

Сергей Глуцкий

ВИРАТРОНАЦИЯ

12+

Сергей Глуцкий

Виртронация

«ЛитРес: Самиздат»

2014

Глуцкий С. В.

Виртронация / С. В. Глуцкий — «ЛитРес: Самиздат», 2014

Скорее всего вы мне не поверите, если я скажу, что у вас есть настоящая суперспособность. Она действительно у вас есть, просто она является частью вашего мозга и она будет заперта там до тех пор, пока не свершатся пророчества описанные в книге под названием "Виртронация". Издание публикуется в авторской редакции. Пунктуация и орфография автора сохранены.

Смотрю на высокие стены, на огромное помещение своего летающего корабля под названием Мифорус. Можно даже сказать – радуюсь.

Элегантное, белое пространство, окружающее меня со всех сторон, заставляет верить в себя. Затягивает внутрь, как раньше умела делать только реальность. Приятно замечать то, к чему многие уже давно привыкли – простому осознанию полного погружения.

Я тут совсем один. Вот только никогда не знаешь в какой момент появится гость и где именно он окажется. Хочешь не хочешь, а приходится кого-нибудь ждать. Приходят в основном ищущие приключений и любопытные. По большому счёту, на любые локации, или как тут их ещё называют – участки, может прийти любой желающий. Количество локаций в этом мире насчитывается несколько сотен тысяч, где каждая имеет площадь в двадцать пять, виртуальных, квадратных километров. Есть где разгуляться.

Однажды, когда я ради развлечений пробрался в чужой дом на незнакомой локации и когда меня встретила испуганная хозяйка с чашкой кофе в руках, и выгнала за невидимый барьер, я понял смысл жизни половины обитателей этого мира – зайти в многопользовательскую виртуальную реальность, и спрятаться от всех. Я бы тоже мог арендовать кусок пространства, или даже целую локацию и настроить запрет на перемещение туда кем бы то ни было, или выборочно – лишь для тех кто вне списка друзей. Но с таким же успехом можно скрыться в любой одиночной игрушке. Здесь же целый мир, имя которому Виртронация. Он огромный, разрастающийся, поэтому я тут – в корабле смоделированном собственными руками, но не только поэтому. Люблю размышлять и одновременно путешествовать на Мифорусе по Виртронации. Просто люблю быть здесь.

Замечаю по мини-карте, что Мифорус не двигается и видимо не двигается уже некоторое время. Довольно редко, но всё же бывает, корабль застревает на какой-нибудь локации, как это произошло сейчас. Тому виной может быть много причин – сбой сервера обслуживающего данную локацию, или мало отведённой памяти. Может быть даже не вовремя включенный запрет на проникновение. Всё это не страшно, поскольку я всегда держу в инвентаре копию корабля, а в виртуальности копия от оригинала ничем не отличается.

Решаю выяснить подробности произошедшей ситуации. Пока меня не прогнали, могу делать всё что захочу.

Недалеко от Мифоруса пять человек. Стоят на месте и вроде не собираются двигаться. Мини-карта показывает вид сверху и перемещение людей в реальном времени в виде меток. Это значит люди могут быть дальше, чем кажется. Они скорее всего на поверхности, а я завис на высоте триста метров, что конечно же не говорит о моей недостижимости.

Усилю мысли активирую курсор, который по умолчанию пребывает в невидимом состоянии. Навожу его на метки пользователей. Проверяю одного, второго – действительно на уровне поверхности. Остальных не смотрю, поскольку находятся рядом. По любому приятели, или друзья и, видимо, собрались пообщаться, а это значит высота у них одна и та же.

Перевожу курсор в верхнюю часть обзора, чтобы верхняя строка меню стала видимой. Читаю название локации, что одновременно является и ссылкой на неё – Горск. Забавно придумано. Скорее всего имитация какого-нибудь города. Только вот жителей маловато.

Решаю отправиться в кабинет, чтобы посмотреть через свой большой иллюминатор на внешний вид этой локации. Как говорится – лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Иду к ближайшему набору трёхмерных лифтов.

Мельком гляжу на мини-карту – пока без изменений. Видимо не заинтересованы огромной, зависшей, штукой в небе.

