

Джеймс провёл остаток дня в школе, просматривая архивные работы старой игры. Dungeon Core был очень популярным литературным жанром на сайте, и разработчики игр даже приписывали время, проведенное за чтением dungeon core на сайте, когда они были моложе, как их вдохновение своей игрой. Большинство романов Dungeon Core, найденных Джеймсом, имели схожие функции, такие как душа, заключенная в подземелье, которому поручено создать опасное подземелье для авантюристов. Ядро подземелья обычно направлялось каким-то маленьким магическим существом, которое предлагало им мудрость о том, как расти. Однако, все авторы, казалось, принимали истории в забавных, уникальных направлениях, обычно наполненных бесчисленными каламбурами и шутками, и множеством приключений.

К тому времени, как школа закончилась, его встреча со старшеклассниками была почти забыта, как и засохшая еда на его одежде. Школа закончилась в 4 часа дня, и ещё займет 15 минут времени, чтобы добраться до вокзала. Еще через 15 минут он увидит свою остановку, а еще через 10 минут пешком дойдёт до дома. Это означало, что к тому времени, когда он вернется домой, у него будет 5 часов до DCO.

Когда Джеймс добрался до станции, он провел запястьем по турникету, активируя идентификационный чип на запястье, давая ему доступ к станции. У каждого человека был чип, имплантированный в левую кость запястья при рождении. Этот чип служил их идентичностью, и все о них было загружено в этот маленький чип, постоянно обновляемый через уникальный сигнал WiFi правительства. Этот сигнал и чипы, как говорили, были защищены с помощью нерушимой техники шифрования. Джеймс старался не думать слишком сильно о том, что само его существование было на этом маленьком чипе.

Он вздрогнул, когда запрыгивал в поезд, прогоняя эту мысль из головы, и использовал свои глаза, чтобы поднять свой последний поиск на своих AR-очках. После просмотра историй, Джеймс вытащил некоторые из оригинальных романов dungeon core, которые пользователи в интернете и все еще активно предлагали. Джеймс отложил несколько книг в сторону и пытался решить, какую из них ему следует почитать ночью.

Большинство семей проводили время после школы, общаясь друг с другом, или выходя в город. Благодаря технологии погружения и быстро развивающейся виртуальной экономике многие люди смогли провести свои "бодрствующие" часы, просто наслаждаясь окружающим миром. Это было связано с тем, что многие перешли на виртуальные рабочие места, работая на V coin, которые они использовали для перевода в деньги. Те, кто работал в течение дня, как правило, на государственных должностях, имели досуг, чтобы в полной мере наслаждаться своими часами погружения.

Однако ситуация Джеймса отличалась от большинства других. Оба его родителя в настоящее время работали на правительство по какой-то секретной программе, связанной с технологией погружения. Из-за их работы Джеймсу не разрешалось знать их погруженные личности, и он редко видел их лично. Таким образом, Джеймс проводил большую часть своего времени дома, в одиночестве, просто читая или играя в игры, ожидая времени, когда он сможет погрузиться.

Технология погружения была, возможно, самым большим изобретением в сознании Джеймса. Технология выросла из программ в начале 2000-х годов, таких как Oculus Rift и HTC Vive, и достигла совершенства в 2042 году. Заключительный проект, просто названный погружением,

изменил то, как работал весь мир. Благодаря погружению, люди смогли провести свои часы сна полностью погруженными и осознанными в виртуальном мире. Более того, поскольку люди технически спали во время погружения, разработчики нашли способ создать другой поток времени. Каждый час в реальном мире казался днем погружения.

Для погруженного человека всё в погружении казалось реальным. Человек может чувствовать вкус, когда погружен, человек может чувствовать. Это было благодаря прямой нейронной связи, которую капсула погружения связывала с умом. Пока тело отдыхало, капсула втягивала человека в виртуальный мир.

В течение первых нескольких лет было неясно, как полностью использовать технологию погружения. Затем, после популярности эпохи BitCoin, была введена V Coin, и внезапно технология погружения была предназначена не только для хардкорных геймеров, но и для всех. Люди смогли работать, учиться и играть все время погружения. Многие люди начали изучать новые навыки и профессии во время погружения, поскольку технология дала им безопасную среду для экспериментов. Другие начали использовать дополнительное время для создания товаров и начала бизнеса.

Геймеры, которые не были новичками в использовании реальных денег для виртуальной валюты и наоборот, создали аукционный дом. Там геймеры начали продавать игровые предметы для V coin, которые затем они могли использовать для покупки предметов в реальном мире или передачи валют из одной игры в другую.

Разработчики быстро перескочили на эту тенденцию и начали взимать не только первоначальные затраты на покупку своих игр или технологий, но и ежемесячную абонентскую плату. Тем не менее, большинство пользователей могут получить достаточно V coin через неделю погружения, чтобы заплатить за ежемесячную подписку. Если пользователи были хороши, как Джеймс, они могли бы заработать состояние с течением времени, что позволяло им просто наслаждаться погружением. Именно это Джеймс и собирался сделать с DCO.

Он закончил читать свой роман по Dungeon Core когда часы показывали 9:55 вечера, он споткнулся, забираясь в свою капсулу. Когда он снял свои AR-очки, сделал мысленную заметку, чтобы взять следующую книгу в серии Elemental Dungeon, первая книга ему очень понравилась.

Он лёг в свою капсулу, устраиваясь поудобнее, тёплый гель, казалось, окутывал его тело, а стеклянная крышка запечатывала его. Его голова слегка погрузилась в гелеобразную подушку, и в капсуле загорелись зеленые огоньки. Когда он закрыл глаза, вокруг него началось легкое гудение, и мгновение спустя нейронная связь была установлена.

Его погружение началось.