

Примечание Автора: Это моё новое произведение, место действия — VRMMORPG.

Начальная арка немного мрачная, но дальше Главная Героиня будет постепенно становиться сильнее. Протагонист, стань той самой девочкой-зайкой, которой и должна стать!

Ей 11 лет, но в некоторых аспектах она проявляет себя довольно опытной, так что её поведение абсолютно не соответствует возрасту.

А до тех пор, пока она не отомстит, давайте понаблюдаем за приключениями “Белой Девочки”.

Иггдрасия

Иггдрасия приветствует тебя!

Виртуальная реальность (VR), как известно общественности, сделала свои первые шаги с визуально-акустической системы. Вскоре технология VR усовершенствовалась настолько, что была способна имитировать работу всех органов чувств. Не потребовалось много времени, чтобы системы полного погружения превратились в норму, а сама технология стала незаменимой во многих отраслях промышленности.

Через ещё несколько лет на свет появилась Система Аватаров. Это технология, в которой использовались тела Аватаров, созданные из электроники, специальных белков и ферментов; эти тела управлялись людьми через виртуальную реальность, позволяя им выполнять опасную работу или путешествовать по миру, не выходя из собственных домов.

И само собой разумеется, наступил расцвет VR игр. Всевозможные фантастические миры, ограниченные лишь человеческим воображением, были реализованы на серверах. Люди, затаив дыхание, ждали следующего изобретения, следующего прыжка вперёд.

Именно тогда конгломерат определённой страны первого мира, вышел на сцену VRMMORPG. Они объявили набор бета-тестеров для своей MMORPG со всей планеты.

Выпущенная компанией, поддерживаемой правительством и прославившейся своей продукцией в медицинской и военной промышленности, игра мгновенно набрала популярность во всём мире. Три миллиона человек подали заявки в борьбе за десять тысяч мест, разрешенных для бета-теста. Новый игровой мир был настолько грандиозным и удивительным, что люди задавались вопросом: Не реальность ли это?..

Бета-тестеры отбирались на основании их возраста, пола, характера, занятости, образования, здоровья, наличия судимостей и прочих факторов. Избранные десять тысяч человек, пуская слюну, с нетерпением ждали своё первое путешествие в потрясающий мир Иггдрасии.

Появился плюшевый пёс, одетый в смокинг. Бета-тестеру необходим гид по Иггдрасии, именно поэтому ИИ смоделировал этого пса. Тестер не показал никакой реакции, и гид также молчал, пока не нашёл подходящие слова, отсортировав правильный ответ из миллиона возможных.

– Ой-ой. Юная леди, а вы довольно очаровательный кролик, не правда ли?

Она продолжала хранить молчание.

После разработки Системы Аватаров, самой большой проблемой, с которой столкнулись учёные, было то, что восприятие человека отличается от восприятия аватара.

Если не углубляться в подробности, то причина расстройства заключалась в различиях пола, телосложения, структуры костей, высоты поля зрения, длины конечностей и других не менее важных характеристик. Однако тонкие несоответствия в чертах лица и цвете волос не вызывали проблем. Стоит принять во внимание тот факт, что если система активна на небольшой промежуток времени, то даже с существенными различиями между аватаром и его оператором, симптомы расстройства не обнаруживались. Но если Система Аватаров использовалась на постоянной основе, то болезнь полностью проявляла себя, и в некоторых случаях пользователь начинал чувствовать симптомы ментального отторжения.

Если, как только проявились симптомы, прекратить использование VR и отдохнуть в течение нескольких дней, то можно не бояться серьезных последствий. Однако если пренебречь своим самочувствием и продолжить использовать VR ещё в течение пары дней, то возможно нарушение психики: некоторые пользователи сообщали о тошноте и тревожном состоянии.

Первым решением данной проблемы было снижение чувствительности аватара, но это исправление было отвергнуто после потока жалоб от пользователей, избалованных реалистичностью. Самым подходящим решением по заключению VR индустрии и медицинской ассоциации было просто предупредить пользователей, чтобы они использовали аватар, максимально похожий на них самих.

Это побудило производителей VR устройств начать включать в свой продукт сканеры для всего тела. Большинство VR компаний настоятельно рекомендовали своим клиентам копировать свой внешний вид для использования в качестве аватара.

Конечно, игровая индустрия не стала исключением. Игрокам была предоставлена некоторая свобода действий: они могли изменять возраст своего персонажа, но в большинстве случаев их аватары были почти точными копиями их реальных тел.

Таким образом, наш бета-тестер, которая появилась в комнате гида с начальными игровыми

настройками, в реальной жизни выглядела так же, как и её отсканированное тело. Если бы процесс контролировал настоящий человек, он немедленно вмешался бы, услышав, как ИИ называет тестера “очаровательным кроликом”.

Если верить предварительной информации, которой владел ИИ, то девочка перед ним была японским эмигрантом, 11 лет. Страдает от врожденного отсутствия пигментации — альбинизмом.

Девочка была немного ниже своих сверстников. На ней было простое белое платье, напоминающее медицинский халат. Её руки и ноги, выглядывающие из-под платья, выглядели не намного лучше веток. При ближайшем рассмотрении вы смогли бы заметить множество синяков на её белой коже.

Девочку действительно можно было признать милой, и верно, её слегка взъерошенные белые волосы и алые, ярко сверкающие глаза делали её похожей на кролика, однако если бы её увидел любой человек, обладающий настоящими эмоциями, он бы не назвал её милой. Он бы сказал, что она вызывает жалость.

Альбинос оставалась безмолвной, создавалось впечатление, будто она не слышала слов ИИ. По истечении определенного количества времени, за которое бета-тестер должен был ответить, плюшевый пёс принял другую позу и начал объяснять дальше.

