

Глава 0: Астрал Онлайн.

В наше время VR-игры стали обычным явлением.

Консольные и портативные игры практически исчезли с рынка, и все игровые компании в первую очередь сосредоточились на разработке VR-игр.

VR-игры, позволяющие окунуться в разные миры, были сродни наркотику.

Попав в плен, вы проводили в том мире больше времени, чем в этом.

Это явление называли синдромом VR-зависимости, и оно стало проблемой общества.

Я тоже страдал от синдрома VR-зависимости, и независимо от того, считалась ли игра шедевром или провалом, я прошел бесчисленное количество VR-игр, что сделало меня всеядным хардкорным геймером.

Например, игра "Kengo ", которую я недавно прошел до конца, была чрезвычайно сложной.

(Kengo - серия видеоигр, разработанная компанией Genki. Kengo считается духовным наследником серии игр Bushido Blade для PlayStation.)

В ней не было никакой сюжетной линии.

В игровой системе в корне отсутствовала концепция уклонения, поэтому, несмотря на то, что это VR-игра, у вас было всего три варианта действий при столкновении с вражескими атаками: заблокировать мечом, парировать или отклонить.

Более того, отклонение обычно приводило к мгновенной смерти, а если вы погибали, то приходилось начинать с самого начала или ближайшего чекпоинта.

Даже атаки мелких врагов по пути могли привести к мгновенной смерти в худшем случае, что заставляло повторять пробы и ошибки.

Пережив этот ад и наконец, победив финального босса, я едва успел почувствовать облегчение.

Момент, когда принцесса, заточенная на вершине замка, напала на меня с мечом, был поистине шокирующим и стал незабываемой травмой.

Зачем тебя вообще пленили?!

Принцесса была настолько сильна, что мне хотелось кричать об этом. Я боролся с ней больше, чем с финальным боссом, и после победы над ней в финальном ролике было показано, как я прыгаю с вершины горящего замка, завершая игру неопишуемым финалом.

Что касается моих впечатлений после прохождения,

Я закричал:

– Я больше никогда не буду играть в эту дрянную игру!

И выложил на форум отчет о прохождении с доказательным видео.

Реакция всех была такой:

[Как и полагается всеядному королю!]

[Ты делаешь вещи, которые никто не захочет повторить, это так захватывающе и восхитительно!]

Комплименты, которые было трудно понять.

Сора Камидзё, ставший в этом году первокурсником старшей школы Камисато, необычайно нервничал, сидя на своей простой кровати в спальне и держа в руке программу для игры.

На упаковке было написано...

"Астрал Онлайн".

Слоган гласил: [Это история, в которой воображение меняет реальность.]

Эти слова действительно волнуют. Более того, это новая VRMMORPG, которая вышла только вчера, и уже в первый день было продано 100 миллионов копий, что делает ее бестселлером.

Основная сюжетная линия игры заключается в том, что игроки становятся искателями приключений на Континенте Астрал, путешествуют и в конечном итоге стремятся победить Повелителя Демонов Шайтана, который пытается завоевать весь мир.

Однако в игре есть и другие возможности, помимо победы над Повелителем Демонов. Игроки могут накапливать военные достижения, чтобы стать дворянами, создавать гильдии для торговли или формировать кланы для приключений с друзьями. Игра кажется очень свободной, и, согласно информации, которую я нашел, игроки могут даже создавать магазины и вступать в брак с другими игроками.

В прошлом я играл в различные игры, но уже очень давно не погружался в подобную онлайн-игру. Около трех лет назад я бросил популярную до сих пор VRMMORPG "Sky Fantasy" по определенной причине, и с тех пор я не играл в онлайн-игры.

Почему я вдруг решил поиграть в эту игру?

Около месяца назад мои лучшие друзья, Синдзи Такамия и Широ Козуки, умоляли меня присоединиться к ним, говоря, что вдвоем играть скучно. Они даже встали на колени и умоляли меня перед всеми во время обеда в классе.

Более того, они уже сделали предварительный заказ и предложили купить копию для меня на свои деньги, что делало это предложение довольно привлекательным.

После всего этого даже я не смог отказаться и сказать "нет".

Сора язвительно усмехнулся, вспоминая своих действительно беспокойных друзей.

Несмотря на то, что его наполовину заставили играть, сейчас он чувствовал, как его сердце колотится от предвкушения. Взяв в руки головной убор, позволяющий совершить полное погружение, Сора прилег на кровать.