Вспоминаю, как выглядит Мифорус. Очень красивая, полностью обтекаемая форма белого цвета размером тысяча на четыреста метров. Что-то вроде прямоугольника с сильно сглаженными углами. Передняя часть немного скошена наружу, сверху вниз. А задняя – под

тем же углом, но во внутрь, с углублением для имитации двигателя. Настоящий двигатель, это всего лишь программа, которая может быть привязана к любому объекту корабля.

Подхожу к нужному лифту. Активирую и оказываюсь в своём кабинете. Лифт тут же отпускает меня. Сразу представляю себя стоящим. Виртуальное тело слушается. Лишь ненадолго подкашиваются ноги, и руки начинают неестественно выворачиваться назад. Поправляю.

Без автоматической отвязки, которую я долго искал в мануалах языка программирования, мой лифт был бы обычным объектом со стандартной функцией сидения и очень сильно смещённой координатой привязки. Такой способ сидения используется в основном для того, чтобы привязать себя к программе для взаимодействия с ней. Но иногда пользователи для сидения, или других взаимодействий с окружением используют собственные силы, что происходит по разным причинам, которых довольно не мало. Главное во всём этом – тренировка мозга на управление виртуальным телом. Конечно же есть и такие, кто любит использовать лишь анимацию для перемещения, сидения и других взаимодействий с миром.

Я бы мог и себе установить анимацию, но мне хочется научиться чувствовать. Пусть даже игрой воображения. Когда я мысленно пытаюсь связать своё виртуальное тело с мозгом, мне кажется я чувствую его. Не тактильно и осязательно, нет. Скорее как-то внутренне, что своего рода похоже на осязание, но какое-то иное. Так мне кажется я больше здесь в виртуальности, чем там в реальности.

В кабинете тишина. Только это не та тишина, связанная со звуком, которой полно в моём корабле. Это какая-то душевная тишина. Здесь я постарался создать особую атмосферу для себя. Для начала, это большое пространство. Далее, много частых, высоких, односторонних окон в качестве иллюминатора, с обратной стороны которых такая же белая текстура, как и у остального корабля. Несколько изогнутых, утолщающихся к низу, прямоугольных колонн недалеко от входа. И обязательно – минимальное количество предметов.

Замечаю светло-жёлтый кубик лежащий на столе. Во время создания кабинета этот стол я придвинул к стенке, видимо поэтому не сразу заметил новый объект.

Подхожу. Обычный кубик. Такой кубик может сделать любой человек в Виртронации, просто включив встроенный трёхмерный редактор объектов и выложив наружу самый первый примитив. При этом даже не потребуется что-либо программировать.

Но что это?

Вижу на самом краю одной из сторон кубика, очень маленькое, полукруглое отверстие. Значит всё-таки не обычный примитив.

Беру кубик в руку. Кручу его в пальцах виртуального тела в надежде найти что-нибудь ещё, но кроме этого единственного отверстия больше ничего нет.

Смотрю имя создателя и владельца в свойствах кубика. В данном случае это один и тот же человек – некий Рудольф. На самом деле у меня частенько бывают гости и изредка кто-нибудь да оставит свою вещь. У меня для таких объектов даже есть особая папка в инвентаре. И это стало что-то вроде хобби, потому что встретить можно что угодно, так как в Виртронации присутствует свободное моделирование. У себя на корабле я находил самолёт, коттедж, мячик и даже яхту, и не только это. Люди, наигравшись, просто оставляют свои вещи, так как чаще всего это копии.

Выбираю забрать копию. Кубик исчезает переместившись в инвентарь в папку принятых объектов.

Вот те на, а ведь этот кубик защищён от копирования. Такое часто бывает с объектами, когда люди продают свои поделки. Догадываюсь, что делают они это ради уникальности наряду с большой прибылью.

Возвращаю кубик обратно и оставляю на столе на случай, если хозяин вернётся чтобы забрать, или удалить его. Я всегда оставляю оригинал, даже в ущерб своему хобби, пока программа не вернёт его владельцу спустя двадцать четыре часа. Ведь бывает даже такое, что чело-

век выложил оригинал и копии даже не осталось, и вдруг пропал интернет. А эта вещь может быть создана им и существует в единственном экземпляре. Невозможно предугадать какова причина. Да мне и не жалко. На моём корабле настолько много места, что даже большие штуки вроде здания, или тяжёлой техники могут поместиться десятками, или даже сотнями.

