

Приметка: Эта глава всецело состоит из описания и начального внутриигрового туториала. По желанию, читатель может пропустить эту главу и перейти непосредственно к началу истории.

(=ΦωΦ=) Народ жалуется, что в главе слишком много объяснений и читать из-за этого сложно. Приношу свои извинения преждевременно.

Глава 0. Туториал. Infinite Dendrogram

□ 15.07.2043

Через 60 лет после создания устройства нового поколения, оставившего огромный след в истории, появилась одна игра. И имя ей Infinite Dendrogram.

По неизвестным причинам названная "Бесконечная древовидная диаграмма", эта игра принадлежала к жанру VRMMO (Массовая Многопользовательская Онлайн игра в Виртуальной Реальности.) — типа игр, в которых игроки полностью погружают себя в искусственный мир... мечта миллионов.

Люди полстолетия жаждали такую технологию. В 2000-ых годах эту тему начали раскрывать в манге, аниме, и даже в играх. После чего, в 2010-ом был представлен шлем псевдо-виртуальной реальности, который обманывал зрение и слух, частично погружая игрока в виртуальный мир.

И наконец, полноценное устройство погружения в виртуальную реальность, которое воспроизводило все 5 чувств, было представлено в 2030-ом году. Но таких приспособлений существовало всего несколько, так как преградой стала сложность производства и высокая цена. Позволить себе создание таких устройств могли только огромные компании. Многие начинали собственные разработки, но так и не смогли их окончить. Следовательно, в мир вышло всего несколько таких устройств.

И даже те немногие, что все-таки выбрались на рынок, оказались разочарованием. Первая VRMMO "Следующий Мир" в день выхода вызвала у игроков презрительный смех.

"Ее не отличить от реальности", — говорили разработчики, но на самом деле игре как раз не хватало реалистичности, и игроки все время испытывали дискомфорт из-за грубой недореализации пяти чувств в игре. В промо обещали "Графику нового поколения", но на деле она не особо отличалась от компьютерной графики в обычных играх. Также утверждали: "Погрузившись, вы сможете всецело влиться в иной мир", но в представленной игре, как и в любой обычной игре, была просто-напросто скопирована реальность. И хотя разработчики гарантировали полную безопасность, игроки, во время или после игры, попадали в больницы один за другим. Таким образом, первая VRMMO получила ужасную репутацию, что сказалось на продажах, а потом на нее обрушилась тьма судебных исков от пострадавших игроков и компания обанкротилась.

"Они смогли создать устройство из мечты, но не смогли создать мечту", — написали в одном из обзоров на "Следующий Мир".

После этого вышло еще несколько VRMMO, но ни одна из них не была успешной.

Пока не появилась "Infinite Dendrogram".

До выпуска этой игры, не было вообще никакой информации. Только в день выхода разработчики выступили по телевизору. Они пообещали четыре невероятные вещи.

Первое: абсолютный реализм. Полное воссоздание пяти чувств. Но боль можно отключить по желанию.

Второе: единственный сервер. Независимо от количества игроков, все будут находиться в одном мире.

Третье: выбор графики. Игрок выбирает один из трех вариантов визуализации игры: "Реализм", "Игровая 3д графика", или же "2д аниме графика".

Четвертое: разница во времени. Время в игре течет в 3 раза быстрее чем в реальном мире.

Услышав такое заявление, игроки по всему миру были ошеломлены. Возможно ли это? Можно ли достичь такого современными технологиями? А некоторые лишь насмеялись: "Если уж врете, так делайте это правдоподобнее!". Объявление потрясло весь мир, но оно было слишком абсурдным. Так, 99.9998% процентов не поверили ни единому слову и даже не заинтересовались покупкой игры.

Но оставшиеся 0.0002% подумали: "Похоже на вранье, но вдруг....", "Может попробовать?", "А я верю!", — и пошли в магазины за игрой. Стоимость устройства для личного использования была десять тысяч японских иен. Просто смешная цена для такого товара. Вот все и подумали: "Даже если все окажется враньем, это ведь всего десять тысяч иен", — и купили игру.

