В 2138 году нашей эры, в этом мире существовал термин: DMMO-RPG.

Это слово было аббревиатурой от "Погруженная массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра".

В эти игры играли, подключив специальную консоль к мозгу через нейронный наноинтерфейс - внутримозговую нанокомпьютерную сеть, созданную в результате слияния кибер и нанотехнологий.

Это были игры, которые позволяли человеку войти в виртуальный мир и видеть его так, как будто это реальная жизнь.

Изначально эта система была создана в 2079 году.

Целью ее создания была военная промышленность. Впоследствии чего, она была разработана для медицины, но ее стоимость была безумно высока. Затем через 10 лет ее упростили, и теперь она есть в каждом доме.

Хотя для снижения стоимости разработки было создано множество технологий и использовались туристические сайты, все равно прошло много лет, прежде чем появилась самая первая DMMO-RPG.

ΔΔΔΔΔ

После создания самой первой DMMO-RPG, многие следовали за ней на протяжении многих лет. И среди огромного количества DMMO-RPG, которые заполонили рынок, одна из них стояла на голову выше других.

DMMO-RPG.

ИГГДРАСИЛ.

Эта игра была кропотливо разработана и выпущена двенадцать лет назад, в 2126 году.

По сравнению с другими DMMO-RPG того времени, преимуществом ИГГДРАСИЛ была "свобода игрока".

В игре было более двух тысяч базовых и продвинутых профессий.

Каждый класс имел максимум пятнадцать уровней, поэтому, чтобы достичь максимального уровня, нужно было пройти как минимум семь разных классов.

Однако игроки могли брать столько классов, сколько хотели, при условии, что они выполняли предварительные требования каждого класса.

Игрок мог взять даже сто классов каждый с первым уровнем , хотя это было крайне невыгодно.

Таким образом, в этой системе было практически невозможно создать одинаковых персонажей, если только не стремиться к этому специально.

Кроме того, с помощью различных инструментов пользователя, можно было полностью настроить броню, оружие, вкусовые качества, внешний вид и другие параметры.

Игроков ждало огромное игровое поле.

Всего в игре было девять миров:

Асгард

Альфхейм

Ванахейм

Нидавеллир

Мидгард

Ётунхейм

Нифльхейм

Хельхейм

Муспельхейм

Он мог предложить большой выбор огромных мир, множество классов и свободную настраиваемую внешность.

Эти особенности разожгли творческий дух японских игроков и вызвали то, что впоследствии будет известно, как революция в стилистике.

Игра была настолько популярна, что при упоминании слова "DMMO-RPG" в Японии, слушатели сразу же вспоминали о

ИГГДРАСИЛ.

ΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔΔ

(Токио, Япония)

2125 год.

В это время на ночных улицах Токио было многолюдно. Вы можете видеть, что некоторые люди просто веселятся, некоторые просто гуляют или просто проходят мимо, а некоторые делают покупки или приобретают какие-то вещи для своей семьи, друзей или для себя.

Это год до создания феноменальной DMMO-RPG: ИГГДРАСИЛ. В текущем и прошлых годах DMMO-RPG уже оказала влияние на повседневную жизнь каждого японца, даже до выхода ИГГДРАСИЛ.

Но все же, то влияние, которое оказывала эта игра, все еще несравнимо с тем, которое будет оказывать ИГГДРАСИЛ в ближайшие годы.

Уже полночь. На улицах стало менее людно, и почти никого не видно. Некоторые магазины и дома уже закрылись, лишь некоторые были еще открыты.

В уединенном месте одного из общественных парков, где сейчас не видно людей. Вы можете

увидеть мальчика-подростка, лежащего на травянистой поверхности с потерянным сознанием.

"... У-ууухх."

Через пару минут мальчик начал приходить в себя и сразу же встав, огляделся вокруг. После минутного разглядывания, мальчик почему-то вздохнул с облегчением.

http://tl.rulate.ru/book/46900/2864651