

Первое, что встретило Джеймса, когда он погрузился в игру, пустая белая комната. Эта комната была общей зоной загрузки, позволяя людям на мгновение сориентироваться, прежде чем войти в настоящий виртуальный мир. Из этой области люди могли настроить свою внешность, отправить личные сообщения или просто расслабиться в тишине и покое.

Джеймс обычно прыгал прямо из этой комнаты во вселенную Warcraft, становясь легендарным чернокнижником Glyax. Он был одним из самых высокоуровневых игроков в WU и имел довольно много поклонников и последователей. Всё очень отличается от реального мира. Тем не менее, он сопротивлялся желанию отправиться обратно в Warcraft, зная, что сегодня он повесит свою мантию WU, чтобы начать свое следующее приключение.

Взмахом руки он поднял свой список игр, щелкая запястьем влево, пока не нашёл то, что искал: Dungeon Core Online. Таймер отсчитывал время, показывая, что игра была доступна для создания персонажа и знаний, но не будет полностью готова в течение 24 часов в игровом времени. Это была стандартная практика для большинства игр сейчас. Первый час в реальном мире позволил игрокам сделать всё, что им нужно перед погружением, и гарантировал, что игроки, уже зарегистрированные, не смогут получить несправедливое преимущество.

Для большинства игр уникальные экземпляры были созданы на основе часовых поясов, что позволяет массовому количеству людей играть в одном и том же мире в одно и то же время. Это позволило сформировать значимую преемственность и отношения, которые иначе были бы невозможны, если бы все люди играли в разное время.

Dungeon Core Online приняла несколько иной подход. По словам разработчиков, DCO собиралась предложить миру совершенно новые возможности. Dungeon Core Online был призван объединить целые группы людей. Экземпляры были геолокированы, причем каждый экземпляр охватывал один город. Это означало, что каждый игрок в экземпляре Джеймса DCO будет из его города. Таким образом, каждый игрок был бы заинтересован в совместной работе против подземелья, потому что чем лучше они это сделают, тем больше экономическая выгода для их собственного города.

В самой игре игроки могли стать тем, кем хотели. Джеймс планировал стать призвателем, класс, который хорошо служил для одиночных игроков и который привлек его внимание во время демонстрации. Кто же не хотел быть в состоянии вызвать домашнего дракона стихии?

Классы, однако, были бесконечными, и игрокам даже не нужно было становиться авантюристами, чтобы получить прибыль. Dungeon Core Online стремился создать массовое сообщество за пределами подземелья, что означало, что будет спрос на бесчисленные навыки и профессии. Многие игроки, вероятно, собирались открыть свои собственные магазины, кузницы, пекарни и любые другие услуги, которые они могли придумать, чтобы получать прибыль. Джеймс обнаружил, что многим людям нравится просто погружаться в мир и создавать новую жизнь, вместо того чтобы отправляться в эпические авантюры. Часто было легче зарабатывать деньги таким способом, если ты был достаточно хорошим владельцем магазина. Джеймс знал нескольких владельцев таверн, которые были богаче даже самых богатых авантюристов в WU.

Одной из уникальных сторон виртуальной реальности было то, что, поскольку все это было цифровым, правительство очень мало заботилось о том, что тут происходит. Очевидно, тут были определенные табу из реального мира, которые не могли быть перенесены и в виртуальный мир, но по большей части тут было всё. Это означало, что игроки открывали игорные залы, таверны и бордели в любой игре в течение часа после запуска. Независимо от того, насколько футуристическим стало человечество, было несколько констант, которые оставались неизменными.

С усмешкой Джеймс выбрал DCO и нажал кнопку пуска. Тут же комната вокруг него исчезла, и он обнаружил, что плавает в темноте. Перед ним возникла единственная подсказка.

ВВЕДИТЕ СВОЁ ИМЯ.

