

- Алло?

- Привет, мам. Это я.

- Ну надо же, посмотрите, кто решил нам позвонить. Привет, Юто.

- Подожди, разве ты не должна сначала спросить, кто это? Вдруг я пытаюсь тебя обмануть?

- Не волнуйся, я знаю, что это ты.

- Боже. Видишь ли, ты можешь подумать, что узнаешь голос своего сына, когда услышишь его, но по телефону все звучит немного по-другому. Опасно принимать такое решение, основываясь только на голосе.

- Узнаю, когда услышу?.. Ты действительно думаешь, что я так сильно тебя люблю? Смелое предположение.

- Что?!.. Эй!

- Я поняла, что это ты, по определителю номера, вот и все. Может, я и забыла, твой голос, но все еще помню твой номер телефона.

- Понятно.

- Так почему ты позвонил? Я как бы занята, знаешь ли.

- Чем это ты занята, можно спросить?

- Идет повтор одной передачи, которую я так хотела посмотреть. Я должна приготовить закуску к нему, пока он не начался. Сегодня день, когда я собираюсь побить отметку в два сантиметра толщины моих пушистых блинчиков.

- Да плевать мне на твои блинчики!

- И кроме того, мне нужно выгулять Фран.

- Точно. Как Фран?

- Как всегда, похожа на белую швабру. Но кроме прогулок она в последнее время в основном спит на крыльце.

- Она довольно стара, в конце концов.

- Но на последнем осмотре у нее не было никаких проблем. Не стоит беспокоиться.

- Приятно слышать... О, так зачем я тебе позвонил.

- Наконец-то.

- В ближайшие несколько недель я буду очень занят делами, так что этим летом я не приеду домой.

- Ты собираешься в путешествие?

- Что-то вроде этого.

- Понятно. Хорошо.

- Ага. Передавай привет папе от меня.

- Ладно. Береги себя.

Бип.

- Ну, это было чертовски коротко! Она никогда не меняется. Думаю, что часть про "путешествие" была не совсем ложью. Имею в виду, это как отдых в другом мире.

В любом случае, это избавило меня от необходимости иметь дело с людьми. Отлично! Теперь я могу запереться в своей квартире на целый месяц.

- Му-ха-ха! Моя мужская обитавальня готова!

Не могу дождаться официального запуска игры!

Прошло две недели. Казалось, что время ползет до выхода игры.

На самом деле, эти две недели были не такими уж длинными, но я просто не мог ждать. Не могу вспомнить, когда в последний раз терял сон, фантазируя и напрягаясь из-за чего-то подобного, но сегодня наконец-то наступил день запуска и уже через 5 минуток я смогу наконец-то погрузиться в LJO.

Мои мысли постоянно возвращались к игре, что привело к нескольким промахам на работе накануне, но мне было все равно. Я собирался начать новую жизнь в виртуальной реальности. Мой начальник сможет отчитать меня только через двадцать пять дней, и, возможно, к тому времени он уже не будет сердиться. По крайней мере, я надеюсь на это.

- Я уже предварительно зарегистрировался, и у меня есть все данные. Я готов залететь в игру в любое время.

Всю прошлую неделю я усердно собирал инфу. Я прошерстил официальный сайт от начала до конца, просмотрел отчеты с бета-тестирования и попытался получить более полное представление об игре в целом. Бета-тестирование, между прочим, означает пробное тестирование, которое проводится с небольшой группой участников до официального запуска игры, чтобы убедиться в отсутствии существенных проблем.

Не то чтобы я хотел быть на передовой, создавая руководства по прохождению или стратегии, но и на меньшее я не собирался соглашаться. Если я собирался играть в эту игру, я хотел получить мощный старт.

При этом, если узнать об игре слишком много заранее, то новизна улетучится, а удовольствие от игры пропадет. Найти баланс было довольно сложно, поэтому я решил собирать инфу, касающуюся только следующего: официально опубликованные подробности; информация, связанная с нужными мне классами профессий; материалы, связанные с созданием персонажа, например, различные типы рас; и то, что связано с общим сеттингом. В отличие от этого, я не стал слишком глубоко изучать те классы профессий, которые мне не нужны, а также хаки, обнаруженные в бета-версии. Однако полностью избежать этой информации было невозможно.

Одной из самых важных деталей было то, как проходит время в игре. Очевидно, что время в LJO течет в четыре раза быстрее, чем в реальном мире. Не буду вдаваться в подробности, поскольку это связано со сложной технологией (что-то связанное с сигналами мозга), но важно было именно это соотношение. Короче говоря, даже если я проведу в игре четыре дня, в реальности пройдет только один день.

Игра также ограничивала время входа в систему и требовала сна для персонажей, но это я как-нибудь обойду. В конце концов, у меня не было ограничений по времени.

Наконец, самое важное, что нужно было знать, - это то, что в LJO запрещен ПК. ПК расшифровывается как Player Killing и означает убийство другого игрока с целью кражи его имущества или денег. Большинство игр, эмулирующих реальные сценарии, обычно имеют такую возможность. Система LJO, однако, сделала невозможным убийство игроками друг друга. В игре не только запрещен ПК, но и отсутствуют механизмы, позволяющие игрокам

воровать у других. Игра была устроена таким образом, что споры были сведены к минимуму.