И они узнали что такое Infinite Dendrogram. Игроки были поражены реалистичностью, восторженны графикой, а стрелки часов по выходу из игры повергли их в шок. Все было правдой. В мире наконец родилась игра, о которой мечтали поколения.

На следующей день продаж, когда интернет разрывался от новостей, разработчики сделали еще одно объявление. Оно касалось самой игры. На видео, которые распространялись по TV и интернету, разработчик игры Левис Карол сказал:

"Вчера мы поведали об основных особенностях Infinite Dendrogram. Сегодня же мы расскажем о самом игровом процессе. Я уверен, что попробовавшие вчера нашу игру уже заметили некоторые ее особенности. А именно: безграничные, в прямом смысле этого слова,

возможности и абсолютную уникальность. Более чем несколько тысяч классов, кастомизация навыков, и еще одна уникальная вещь. Каждый игрок Infinite Dendrogram получает нечто по имени "Эмбрион". Каждый эмбрион обладает безграничными вариантами развития в зависимости от поведения игрока, его опыта в игре, биоритма и характера. И я говорю не о разнице в цвете или частях. Каждый эмбрион развивается действительно по-разному, получая уникальные навыки."

"Поэтому игра и называется Infinite Dendrogram (Бесконечная древовидная диаграмма (дерево развития)). Эта игра предлагает уникальный путь для каждого из вас."

Презентация стала великим шагом в развитии Infinite Dendrogram и последней каплей перед взрывом ее популярности.

◇

16.03.2045. Мукудори Рейджи

Я, Мукудори Рейджи, сидел перед игровым набором... нервничаю. Настолько, что сам это ощущаю. Понимаю, что может слишком серьезно все воспринимаю, но все равно нервничаю, так как через полтора года с момента выхода Infinite Dendrogram, мне наконец выпала возможность в нее поиграть.

— Долго же я к ней добирался.

Игра вышла летом, как раз в тот период, когда я был во втором классе старшей школы и тратил все свои силы и внимание на подготовку к вступительным экзаменам в университет. Это было настоящее отчаяние для всех фанатов игр, которые учились во втором или третьем классе старшей школы. Я все не могу понять: почему такие интересные игры всегда выходят в период, когда нужно готовиться к экзаменам?

Но сейчас все по-другому. Я успешно поступил в университет. Став студентом, я начал жить сам.

Вот теперь я точно смогу поиграть в игру, которую так долго откладывал! Вчера наконец покончил с переездом, родные, помогавшие мне со всем, уже вернулись домой.

И сегодня утром, я немедленно направился в магазин и купил Infinite Dendrogram. Из-за внезапного бума, на протяжении полугода после выхода игры, цены на нее были просто сумасшедшие, но за полтора года уже все улеглось.

К слову, рассказал мне о ней старший брат, он-то купил игру сразу. Полтора года он жужжал "Давай быстрее, идем погоняем Дендру вместе". Как же мне было завидно... Но сегодня это закончится!

— ...вперед! — сказал я себе и собравшись с духом, открыл коробку. Внутри нашел что-то похожее на шлем и инструкцию. В ней было сказано, что, для того чтобы зайти в игру, достаточно одеть шлем и включить его.

Там дальше было много букв о графике и внутриигровом времени, но мне было не до этого. Если честно, я все задаюсь вопросом, как же они создали такую игру? Она явно опережает свое время лет на десять-двадцать.

Но хватит раздумий. Следуя инструкции, я надел шлем и лег лицом вверх, как было показано на картинке. И запустил игру. В следующий момент у меня в глазах потемнело.

◇

— Привет, доброо пожалоовааать!

Очнувшись, я понял что уже не нахожусь в своей комнате. Все вокруг напоминало какую-то библиотеку в средневековом доме европейского стиля.