– ...Фух, я начинаю нервничать, – пробормотал он, переведя взгляд на часы на стене.

Время было 8:30 утра.

Оговоренное время начала встречи - ровно 8:00 утра, так что уже прошло 30 минут после назначенного времени. В обычной ситуации опоздание вызвало бы панику.

Но я все еще держу в руках гарнитуру VR и не вхожу в систему.

Конечно, на это была веская причина.

Синдзи предложил: как только наступит условленное время, каждый из нас отправит в чате смартфона сообщение "готов", и только увидев три сообщения подряд, мы одновременно войдём в систему.

Но с тех пор как Сора и Широ отправили свои сообщения, от третьего человека, Синдзи, не было ни сообщения, ни даже подтверждения о прочтении.

Что же происходит?

Для того, кто предложил эту идею, опоздать было большой наглостью. Позже он точно получит строгую лекцию.

Пока Сора размышлял в одиночестве, на экране появилось сообщение от Широ:

[Синдзи спит?]

Как всегда, Сора криво усмехнулся неизменному вежливому тону своего лучшего друга, будь то в реальной жизни или при обмене сообщениями в смартфоне.

[Без сомнения, он спит], – ответил Сора на сообщение Широ.

Он решил, что Синдзи, скорее всего, закончил утреннюю пробежку, затем прилег на кровать отдохнуть и в итоге заснул.

Хоть он и предупреждал его вчера, чтобы тот не ложился после тренировки, но этот дурак не слушал.

Что же им делать, если до полудня ответа не будет?

Пока Сора и Широ придумывали различные наказания для Синдзи, стрелки часов показывали 8:50.

Наконец, Синдзи, похоже, очнулся и отправил в групповой чат многочисленные поклоны с извинениями и выражением готовности.

Естественно, Сора и Широ в ответ прислали гневные послания.

Синдзи написал:

[Мне очень жаль, что я заснул], на что Сора и Широ в унисон ответили:

[Завтра ты угостишь нас мороженым], и получили в ответ сообщение с выражением согласия.

– Seriously, этот парень, – вздохнул Сора с кривой улыбкой, затем надел головной убор и начал игру.

Головной убор считывал огромное количество данных с программного обеспечения, напрямую соединяясь с мозгом пользователя и предоставляя виртуальную сенсорную информацию для создания виртуального пространства.

Первым делом на экране появились основные меры предосторожности для VR-игр, которые он уже видел бесчисленное количество раз:

[Не играть на открытом воздухе, так как это опасно.]

[Убедитесь, что вы сходили в туалет и попили воды перед игрой.]

[Играйте на кровати или на чем-то, что может поглотить удар, чтобы избежать травм, если вы двигаетесь во время игры.]

Он уже позаботился о туалете и воде.

Положив спортивный напиток рядом с подушкой, он мог полностью сосредоточиться на игре.

– Так, игра начинается!

Узнав мой голос, крошечная тьма превратилась в чистый белый мир.

Сначала голос, похожий на голос молодой девушки, начал объяснять содержание игры, описанное на упаковке.

После того как объяснение, которое я несколько раз перечитал в ожидании Синдзи, закончилось, экран сменился.

Началось создание персонажа для "Астрал Онлайн".

Передо мной появилась копия моего реального "я", отсканированная с головы до ног прилагаемым оборудованием (причина высокой цены - 50 000 иен).

Поскольку в игре используются отсканированные данные, изменить свой пол, очевидно, нельзя.

Поэтому все, что можно настроить, - это мелкие детали тела.

Однако, желая немедленно начать игру, Сора пропустил детальную настройку и нажал кнопку "ОК", оставив внешность такой, какой она была.

Затем появилось окно ввода имени игрока.

Хм... имя, да?

Выбрав странное имя, я мог бы стать объектом дразнилок со стороны остальных. Поэтому я ввел с помощью виртуальной клавиатуры безопасное имя "Сора" и подтвердил его.

– Это все, что касается введения. Если у вас возникнут проблемы, обратитесь в службу поддержки. Желаем вам удачи.

Услышав приятное голосовое сообщение от девушки, Сора изменил свое мнение.

Наконец-то все началось.

Его щеки порозовели от предвкушения и волнения.

В этот момент Сора Камидзё должен был появиться в стартовом городе Астрал Онлайн как искатель приключений Сора.

Так и должно было быть.

<http://tl.rulate.ru/book/115869/4553243>