

Трейлер был довольно продолжительным и демонстрировал многочисленные возможности, бонусы и новые дополнения к расширению. Однако Люциан не мог не заметить, что в трейлере были показаны только силуэты боссов, без описания их местоположения. Это говорит о специфике игры, поскольку разработчики предполагали, что игроки будут самостоятельно открывать мировых врагов.

Однако Люциан был заинтересован в гаче. Как человек, использующий гачу для поддержки своей недостаточной реакции и навыков, он всегда больше заинтересован в том, чтобы максимально улучшить своего персонажа с помощью способностей из гачи, чем тратить много времени на заточку, хотя он не глупый парень, который не будет использовать лазейки и широкие возможности настройки в своих интересах. Его следующая цель - стать сильнейшим игроком в Иггдрасиле.

- Войдите, - тут же откликнулся он, предвкушая удовольствие.

Дверь распахнулась, и в комнату со свойственной ей расторопностью вошла служанка.

- Игра "Иггдрасиль" установлена в комнате виртуальной реальности, молодой господин. Она доступна для игры, - на одном дыхании сообщила она, не сводя с него глаз. Заметив его восторженную улыбку, она почувствовала на лице слабый намек на облегчение и произвольно вздохнула.

- Спасибо, Мэй Мэй, - с теплой улыбкой поблагодарил он. Он медленно поднялся с кровати и, отложив планшет в сторону, направился в VR-комнату.

- Это мой долг, - с легкой улыбкой ответила Мэй Мэй, выходя из комнаты. Она последовала за Люцианом, убедившись, что ему удобно и безопасно.

Пройдя по коридору, Люциан подошел к комнате виртуальной реальности и распахнул дверь, в которой находилось помещение, оборудованное двумя аппаратами виртуальной реальности. По углам комнаты располагались две фирменные консоли, к каждой из которых прилагался комплект головных уборов и нейропередатчиков.

Как только датчик обнаружил присутствие Люциана, комната засветилась различными неоновыми огнями, окрасив помещение в яркие цвета.

При входе в комнату, его внимание привлекли две консоли. Похожие на пляжные шезлонги, они излучали приятный комфорт. Однако это были не обычные кресла - они были специально разработаны для длительного использования и обеспечивали оптимальный комфорт при длительных сеансах работы.

Люциан устроился в кресле с левой стороны, и в ответ на его слова загорелся головной убор.

Мэй Мэй стояла в углу, готовая помочь, если что-то понадобится в процессе настройки, и планировала оставаться в комнате до тех пор, пока он полностью не погрузится в игру.

Люциан взял в руки удлиненный кабель, соединяющий нейропередатчик с собственной консолью. Нейропередатчик использовал возможности консоли для установления связи с корой головного мозга игрока. В нейропередатчике используется ультракраниальная нано-компьютерная сеть, известная как нейро наноинтерфейс инновация, созданная в результате слияния кибер и нано-технологий. Эта технология позволяет напрямую взаимодействовать с синаптическими путями головного мозга, обеспечивая беспрепятственный обмен данными и сенсорной информацией между цифровым миром и человеческим разумом.

Проще говоря, это позволяет пользователю погрузиться в виртуальный мир и ощутить его так, как если бы он был реальным.

Однако даже самые совершенные DMMO-RPG до сих пор не смогли преодолеть технологическое препятствие, связанное с корректным моделированием изменений лица виртуального персонажа в ответ на эмоции и речь игрока.

В соответствии с законодательством о программном обеспечении для игр виртуальной реальности, в DMMO-RPG было запрещено предоставлять сенсорные данные о запахе и вкусе. Кроме того, во избежание путаницы с реальным миром были введены жесткие ограничения на осязание.

Взяв нейропередатчик, Люциан откинул свои волосы за уши, открыв нейропорт, предназначенный для подключения передатчика. Аккуратно подключив передатчик, он откинулся назад и взял в руки VR-шлем, излучающий мягкое зеленое свечение.

Он был спроектирован так, что закрывал только половину лица, закрывая всю область глаз.

Изначально предполагалось, что такие шлемы будут закрывать все лицо, но они были скомпрометированы из-за того, что хакеры могли использовать мозг других людей в качестве платформы для совершения преступлений.

Поэтому были разработаны специальные шлемы, оснащенные системой, которая записывала все происходящее в виртуальном мире и сохраняла запись в течение месяца, после чего автоматически удаляла ее. Эти ежемесячные записи документировали действия пользователя и служили доказательством его невиновности, даже если он был обвинен в совершении преступления.

Можно сказать, что это была страховочная система в компьютерном мире. Напротив, отсутствие такого шлема значительно повышало вероятность предъявления обвинения в совершении преступления, поэтому лишь немногие предпочитали не носить его.

Темнота встретила Люциана, когда он надел шлем. Устроившись поудобнее и расслабившись, он взгляделся в непроглядную тьму впереди.

- Запуск, - произнес он вслух.

<http://tl.rulate.ru/book/95841/3358365>