Понимаю, что снова не почувствовал объект, когда держал его в руке, как это могут делать настоящие сенсорики. Хотя, гуляю по Виртронации уже давненько, а всё никак не выходит, но я не отчаиваюсь. Как однажды сказал какой-то мудрый человек, тренируй всегда что-то одно и обязательно достигнешь в этом мастерства.

Пытаюсь почувствовать белую прямоугольную колонну, которая тут лишь для красоты, собственно, как и любая другая колонна, или какая-либо несущая конструкция. Дело в том, что полигоны любых размеров, из которых создаются объекты, не нуждаются в дополнительном укреплении. Части одной конструкции даже можно зафиксировать между собой на некотором удалении друг от друга, потому что они лишь программа и связываются между собой общим выделением, и активацией объединения.

Продолжаю касаться поверхности колонны. Ничего. Значит я пока обыкновенный пользователь.

Повторяю попытку. Совсем не хочется сдаваться. Представляю это ощущение холодного белого металла. Наверное, я похож на подростка пытающегося в обычной жизни сдвинуть предмет силой мысли, что в Виртронации, как правило, используется сплошь и рядом. Например, при строительстве, или просто перемещении больших объектов. Надо лишь открыть редактирование объекта и можно его перемещать в любом направлении, или просто оставить в подвешенном состоянии с выключенной физикой.

Если мне действительно хочется стать сенсориком, то наверное надо перестать слишком часто возвращать внимание к реальному телу во время сеансов, так как это почти равносильно отключению от нейроинтерфейса.

Сдаюсь.

Помню, недавно пару раз что-то почувствовал. Было это очень неявно, как лёгкое движение воздуха, или может тогда мне просто показалось. Мы все хотим чего-то большего, так устроен человек. Поэтому и появились сенсорики. Поэтому люди научились получать больше, чем способны им дать технологии и реальное осязание.

Как оказалось, виртуальный костюм не подходит для работы в паре с нейроинтерфейсом, поскольку мозг работает напрямую с виртуальным телом. Отказались от костюма, как и от слишком затратного приобретения. Конечно, первое время пользователь ничего не чувствует пока мозг приспособливается. Впечатлений вполне хватает и от вестибулярного аппарата. Но потом, как говорят очевидцы, с ощущениями начинают происходить странные штуки. У каждого человека это начинается через свой период времени. У кого-то через месяц, у кого-то через год, а у кого-то вообще никогда.

С одной стороны, возможно, опасно, но с другой стороны интересно, что существуют такие побочные эффекты вроде сенсорной зависимости. И всё это с обычным нейроинтерфейсом, и самым обычным видео-шлемом. Правда додумались совместить всё это в одно устройство, что довольно удобно. Сам по себе нейроинтерфейс настолько безопасен, что от видеооптики возле глаз опасности больше. По сути это обычный электроэнцефалограф – ЭЭГ в простонародье, а именно датчики вокруг черепной коробки, которые лишь считывают излучения идущие от мозга, плюс усилитель подключенный к компьютеру. Возможная опасность лишь в том, как поведёт себя мозг при длительном использовании нейроинтерфейса. Мозгу приходится наращивать новые связи, чтобы адаптироваться к новым задачам и ещё приходится потратить много времени на эту адаптацию, так как изначально мозговые шумы, это лишь побочный эффект работы нейронов. Зато теперь люди после небольшой тренировки по адаптации могут встречаться друг с другом, неважно где они живут и чувствовать при этом себя

не менее реально, чем в реальности. Общаться, имитировать жизнь. Даже чувствовать некую полноту этой имитации. А если, это влюблённая пара и они сенсорики, то могут даже чувствовать друг друга. Всё это может происходить на территории намного большей, чем способна предоставить планета Земля. При всём при этом можно выглядеть, как душе угодно.

На мини-карте вижу нового человека на уровне Мифоруса и высота совпадает, значит гость заглянул. Вместе с данными о высоте обычно видно имя и это оказался тот самый Рудольф. По высоте и расположению он сейчас приблизительно в растительной части корабля. И похоже, что именно он оставил на столе странный кубик.

