

В мире XXII века, второго технологического прорыва, уже во всю процветал культ VR-игр. Особой популярностью пользовались VRMMORPG игры, где игроки могли чуть ли не со 100% вероятностью погружаться в те миры, которые предлагают разработчики. Я, как один из самых больших фанатов всего, что связано с VR-проектами, в особенности с VRMMORPG, уже давно погрузился в них, откинув многие реальные вещи. Звучит не очень приятно, не правда ли? Но такова жизнь. Я уже почти полностью связал свою жизнь с играми: уволился с работы, ведь деньги хорошо я зарабатывал и в играх, отрекся от семьи, девушки, настоящих друзей, ведь они не долюбливали мою тягу к такому роду занятий, и в свои 27 лет продолжаю этим страдать. Именно страдать, ведь никому не пожелаешь такой жизни, даже я не хотел, но, как говорил ранее, такова жизнь. Зато с помощью VR-игр я изучил более 9 реально существующих языков, множество видов единоборств, получил знания во многих сферах деятельности и повстречал множество людей со всех континентов мира, что помогли мне во многом. Это был один из больших плюсов VR-игр - навыки и знания. Жаль, что это ничего не значит в реальной жизни в общем счете, ведь то игра, а не реальность, и не закреплено никакими документами.

В данный момент я собирался начать играть в только что вышедшую с друзьями игру под названием "Obscure Path". Эта игра собрала множество положительных и даже очень отзывов от многих известных критиков, вокруг нее собралась обширная аудитория фанатов. Все в этой игре было прекрасно, кроме одного, эта игра была сделана в жанре темного фэнтези, что отпугивало многих фанатов к ее покупке. Это уже VR-игра, а не обычная, поэтому чувство страха, возникающее там, вполне оправдано и реально.

Я одел VR-шлем и вошел в игру:

"Добро пожаловать в Obscure Path. Пожалуйста, подождите, пока ваш VR-шлем адаптирует нейронную схему игры под вас. Это займет не более минуты."

Я оказался в белом бескрайнем пространстве, где было лишь одно окно с этой темно-синей надписью в золотом контуре.

"Адаптация нейронной схемы завершена. Создание исходных материалов завершено. Переход к созданию игрового персонажа."

Одна надпись заменилась другой и через 10 секунд меня перекинуло к созданию персонажа. Передо мной предстал мой аватар, а между нами игровое окно:

"Это ваш игровой персонаж, введи ник "

Хм... ну, введем мой обычный ник, как и всегда: . Это полный ник, но обычно меня называют просто Кьюри.

"Ник принят, переход к созданию персонажа."

И после этих слов передо мной должны были раскинуться множество различных окон, как в какой-нибудь другой игре, но появилось всего лишь одно - с местом дислокации.

Раса была всего лишь одна - это человек. По словам разработчиков сменить расу можно будет в игре и только в результате квеста или какого-нибудь случайного и не только действия, к примеру, через болезнь Ликантропии стать оборотнем. И, как обычно бывает, у каждой расы есть свои минусы и плюсы, так что желательно все планировать наперед, хотя это не всегда и помгает.

Что ж, точно такая же схема и с классами, но отличие в том, что есть скрытые, а есть

стандартный набор. Каждый игрок начинает игру без класса и в результате его действий, а также выполненных квестов, определяется его класс. Класс можно сменить когда угодно, даже сохраняя все навыки, но с одним большим "НО": если персонаж не приспособлен к этим навыкам, он либо их не сможет выполнить, либо сделает, но плохо, либо он умрет из-за своего навыка, а как... авторы умолчали.

Что ж, раз нельзя ничего выбрать кроме как места дислокации, то, пожалуй, выберу назначенное место: Старый Дом Кагганов.

Особенностью выбора места была в том, что можно было начать с любого места на карте, хоть с данжа самого последнего босса, которого, кстати, в игре и нет, однако это было очень опасно. Во-первых, карта еще не разведана и какие опасности поджидают тоже неизвестны, во-вторых, не было подходящей подготовки. Базой новичков являлась "Крепость Цуле", но, в отличие от других, мы, т.е. наша команда, была хороша во всем и поэтому решили сразу же отправиться в Старый Дом Кагганов.

Это место находилось недалеко от Крепости Цуле и располагалась на высоком холме, который окружал большой дремучий лес.

После выбора места все исчезло, оставив лишь темную пустоту, а затем я оказался у подножия высокого холма под Старым Домом Кагганов рядом с тропой, ведущей глубоко в лес. Небо полностью заволокло серыми облаками и тучами, не оставляя и проблеска Солнца, а вокруг дома на холме витали и гаркали черные, как смоль, вороны.

- А вот и Кьюри. Ты чего так долго? - ко мне обратился 34хлетний парень, наш капитан L-Ath HAS'sard или же просто Сард, с почти обычной внешностью: карие глаза и темно-коричневые волосы, но вокруг глаз были шрамы, словно от молнии, покрашенные в фиолетовый цвет.

- Да, мы тебя ждали, - скрестив руки пробормотала наша старушка, как мы прозвали L-Ath Gungummi, Гамми.

Она постоянно ворчала, когда что-то шло не по плану или в разрез с ее мнением, поэтому это прозвище ей очень хорошо подходило, однако в слух этого мы не говорили при ней. Сами понимаете, что из этого может выйти.

Она была похожа на модель, снизошедшую с обложек какого-нибудь журнала: для 25 лет имела хорошую фигуру, ее лицо украшали глубокие-голубые, как само море, глаза, а сзади спадал длинный конский хвост, сплетенный из светлых золотистых волос.

- Может потом все выясним, мы тут не ради этого собрались, - пробормотал парень, лицо которого было скрыто капюшоном.

Мы точно не знали, кто он и откуда, кроме ника "L-Ath b33zy" (Бизи), но он явно не был плохим парнем.

И в сторонке молчаливо стоял еще один наш товарищ, высокий и накаченный с подзагорелой кожей, "L-Ath ZeLL'Arion" (Арион). Он никогда не любил разглагольствовать, поэтому постоянно отставал в сторонке, но всегда готов был помочь в любую секунду. Простак как в душе, так и снаружи, но мне это нравится, кроме его вида... он слишком страшный.

Все они были одеты в стандартную одежду для новобранцев: серые рубахи и портки с ботинками. Все, не было даже и оружия... а это являлось нашей главной проблемой, кроме того, что мы оказались тут.

Немного погодя, я подошел к ним:

- Да-да, простите. Просто разбирался с тем, что навалилось у меня дома, - виновно ответил я, почесывая свой черноволосый затылок.

Все немного притихли, вспоминая прошлое, а потом, начинатель всей нашей деятельности, капитан сказал:

- Ладно, хватит тут оффтопом разводить. Переходим к делу, - а затем развернулся и направился по тропе, ведущей к дому.

Что нас дальше ждет, мы не знаем, но в нашей ситуации это может оказаться опасно.

<http://tl.rulate.ru/book/2564/48062>