Прямо передо мной, на дорогом на вид деревянном кресле-качалке сидел говорящий кот.

...кот?

— Извините... — Я немного не в себе от происходящего, но решил попробовать поздороваться для начала.

— Ммм, хорошоооо, я люблю вежливых, — Кот говорил на японском свободно. И растягивал каждое слово.

— Здесь что-то типа меню входа в игру? — спросил я.

— В целоом угадаал. Здесь вхооод. Здесь ты настроишь все, и войдееешь в игрууу. А, точнооо, я 13-ый AI менеджер, Чешир. Приятно познакомииться.

AI менеджер.... понятно, значит он будет отвечать на мои вопросы. AI менеджеры это искусственный интеллект, который управляется суперкомпьютерами. Основная их функция, как понятно из названия, работать менеджерами. Говорят, что один такой может обрабатывать базу данных целой страны. Раз он тринадцатый, значит есть еще минимум двенадцать таких искусственных гениев.

— Приятно познакомится.

— Чтоо-жеее, для начала, выбери тииип графиикиии. Воот тебе примеер, выбери какой понрааавится, — сказа кот... Чешир, и все вокруг изменилось. Библиотека куда-то исчезла, вместо нее я увидел какой-то город из средневековой Европы. Там было полно людей, и в какой-то момент все преобразилось. Хотя нет, не преобразилось, а изменилось то, как я это вижу. Из реального вида все превратилось в компьютерную графику, а тогда в аниме. Не такая анимация как в jrgg, а настоящая аниме графика, как на TV.

— Но как это? — недоумевал я.

Чешир объяснил:

— Все что ты видишь — картинка сгенерированная в твоём мозгу. А генерироваать можно что угодно. Так что выбереешь? Потом сможеешь поменять на что-то другоое, использовав специальный предмееет в игрее.

— Пусть будет так как на самом деле. — Ответил я, поразмыслив.

Я решил, что пока не привыкну к игре, будет проще смотреть на мир обычными глазами. Правда мне интересно, как же это воспринимать мир, нарисованный в аниме стиле.

— Окееей. — Ответил Чешир и мы вновь вернулись в библиотеку.

— А теперь придумай имя своего персонаааж. Как ты хочешь величать себя в игреее? — Спросил он меня.

— Рей Старлинг, — сразу же ответил я.

Я уже долгое время использую в играх этот никнейм. На самом деле, это просто перевод моего имени на английский.

— Решенооо, а теперь настрой внешний виинд, — проговорил Чешир, и перед глазами появился манекен и куча окон. На них были ползунки "Рост", "Вес", "Размер груди" и другие внешние характеристики моего будущего персонажа. Был также выбор носа, глаз и остальных частей тела.

— А это.... — я пребывал в легком недоумении.

— Используя все эти настройки, ты сможешь создать себее персонаааж. Можешь даже сделать котаа, как я, — объяснил кот, но мне это не слишком помогло... как я создам что-то нормальное, с таким количеством ползунков и галочек?

— Можешь думать сколько хочееешь, здесь у тебя в три раза большее времееени чем в том

мире. Хотя были такие игроки, что создавали персонажа месяц, выходя иногда в реальный мир, конечно же.

Вот это усердие и концентрация! Я так не смогу. Да и с таким подробным моделированием, любитель как я точно ничего нормального не сделает. Это же все равно что создавать реального человека. Раз так...

— А можно использовать как шаблон себя настоящего?

— Можноооо, — Чешир махнул хвостом. И передо мной появился я сам.

— А теперь можешь немного отредактировать.

— Спасибо.

Так проще. Я изменил слегка цвет лица, сделал себя блондином, увеличил рост, еще несколько коррекций и готово. ...хм, как я буду выглядеть в 3д или аниме? Интересно. Может не делать никаких изменений во внешности, зайти в игру со своим лицом и попробовать разные типы графики? Но играть с настоящим лицом — плохая идея. Я закончил. Это заняло у меня около получаса, но теперь персонаж был готов.