Не раздумывая ни секунды, Джеймс ввел выбранное им имя. Глиакс. Это было единственное имя, которое он когда-либо использовал.

Добро пожаловать в Dungeon Core.

Джеймс некоторое время смотрел на белый текст, моргая. Он предположил, что это означало "Добро пожаловать в Dungeon Core Online", и он не мог поверить, что в начале игры уже была ошибка. Для игры, в которой было так много работы, он чувствовал, что такой ранний сбой был грубой ошибкой.

- Серьёзно, уже Глюк? - прошептал он себе под нос, оглядывая окружавшую его темноту. Он был уверен, что его экран создания персонажа должен загружаться в любое время.

- Вообще-то, это не глюк, Джеймс.- странный голос эхом отозвался в окружавшей его темноте.

- Кто там? - Джеймс развернулся кругом, но не смог разглядеть источник голоса. - Что происходит?

- В настоящее время? Один из крупнейших социальных экспериментов, когда-либо проводившихся правительством. - голос казался скучающим. - Однако я не могу более подробно останавливаться на этом.

- Тогда зачем ты здесь? - Джеймс попытался открыть экран меню, но ничего не произошло. Его разум начал паниковать. Он смотрел старое аниме о игроках, попавших в ловушку в виртуальной игре. Это не закончилось хорошо для многих игроков.

- Я здесь, чтобы убедиться, что ты понимаешь правила и подписать соглашение о неразглашении, прежде чем начать игру.- перед Джеймсом появился листок бумаги и ручка.

- Продолжай.- он схватил бумагу и ручку, его глаза изучали документ. Это было определено

самое странное начало игры, которую он когда-либо испытывал.

- Вы были выбраны, чтобы стать ядром подземелья в качестве экземпляра вашего города. Согласившись на эту задачу и подписав соглашение, вы начнете свою роль в качестве ядра подземелья. Вы будете нести полную ответственность за развитие подземелья, с которым игроки будут взаимодействовать, и вы будете индивидуально формировать мир для своих игроков. Соглашаясь на эту роль, вы не сможете общаться с другими игроками в игре, и никто не будет знать, что вы, как подземелье, разумны. Подписывая данное соглашение, вы обязуетесь никогда и ни с кем не делиться этой информацией. Несоблюдение этого соглашения приведет к вашему немедленному исключению из игры, уничтожению экземпляра вашего города и вашему тюремному заключению. Согласны ли вы с этими условиями?

Джеймс некоторое время пристально смотрел на документ. Идея быть ядром подземелья была захватывающей, особенно после историй, которые он только что прочитал. Однако недостатки, и тот факт, что он мог в одиночку привести к разрушению экземпляра для своего города, а также его тюремное заключение, заставили его колебаться. Неужели он действительно хочет это сделать?

- А что будет, если я не соглашусь?

- Тогда мы сотрем этот разговор из вашей памяти и вернем тебя к созданию персонажа. И вы сможете прожить свои дни в DCO как ещё один из игроков, не больше и не меньше.

Джеймс на мгновение замолчал. Капсулы не должны были изменять память человека. У правительства были строгие законы против таких вещей. Безопасность была превыше всего для того чтобы сделать погружение как можно безопаснее. Впрочем, то, как голос произнес это, значило что такое уже было. Джеймс беспокоился, что в этой угрозе есть какое-то содержание. Тем не менее, это была вторая часть заявления этого голоса. Если и было что-то, чего Джеймс не хотел, так это быть не просто ещё одним игроком. Он был никем в реальной жизни. Он не собирался быть никем и в DCO.

- Я согласен. - сказал он, расписываясь на бумаге. В тот момент, когда он убрал ручку с бумаги, она исчезла в яркой вспышке, заставив Джеймса закрыть глаза. Когда он открыл глаза, то оказался лицом к лицу с женщиной-пикси. Излишне говорить, что от неожиданности он закричал.

<http://tl.rulate.ru/book/20439/617899>