Возможно, это было связано с тем, что LJO стремилась создать инклюзивную среду для всех типов игроков, и они были непреклонны в своем мнении, что их фантастический мир - это место для веселья. О серьезности их намерений можно было судить по тому, как они рекламировали в телевизионных роликах, что для игроков, не соблюдающих правила, наступят быстрые последствия. Мнения людей по этому поводу разделились, и некоторые жаловались в Интернете, на то что команда LJO приняла такое решение, но я поддерживал их в этом.

Например, я не понимаю смысла в ПК. Как человек, который обычно играет в одиночку, я был просто рад, что мне не придется быть начеку, чтобы не встретиться с горемыками. Почему мы все не можем просто поладить друг с другом? Такова моя философия.

Кроме того, в рамках усилий по привлечению игроков, было заявлено, что LJO сократит до минимума борьбу за ресурсы. Они также утверждали, что будут регулировать частоту появления предметов и монстров, чтобы не дать сильным игрокам монополизировать охотничьи угодья, а также чтобы добыча не концентрировалась в одной области. Вероятно, отсутствие возможности внутриигровых покупок позволило разработчикам не разжигать жажду азартных игр у игроков.

Вместо внутриигровых покупок, по слухам, LJO рассматривала возможность продажи дополнительных пакетов расширения для различных классов и предметов. Я догадался, что именно так они планировали поступить с китами.

Бип-бип!

- Упс, похоже, время пришло.

Будильник, который я установил на тридцать секунд до времени запуска, сработал. Я выключил будильник, надел шлем и откинулся на кровати.

- Пять, четыре, три, два, один... и старт!..

Мое зрение потемнело. В следующую минуту я обнаружил, что стою в тускло освещенном помещении. Это было странное место, окруженное крошечной тьмой, которая, казалось, тянулась бесконечно.

- Ого, все именно так, как они говорили. Навигатор должен провести для меня экскурсию в любой момент...

- Добро пожаловать в мир Law of Justice Online.

Из ниоткуда спустилась фея размером с мою ладонь. Это была милая маленькая пикси,

похожая по дизайну на Тинкер Белл. Скорее всего, это был навигатор, который должен был помочь мне создать мой аватар.

- Сейчас мы начнем создавать вашего персонажа, - сказала фея.

Хотя внешне она была симпатичной, манера говорить была роботизированной, и ей не хватало какого-либо выражения. Вероятно, это был не очень сложный ИИ.

Я уже заранее ввел свои данные пользователя. Теперь мне нужно выбрать имя пользователя, и я наконец смогу приступить к созданию своего аватара.

- Пожалуйста, введите ваш никнейм.

- Юто, написать катаканой.

Я использовал это имя для своих персонажей с самого детства, так что я придерживался старого стандарта.

- Далее мы создадим ваш аватар. Хотите воспользоваться автоматической помощью?

- Да, пожалуйста.

- Очень хорошо. Сейчас мы создадим ваш аватар на основе вашей внешности.

Аватар, который появился передо мной, был довольно привлекательным мужским аватаром. Мне оставалось только принять его, и этот красавчик будет действовать в игре в качестве моего аватара.

Что ж, ребята, вы сделали это. Движок LJO для создания аватаров, который некоторые называют "божественным", сработал как по волшебству. Поскольку аватар был создан на моей основе, его черты лица имели небольшое сходство с моими - не считая того, что у него серебряные волосы и он вдвое красивее меня.

Поскольку навигатор сказала, что автоматические аватары основаны на нас, я мог оправдать свой выбор, сказав: "Ну, думаю, меня вполне устроит автоматически созданный аватар. Это сэкономит мне время, которое я потратил бы на его настройку". Даже если бы мой аватар был красивее меня самого, если бы кто-нибудь спросил, я мог бы честно сказать другим игрокам, что это было "по умолчанию".

Ведь кто бы не хотел играть в качестве улучшенной версии себя? При этом не хотелось тратить слишком много времени на то, чтобы выглядеть красавцем, чтобы не навлечь на себя комментарии типа: "Ну, кто-то точно провел много времени перед зеркалом". Этот механизм

автоматического создания аватара легко решил эту проблему. Какая находка!

Что касается меня, то я явно не собирался ничего менять. Я хочу остаться этим симпатичным парнем, спасибо вам большое!

- Будете ли вы делать какие-либо внутриигровые покупки?

В этой игре было очень мало предметов, за которые можно было заплатить. Другие игры часто позволяют купить мощное оружие и броню или получить новые навыки, но в LJO вы могли только подправить внешний вид своего персонажа или изменить интерьер своего дома. Короче говоря, трата денег не приводила к повышению характеристик.

Однако была одна единственная область, на которую можно было потратить деньги, - это начальное создание персонажа.

В начале игры LJO у тебя есть очки статов, которые ты можешь распределить при создании своего персонажа. Только вот эти очки продаются за реал, и за пять очков просят три тысячи иен. И снова мнения разделились, но это показалось щедрым предложением для тех, у кого есть работа и кто не может долгое время оставаться в игре, но не хочет отставать от игроков, у которых есть время разобраться во всех хаках.

- Определенно нужно купить максимальное количество очков.

Потом были офисные работники вроде меня, у которых явно не было личной жизни. Я готов спустить все свои деньги на эту игру. Самый дорогой пакет сто очков стоит шестьдесят тысяч иен. Однако эта внутриигровая покупка была со множеством подводных камней, так что вряд ли ее можно было назвать щедрой.

<http://tl.rulate.ru/book/57227/1678838>