— Готово. — Подытожил я.

— Окееей. Тогда я дам тебе начальные предметы — на этот раз Чешир махнул своей кошачьей лапой в воздухе, и из ниоткуда выпала сумка. — Это сумка для хранения, или как ее называют "Инвентарь". Внутри особенное пространство. Туда можно положить только то, что принадлежит тебе.

— Понятно. — Удобная сумка, но грешить с ней не получится.

— Ну проблем не возникнет, если ты убьешь кого-то и подберешь случайный дроп с негооо, или же украдешь что-то специальным навыкоом.

—

Вот как.

— К слову, игроки с высоким уровнем воровства могут залезть даже в эту сумку, так что будь осторожнее.

И как я должен осторожничать с ворами, что даже в другое пространство пролезть могут? Тем

временем Чешир продолжил:

— Кстати, это версия для новичкоов, а вообще есть куча разных сумоок. Например с защитой от воров, маленькие, вместительныееее.

— А моя какого размера?

— Где-то как класс в шкоооле. Если вес перевести в земную систему, где-то тонна получается.

— Довольно большая, мне хватит.

— Если захооочешь заниматься торговлей, не хватит. Придется купить побольшеее.

Я вспомнил, как подрабатывал когда-то на складах. Действительно, класса маловато будет. Кот продолжил: — А, точноо, если сумка разрушится, все разлетится во все стоороны, так что следи за ее прооочностью.

— Буду осторожен. — Я кивнул.

— Что ж, тепеерь осталось выбрать начааальную экипировку. Что ты хочешь? — Чешир достал из книжного шкафа каталог и подал мне. Там я увидел большой список всякой боевого снаряжения. Здесь не только японская и европейская древняя одежда, но также китайская, индийская, южноамериканская. На противовес, на глаза также попались костюмы из фильмов о будущем.

— Беру это.

Я взял исподнее, жакет, джинсы и бандану. Вид, напоминающий героя из рпг прошлого столетия. Наверное я немного не в тренде, но брат привил мне любовь к ретро-играм.

— Океей. А какое оружие возьмеееешь?

Я перевернул страницу каталога: бокены, затупленные мечи, ножи, луки, праща, посохи и много других инструментов умерщвления недоброжелателей.

— Возьму нож, — решил я, так как он подходит моему стилю.

— Океей. Что жее, применим измененииия....тадааам!

После возгласа Чешира, таким тоном, что непонятно, интересно ему вообще это или нет, мой вид преобразился: на мне появилась выбранная одежда и на поясе висел нож. Оценив себя в

любезно предоставленном Чеширом зеркалом, я остался доволен.

— А вот тебе на начальные расходы, — Чешир дал мне 5 монет. Похоже на серебро. — Это 5 тысяч лир. Если хочешь сравнить, к примеееру, онигири стоит деесять лиир. — сразу же объяснил он.

Получается одна лира где-то 10 иен? Неплохой здесь начальный бюджет.

— А это нормально, получать столько с самого начала?

— Ага, постараайся заработать собственный капитааал до того, как потратишь все.

Похоже в игре финансовой поддержки не будет. Нужно хорошенько спланировать расходы. Чешир продолжил:

— Что же, переходим к эмбриону.

— Аа, тот пресловутый?

Эмбрион. Я слышал, что это главная особенность Infinite Dendrogram. В зависимости от игрока, он может принимать буквально бесконечное множество форм. Я слышал о нем как о превосходящем любой предмет или экипировку сообщнике. Брат тоже говорил, что даже если бы Infinite Dendrogram оказалась второсортной игрой, одна лишь эта фича сделала бы ее всемирным хитом.

— Хочешь послушать, что такое эмбриоон?

— Ну давайте, раз на то дело пошло. — Я считаю, что всегда следует проходить туториалы в играх.