Иду к лифтам, так и не глянув толком в иллюминатор ради которого приходил сюда. Ну и ладно. Скорее всего, это бы не решило проблему.

Оказавшись на месте сразу нахожу гостя прогуливающегося меж ореховых кустов. Кстати, тоже одно из моих любимых мест на Мифорусе.

Его персонаж выглядит довольно банально – строгий костюм и небольшая лысина на голове. Что-то такое есть в этом человеке, что требует максимального к нему уважения и нет никакой возможности противиться этому. Как какой-нибудь ветеран, встреченный случайным образом в реальности. Он просто излучает глубокую мудрость жизни. Но тут у нас виртуальность, поэтому непонятно, как это у него получилось так передать себя.

Решаю, что он уже заметил меня. Приветствую его взмахом руки и подойдя на достаточное расстояние здороваюсь голосом.

Рудольф смотрит на меня так, что этот взгляд я с лёгкостью принимаю за ответное приветствие.

Вспоминаю, что с приходом нейротехнологий, вкупе с полным управлением своим персонажем, стало не принято здороваться контактным способом, поскольку не все умеют это делать, а кто не умеет, не признаётся и можно попасть в неловкое положение. Да и просто здороваться почему-то стало не принято у современных людей в особенности внутри виртуальности. Некоторые, кто постарше, всё же придерживаются привитых с детства правил, а у молодых какие-то свои способы и принципы, вплоть до полного отсутствия приветствия как такового.

Вдруг он начинает более внимательно осматривать пространство моего корабля. Может быть кубик ищет?

– Ваш жёлтый кубик у меня в кабинете, – сообщаю ему.

Рудольф машет головой из стороны в сторону и показывает на меня.

Непонятно, что это значит, но точно можно быть уверенным в его несогласии со мной. И странно, что этот человек не говорит голосом.

– Он там, – показываю в сторону кабинета. – Могу принести.

Снова машет головой. Показывает мне свою ладонь, наверное, таким образом хочет остановить меня.

– Понял, – киваю ему.

Рудольф снова осматривать окружение. Трогает виртуальные ветки ближайшего орехового куста. После этого грустно опускает голову.

Трудно понять из-за чего он так резко расстроился, или просто загрустил.

– Всё хорошо? – спрашиваю.

На его лице задумчивая, виноватая, улыбка.

Достаёт из кармана старинные часы на цепочке. Смотрит на них, преждевременно открыв крышечку.

Тоже смотрю на время – восемнадцатое июня, семь вечера.

Снова грустит о чём-то, хотя кажется, это его обычное выражение лица.

Слышу какие-то шорохи.

Рудольф нервно крутит головой, как будто пытается посмотреть, что делается в реальности, но вскоре успокаивается, осознав что-то своё. Как будто смиряется. Медленно осматри-

ваёт своё виртуальное тело, свои руки, не поднимая их, а лишь пошевелив кистями и растворяется в пространстве.

Его внезапное исчезновение немного ошарашивает меня.

Странный он всё-таки. Не пишет в чат, не говорит в микрофон, хотя последний, как показывал индикатор, был в совершенно исправном состоянии. К тому же, те шорохи явно исходили от него, а значит его микрофон был в рабочем состоянии. Может глухонемой игрок попался? Всякое бывает, но тогда зачем ему держать микрофон во включенном состоянии? Или он обученный говорить глухонемой и возможно постеснялся своего произношения. Хотя остаётся ещё чат...

Ум начинает заполняться всевозможными вариантами развития событий. Логика всё-таки. Но мне не это надо сейчас. Мысленно отмахиваюсь. Что-то важное упускаю. Что-то такое, что не относится к деятельности ума. То, что умом скорее всего не понять, как Россию.

Замираю. Пытаюсь ухватиться за эту ускользающую ниточку. Подтянуть. Прочувствовать. Но получаю лишь эмоцию, которую не объяснить понятным языком, как и возникшее ощущение странности. Как будто я гляжу в некую пустоту. Можно даже сказать – полную пустоту.

Решаю дойти до гамака, чтобы расслабить участки мозга задействованные виртуальным телом. Может как раз их мне и не хватает, чтобы уловить суть своих ощущений.