– Хорошо, мисс. Тогда позвольте мне рассказать о мире Иггдрасии!

В центре Иггдрасии находилось огромное, возвышающееся Мировое Древо, оно дало начало девяносто девяти Молодым Деревьям, чтобы благословить земли. Это привлекло расу людей и вокруг Молодых Деревьев появилось 33 крупных и 66 малых стран, образованных из мириады деревень, городов и мегаполисов. Население крупнейших стран варьировалось от нескольких миллионов до десятков миллионов жителей, а небольших государств — от сотен тысяч до нескольких миллионов.

Человеческая цивилизация выглядела как что-то среднее между средневековьем и более ранним временем, если игнорировать наличие Магических Инструментов. Эти магические инструменты были во многом схожи с современными электрическими приборами, они даже применялись для тех же целей, разница заключалась лишь в том, что первые использовали энергию Маны. Кроме того, Магические Инструменты были достаточно доступны для большинства простых людей. В больших городах люди могли жить, пусть и не как короли, но, по крайней мере, вполне комфортно.

Даже повозки, кареты и корабли работали на магических двигателях. Несмотря на то, что мир был размером с Землю, транспорт и путешествия здесь были сравнительно простыми.

Иггдрасия была полна энергией магии, или, точнее, маной. Большинство военных столкновений было сосредоточено на использовании оружия ближнего боя, магии или, в редких случаях, одиночных выстрелов из магических мушкетов.

Все игроки были людьми, но люди не были единственной расой. Существовали также эльфы, гномы, зверолоды, драконы, и многие другие расы полулюдей. Они жили в поселениях и колониях глубоко в лесах и горах, далеко от человеческих стран. Далее идут расы гоблиноидов и монстров такие как гоблины, орки, огры и прочие существа, что противостоят всем людям.

Чтобы поднять ставки, в игре предусмотрено наказание за смерть: пониженная магическая сила, 10% снижение характеристик, и потеря всех предметов инвентаря. В случае, если игрок не установил точку возрождения, то он воскреснет поблизости с местом своей смерти. Если игрок снова умер, не подняв свою прежнюю статистику, то его персонаж будет удалён.

Чувство боли также присутствует, но она симитирована только на 10%. Игроки всё равно будут ощущать шок от удара, даже если они настроят боль до минимума.

Преступная деятельность наказывается в соответствии с законами местной страны, причём одним из наказаний может быть тюремное заключение. Игроки могут сражаться друг с другом, но если они будут пойманы правоохранительными органами (в том случае, если это было именно убийство, а не дуэль по обоюдному согласию) и их вина будет доказана, то их аккаунты будут заблокированы.

Играть в качестве бандита было разрешено, но, если вы попадёте в список разыскиваемых, ваша деятельность будет сильно ограничена.

Игровое время практически полностью соответствовало реальному. Учитывая размеры самого мира, каждая область игры имела свой часовой пояс.

– Вы точно запомнили всё из вышесказанного? В таком случае, мисс, давайте перейдём к следующему пункту. Как правило, именно в этой комнате бета-тестеры создают своих персонажей, однако, поскольку вы одна из секретных альфа-тестеров, вы должны выбрать свою расу. Согласно подписанному вами контракту, после окончания периода тестирования вы обязаны сохранять конфиденциальность, в то время как ваши расходы на проживание в течении следующих десяти лет будут полностью покрыты, – ИИ завершил свою речь.

Белая девочка лишь тихонько кивнула.

Секретные альфа-тестеры. Сотню сирот выбрали в тайне, чтобы использовать как подопытных.

Целью этого эксперимента было “собрать данные для реализации PvP между игроками-монстрами и игроками-людьми”. Предполагается, что этот эксперимент призван изучить психику пользователя, когда он попадает в совершенно нечеловеческое тело, а также уровень психического и физического стресса от долгосрочного использования VR, пока тело испытуемого погружено в глубокий сон – это то, что известно публике. Однако была ещё одна секретная причина для проведения этого эксперимента.

Военное применение.

Альфа-тестерам давали нечеловеческие аватары с настолько высокой заданной чувствительностью, насколько позволяла технология. Испытуемые были вынуждены оставаться в системе в течение полугода.

- Вы можете выбрать следующие расы: гоблиноиды – типичными представителями этой расы можно считать гоблинов и кобольдов. Помимо этого, вы можете выбрать виды: звери, драконы, растения, но я бы порекомендовал...

- Демон... – впервые заговорила белая девочка.

- Прощу прощения? – речевой протокол ИИ запустил новый диалог – Понятно. Вы выбрали расу демонов? Я бы не рекомендовал использовать расу демонов в качестве аватара, поскольку демоны не имеют физического тела, но если вы этого желаете... Хорошо, тогда, прошу Вас, пройдите к двери вон там. Мы начнём установку языкового пакета, содержащего большинство языков Иггдрасии, поэтому, пожалуйста, сохраняйте спокойствие.

После того, как девочка слегка кивнула и подошла к двери, ИИ выполнил своё последнее запрограммированное действие.

- Я желаю вам прекрасной жизни в Иггдрасии! О, я почти забыл одну важную вещь! Пожалуйста, скажите мне своё имя! – позвал он всё ещё безымянную девочку, но она продолжила идти.

- Ненужная, – пробормотала она.

Девочка ступила на тропинку, состоящую из света и ведущую в мир новой VRMMORPG, Иггдрасия.

Примечание автора: Следующая глава будет описывать жизнь белой девочки как монстра. По большей части повествование будет вестись от первого лица. Она не много говорила в этой главе, но будьте уверены, она много чего сказала в своей голове :D

<http://tl.rulate.ru/book/20569/426880>