— Океей. Эмбрион есть у всех игрокоов с самого начааала игры, но одинаковые они только в своей нулевооой форме. Начиная с пееервой формы, они преобразуются уникальным образооом, чтобы соответствовать хозяину.

Жду с нетерпением. Все таки такая особенность захватывает.

— Хотя возможности по эволюции и безграничны, все же существуют категории. — Заметил Чешир.

— А об этом я не знал.

Наверное из-за того, что я избегал любой информации об игре. Ведь если бы я узнал слишком много, захотел бы играть так сильно, что не смог бы сдержаться. Брат тоже не рассказывал мне ничего, кроме того, что игра интересная. Наверное он заботился о моих экзаменах...

— Если говорить об основных категориях, тогда воот:

Экипировка и оружие, эмбрионы типа инструмент: Арма;

Монстры, призванные охранять игроков: Комитатус;

Эмбрионы типа транспорт: Куррус;

Эмбрионы типа сооружения: Арце;

Эмбрионы типа область: Первенит;

Как-то таак.

— Оо. — Я был в восторге.

Жду не дождусь, узнать какой-же у меня будет эмбрион.

— К слову, есть и другие категоории, а также высшие формы, которые может принять эмбрион позже. Существуют даже уникальные категории с одним лишь представителем во всей игре. Ну, ты привыкнешь.

— Даже так! ...раз так, нельзя ли просто создавать раз за разом нового персонажа, пока не выпадет уникальный? — Удивился я.

— В этой игре нельзя переделывааать персонаажа. — Неожиданно ответил Чешир.

— Что? — Такой ответ меня шокировал.

— Даже если кто-то купит новый шлем, нового персонажа создать нельзя. На сервере регистрируются мозговые воолны игрока.

— — Я не нашелся, что на это ответить.

Регистрация мозговых волн... Как-то не по себе.

— Но даже если можно было бы обнулиться, думаю новый эмбрион будет таким же. Ведь он подстраивается под игрока.

— Вот оно как.

— И так, пока мы разговариваем, эмбрион уже переместился к тебе. — Вдруг заявил кот.

— Э? ...Оо! — и тут я заметил, что на тыльной стороне моей левой руки бледно сиял овальный драгоценный камень.

— Это эмбрион. Это он в нулевооой форме такоой. А как впервые эволюционирует, то отделииится от тебяяя.

Значит сейчас яйцо отогревается.

— А нельзя его разбить? — Спросил я.

— Неааа. Весь урон, который получает нулеваая формааа эмбриона переносится на игрокааа.

А, понятно. Даже если игрок умрет, с эмбрионом все будет в порядке.

— Но когда вылупится, будет принимать урон, как и всеее остальные. А потом восстанавливаться.

Как будто живой.

— К слову, после вылупления, в том месте, где яйцо прикрепленооо к твоей руке появится метка. Это отличительная чертааа игрокооов в этом мире. Если бы не она, было бы сложно выделить игроков из общей мааассы.

— Хее. — Недоверчиво ответил я. Нет, ну как можно не отличить игрока от NPC?

— И в этой метке можно прятать эмбриона, когда он не нужен. Эмбрион всегда со своим хозяяяином. Берегиии его.

— Хорошо.

Правда я еще понятия не имею, какой у меня будет эмбрион. В любом случае, он должен мне подходить.

— Надеюсь мы сработаемся, партнер. — Обратился я к камню на руке.

Конечно же эмбрион не мог мне ответить, но мне показалось, что камень слегка сверкнул.

— И последнее, выбери страаану, где ты хочешь начааать игруу, — промурчал кот и развернул на столе карту. Эта была древняя карта в виде свитка, но в развернутом состоянии она начала видоизменяться. В семи точках появились столбы света, и в них можно было разглядеть города.

— Подсвеченные страны, это возможные начальные локааации. Города которые ты видишь в лучах свеееета — их столицы.

В лучах света можно было рассмотреть парящие в воздухе названия стран. Окруженный стенами город в стиле европейского фэнтези с белым замком в центре, страна рыцарей — Королевство Альтер.

