Косметичка». Как только она появилась, то Сакимори сразу же купил её. Когда он активировал «Косметичку» в первый раз, то даже воскликнул от нахлынувшей радости. Потому что перед ним было всё то, что он так давно желал, все те настройки, что были нужны. В итоге он создал свой идеальный аватар с глубочайшим вниманием к деталям.

Вот примерно так и появился Данбальф.

Ну а прямо сейчас Кагами обдумывал, какого бы аватара создать, и в его голове возникали разные образы идеальных персонажей. Со слабым интересом он открыл меню создания аватара. Теперь Сакимори уже даже не помнил, за что отвечают некоторые настройки. Что до опций и частей тел, то они и были разбиты на категории, такие как «Активный», «Уверенный», «Робкий», «Загадочный», «Важный», «Меланхоличный», «Веселый» и прочие категории. Хотя, как и ожидалось, для того, чтобы детально всё настроить ушел бы целый день.

Пока Кагами взглядом просматривал список, он с удовлетворением подумал, что Данбальф всё равно самый лучший. В этом игровом мире вряд ли кто-нибудь смог создать персонажа качественнее, чем он. Всё-таки им был создан идеальный мужской образ.

Пока парень упивался своим достижением в области создания аватара, то заметил один символ в меню.

Мужчина.

Это был пол персонажа.

В его голове тут же мелькнула мысль и в точности воспроизвела идеальный образ мужской брутальности.

Тогда что насчет женского кавайного персонажа?

Когда он поменял пол, Данбальф превратился в девочку.

По телу прокатилось небольшое чувство смущения. Несмотря на то, что это была всего лишь игра, Кагами пристально смотрел на своё женское обличье.

Прикладывая усилия, чтобы сдержать возникшее чувство стыда или лучше сказать волнения,

он приступил к изменению настроек.

Один за другим он проверял части в категории «Уверенный». Видимо Кагами наконец-то нашел образ идеально-кавайного перса.

Сколько времени уже прошло с момента создания персонажа? Как только он закончил создание, то прозвучал голосок сестренки, оповестивший о завтраке.

Затем, проверив время по терминалу, оказалось, что уже 9 утра. Решив, что проблем нет, так как сегодня суббота, он сразу же был атакован сильнейшим чувством сна.

Только он решил дотронуться до меню и разлогиниться, как мир потемнел и Кагами провалился в сон.

Перевод сделан на рулейте

http://tl.rulate.ru/book/89/238143