

- В 2012 году по календарю Дракона Королевство Драконов разработало технологию виртуальной реальности, раскрывающую уголок тайны виртуального мира... - Впоследствии, с завершением создания сети виртуальной реальности и постепенным улучшением технологии, виртуальный мир наконец-то сможет полностью отображаться перед людьми... - В 2019 году Драконьего календаря Королевство Драконов успешно создало первый виртуальный мир с использованием технологии виртуальной реальности и назвало его «Второй мир». Виртуальный мир официально вошел в жизнь обычных людей... - Рождение «Второго мира» было лишь началом освоения человечеством виртуальных миров. С тех пор людьми создается все больше и больше виртуальных миров. Тех, кто занимается созданием виртуальных миров, называют виртуальными гейм-дизайнерами! - Каждый виртуальный мир - это игра жизни. В этих виртуальных мирах люди могут испытать жизнь, совершенно отличную от реальности: второй мир, третий мир, энный мир... - Лео Томас, виртуальный гейм-дизайнер десятого уровня, выпустил совершенно новую игру! Это новая версия корабля, в который вы еще никогда не играли! В роскошно декорированной комнате черноволосый молодой человек тупо смотрел на блестящий экран перед собой, просматривая информацию. Его тело подсознательно наклонилось вперед, глаза безостановочно мерцали, а палец неоднократно щелкал мышкой, переключая страницы, как бы подтверждая что-то. Через некоторое время он в замешательстве заговорил вслух. - Так это 2019 год, а не 9012? - Виртуальный мир? Я мечтаю? В этот момент странное воспоминание внезапно нахлынуло в его сознание, как будто оно было кем-то насильно втиснуто. Приток воспоминаний вызвал у него сильную головную боль. - Шипение~ У меня болит голова! - Сны не должны вызывать головную боль, верно? - Джон? Это воспоминание... не сон?! Примерно через полчаса воспоминания в сознании Джона наконец слились, и головная боль, из-за которой ему хотелось отрубить себе голову, медленно исчезла. Он наконец понял текущую ситуацию. - Это не сон! Его руки слабо опустились с потного лба. Головная боль от слияния воспоминаний полностью измотала его, но глаза его были полны волнения. - Я не ожидал столкнуться с чем-то вроде путешествия во времени! Воспоминания слились воедино, и Джон наконец смог осознать мир, в котором он путешествовал. Очевидно, из только что увиденной информации было понятно, что этот мир несколько отличался от его предыдущего. Самым очевидным отличием была технология. В его предыдущей жизни технологии виртуальной реальности находились только в зачаточном состоянии, но в этом мире они обладали способностью создавать полностью захватывающие виртуальные миры, прекрасно контролируемые и популяризированные в повседневной жизни. Не только технологии виртуальной реальности, но и другие аспекты жизни и технологий в этом мире также были далеко впереди. Многие рабочие места в этом мире были заменены роботами, а население было намного больше, чем в предыдущем мире Джона. Из-за этого многим людям было нечего делать. Дело не в том, что люди были ленивы или не хотели работать; просто было очень мало рабочих мест. Для примитивных задач роботы были в несколько раз эффективнее и качественнее, чем рабочие-люди. Для тех, кто контролирует ресурсы, использование роботов принесло бесчисленные преимущества, сделав использование человеческого труда непрактичным. Напротив, профессии, которые не могли быть заменены роботами, такие как писатели, певцы, режиссеры, ученые и биологи, пользовались большим уважением. Однако, хотя многие выбирали эти профессии, они в значительной степени полагались на таланты, в результате чего большое количество людей оставалось безработным. К счастью, передовые технологии в этом мире означали, что людям больше не нужно тяжело работать ради основных ресурсов. Государство распределяло определенные субсидии, гарантируя отсутствие немедленного кризиса. Конечно, ресурсы, предоставляемые государством, удовлетворяли лишь основные жизненные потребности и не позволяли повысить качество жизни безработных. Хотя выживание не было проблемой, давление работы и трудоустройства все еще существовало. Иметь работу или чем-то заниматься определенно лучше, чем нечем себя занять, поскольку длительное бездействие могло привести к проблемам. Развитие технологий виртуальной реальности призвано изменить эту ситуацию. Поскольку в этом мире стало меньше рабочих

мест, почему бы не создать другой мир? Хотя в этом мире межпространственные путешествия еще не исследовались, виртуальный мир предлагал людям второй мир, третий мир и даже энный мир! Хотя разрыв между виртуальным и реальным мирами всегда существовал, появление виртуального мира существенно снизило социальное давление. Продолжая перебаривать воспоминания в уме, Джон понял, что виртуальный мир также ослабил давление занятости на общество. Факты доказали, что виртуальный мир — реальное решение! С момента своего создания виртуальный мир стал основной тенденцией. Всего за несколько лет он превратился из инструмента для тех, кому нечего делать, в захватывающую сферу, привлекающую бесчисленное количество исследователей. Те, у кого есть ресурсы в реальном мире, естественным образом воспользовались возможностями виртуального мира. Реальный мир и виртуальный мир были взаимосвязаны, как простейшие игровые команды или различные игровые гильдии в прошлой жизни Джона, только теперь они стали профессионалами и стали чем-то более похожим на профессиональных геймеров. Пока Джон размышлял об этом, в его голове внезапно прозвучал голос: - Дин~ Система виртуального игрового дизайна успешно подключена! - Система! Услышав это, лицо Джона осветилось радостью — его золотой палец прибыл! Даже без золотого пальца Джон не чувствовал себя совершенно не в своей тарелке. В конце концов, такой мир был идеален для такого путешественника во времени, как он, которому не хватало технических знаний. Теперь, обладая золотым пальцем, Джон чувствовал себя еще увереннее. - Система виртуального игрового дизайна? Итак, моя основная задача — создавать игры? Учитывая состояние этого мира, этот золотой палец появился как раз в нужное время.

<http://tl.rulate.ru/book/109091/4084971>