Деревянные дома, утопающие в лепестках сакуры и японский замок, возвышающийся над городом, страна клинков — Тенчи.

Долина, окруженная парящими в очаровательном небе горами и вечной рекой, страна боевых искусств — Империя Коуга.

Ни один луч солнца не пробивается сквозь густые тучи, образованные из невообразимого количества смога, что парил над стальным городом, страна машин — Империя Драйф.

Сколько видит глаз, один лишь рынок на огромном оазисе посреди пустыни, страна торговцев — Кардина.

Посреди океана, огромные корабли образовали остров, сцепившись вместе, морская страна — Великая Валлуа.

В лесных глубинах, у корней Мирового дерева разросся неизведанный сад эльфов, сказаний и демонов, обитель духов — Легендария.

— О-о-о-о-о! — Моему восторгу не было предела.

Если честно, я бы хотел пойти во все страны. В Тенчи царила атмосфера периода Адзучи-Момояма (1558-1600 прим. пер.). В Коуга во всем чувствовалось китайское фэнтези. В Драйфе наверное есть роботы. По рынкам Кардины только ходить и рассматривать — уже одно удовольствие. И смотря на Великую Валлуа, я чувствую романтику моря, что зовет меня. А что ждет в Легендарии, я даже представить не могу. Тем не менее...

— Пойду в Альтер. — Решительно заявил я.

— Океей. Чисто для статистики, почему ты выбрал именно Альтер?

— Меня там ждет брат.

— А, вот оно чтоооо.

Купив игру, я сразу же позвонил брату, на что тот ответил: "Окей, тогда жду тебя в столице королевства Альтер".

.....раз ждет, значит у меня нет иного выхода. Но почему мой брат выбрал это королевство? Я уверен, что роботы и боевые корабли ему больше нравятся, почему он не пошел в страну Драйф или Великую Валлуа? Пока не спрошу, не узнаю.

— Потом будет ивент, позволяющий изменить родину, так что не переживаай. — Успокоил меня Чешир.

— Мм, спасибо.

Чего это я упал духом. Королевство Альтер выглядит обычным, но может это хорошая локация.

— Что-ж, тогда я забрасываю тебя в столицу королевства Альтееер.

— Подожди. А какая цель у этой игры?

Во всех играх, что я играл с детства, и в онлайн, в том числе, всегда были демоны или повелители зла, которых надо было победить. Нужно узнать у Чешира, что требуется сделать в этой игре....

— Делай что угодно, — ответил он.

— Что угодно?

— Вееерно, что угодно. Ты можешь стать велиииким героем, а можешь быть повелителем всееего злааа. Можешь стать королееем, а может рабооом. Можешь великодушно творить доброоо, но также можешь вести себя как послееедняяя твааарь. Можешь делать что-то, а можешь не дееелать вообщеее ничегооо. Можешь находиться в Infinite Dendrogram, а можешь и не быыыть здесь вооооовсе. Ты свобоооден творить всеее что угоооодно. Можешь делать все, что тебе по сиииилам. — Чешир улыбнулся. — Как и эмбрион на твоей рукеее, то что начинается сейчааас, может обратиться чем угодноооо.

Продолжая тянуть звуки, Чешир проговорил это так, будто читал стих. И в конце он сказал:

— Добро пожаловать в Infinite Dendrogram. Мы приветствуем тебя.

Сразу же после этих слов, кабинет исчез. Стол, книжные шкафы, Чешир — все пропало без следа. И я оказался в небе.

— Э?!

Прямо подо мной я увидел знакомый пейзаж. Карта, которую только что видел на столе. И в следующий момент мое тело потянуло в выбранное мной королевство Альтер и я начал быстро лететь вниз.

Так я появился в мире Infinite Dendrogram.

Продолжение следует

Last updated 2021-02-15 13:31:18 +0900

<http://tl.rulate.ru/book/6607/123046>