По счастливой случайности гамак у меня как раз находится недалеко. Если уж устанавливать такую штуку, то конечно же в растительной части пространства корабля, где зелёные цвета и виды растительных форм успокаивающе действуют на организм человека.

Идти не долго и вскоре оказываюсь в гамаке. На мини-карте никого, кроме тех друзей незаинтересованных моей персоной. Такие минуты радуют меня. Не всегда конечно, лишь изредка, видимо тогда, когда уму надо сделать трудный жизненный вывод и ещё когда хочется спать, но сейчас не этот случай. Сейчас хочется подумать. А ведь нормальный человек вышел бы и выключил компьютер, но мне нравится отдыхать именно так. Наблюдать за виртуальным пространством не задействуя нейроинтерфейс, чтобы использовать свой мозг для более важного дела. А если закрываю глаза, то просто пытаюсь ощущать виртуальное пространство своей виртуальной кожей, хотя это технически невозможно, что не мешает существовать сенсорикам. Забавно лежать в двух пространствах одновременно, а также приятно и удивительно. И ещё интересно лежать в виртуальности потому что в этот момент оба мира параллельны, а не перпендикулярны друг другу. Если не хочешь пространственной адаптации после длительного пребывания в виртуальности, то перед выходом в реальность, лучше полежать несколько минут параллельно полу.

Слышу слабый базарный гул.

Прислушиваюсь. Где-то далеко много людей, или кто-то включил аудиозапись звуков толпы. Жду повтора, чтобы выяснить это. Обычно подобные заикленные аудиозаписи не имеют большой длины. Так часто бывает. Запоминаю особо яркий звук и жду его снова.

Минута.

Вторая.

Третья и ничего похожего. Странно.

Звук доносится со стороны главного зала моего корабля. Решаю выяснить, что происходит и обнаружить источник звука.

Иду.

Не всегда же скакать при помощи лифтов, иногда приятно и прогуляться.

Навстречу человек. Проходит мимо приветливо улыбаясь.

За углом возле дверей в зал – ещё люди. Группа из двух мужчин и одной девушки. Стоят, мило разговаривают.

Из-за дверей тот самый знакомый гул.

Захожу. Человек не менее двухсот расположились в одном из самых больших помещений моего корабля.

Озираюсь на всякий случай. У себя ли я сейчас? Даже в самые весёлые времена более пятнадцати человек одновременно не находилось у меня в гостях. Да я и не припомню, чтобы встречал целую локацию с таким количеством народу. У любой локации, конечно, есть ограничения по количеству посещаемых, но пять сотен она принимает. А если быть точным, то пятьсот двенадцать.

С таким раскладом и видео-карта перегреться может, а ведь ей ещё приходится делать две картинки для ощущения стереоэффекта.

Присматриваюсь. Так и есть – притормаживает. Движение людей скачкообразные. Да ещё и лаги дают своё. Можно конечно уйти в другое помещение корабля, но это не спасёт мой древний восьми ядерный процессор. Ведь он у меня старше Виртронации, которой уже пять лет, или вроде того.

Решено. Бросаю корабль и ухожу куда-нибудь отсюда, пусть без меня тут глючат сколько душе угодно. Боюсь, что кто-нибудь начнёт выкладывать свои поделки, вот где слайды будут.

В более-менее свободном пространстве, захватывая в своё чрево людей, начинает собираться чей-то дом, к тому же довольно корявый. Ну вот началось. Они как будто мысли мои читают.

Раскрываю основную карту, сам смеюсь. Отличный выход из положения, да и никто тут не заметит моей пропажи.

Смотрю на одну из рядом расположенных локаций. Красивая и совсем незнакомая. Ну и ладно, главное быстрее свалить.

Приближаю, чтобы получше рассмотреть. Сейчас туда перемещусь и пусть железо отдыхает.

Оказываюсь в полупустом помещении с бетонной текстурой на стенах. Очень похоже на гостиную какого-то засекреченного бункера. Помещение двухэтажное, но разделение на этажи начинается чуть дальше, за лестницей. Сам же я нахожусь между этажами на подобию лестничного пролёта. Слева узкая лестница ведущая на верхний этаж и далее – выход из этого помещения. Там же наверху, справа, за чёрным металлическим заборчиком – пространство на всё оставшееся помещение. Простая площадка, без каких-либо входов и выходов, но со скамейками без спинок. Видимо для отдыха.

Посередине, идущий от меня, широкий гладкий спуск на нижний этаж. Проход туда перекрыт воротами из гофрированного алюминия, где посередине нарисован большой оранжевый треугольник в трафаретном стиле. Такие ворота открываются и закрываются вертикально. Сзади – гофрированная стена, хотя может быть это точно такие же ворота, но просто более широкие.

Чувствую внутри себя разрастающийся интерес, даже учитывая вероятность встречи с противником. К тому же наверху виден коридор уходящий в даль. Поднимаюсь по лестнице, иду.

С такого ракурса коридор очень хорошо просматривается до которого, как оказалось, метров десять по узкой площадке с перилами по правую руку и парой таких же скамеек. Учитывая, что я сейчас на стандартной ролёвке, то на одной из этих скамеек я бы мог разложить своё оружие, чтобы подготовиться к бою и одновременно поболтать с возможной напарницей, если бы был в команде. Но я даже не знаю, чем тут убивают. Ко всему прочему я и приблизительно не помню, где у меня в инвентаре лежит стандартное оружие.

Двигаюсь медленно. Даже шагов своих не слышу. Прямо настоящий разведчик, только в любимой чёрной куртке-плаще с рубашечным рукавом и отложным воротником на стойке. Эту куртку-плащ я создал, как особое произведение искусства и не снимал с самого начала.

В коридоре тишина.

С правой стороны обнаруживаю проход перпендикулярно уводящий в сторону. Для действий всего два варианта. Либо аккуратно выглянуть, либо выскочить полностью и тем самым ошарашить потенциального врага.

Выбираю второе.

Выскакиваю. И действительно там человек. Он в бежево-сером камуфляжном костюме – городской вариант с текстурой из редких хаотичных ровных линий. В левой руке большой красивый нож. Интересно друг или враг? И как они тут друг друга определяют?

А он уже бежит на меня с воинственным криком. Возникает ощущение, что я могу очень многое сейчас. Что я в своей родной среде, где всё мне подвластно. Быстро ухожу в сторону вращаясь против часовой. Приседаю на левую ногу при этом вытянув правую. Он ещё не успевает упасть, как я беру его руку направляя кисть с ножом в его грудь. Программа, отвечающая за физику тяготения, доделывает дело до конца.

Аккуратно укладываю его на пол прижимая коленкой. Несколько секунд наблюдаю за телом не давая возможности встать. Вот и всё. Теперь он вскоре исчезнет. Вот только ждать этого не стоит. Чем быстрее он исчезнет, тем быстрее вернётся. Правда есть надежда, что возродится не там где я появился.

Движение в конце коридора. Плохо, что я так и не добыл из инвентаря какое-нибудь стандартное оружие за всё время пребывания тут. Наверное мне просто лень его искать.

Зелёный шарик летит в мою сторону.

Граната!

Снова накатывает это ощущение всевластия и могущества. Граната немного замедляет свой полёт.

Подпрыгиваю и пинаю её прямо в воздухе. Граната улетает в противоположном направлении.

Скрываюсь в том самом проходе, где встретил первого.

Слышу взрыв. Взрывная волна отбрасывает тело первого лежащее на полу. Оно скрывается из виду. Эффектно.

Иду глянуть, как там второй. Мне определённо понравилось то, что я сейчас сделал. Возможно, это был какой-то глюк, когда полёт гранаты замедлился. А главное, как вовремя.

Подхожу.

За поворотом нахожу второго. Готов.

Единственное что плохо, оружие все носят в инвентаре. На виду только то, что можно взять в руку, или руки. А этот был с гранатой, которая вынимается из инвентаря по одной за раз. Можно конечно вернуться к первому, вот только нож не моё любимое оружие. Хоть бы с саблей меня встречал что ли.

Коридор заворачивает вправо лишь на несколько метров и далее продолжает тянуться в том же направлении, где я встречаю пару ответвлений в обе стороны и далее тупик. Прям лабиринт какой-то.

Двигаюсь дальше. Хорошо бы встретить парочку союзников. Хотя кого я обманываю, в этом смысле мне не на что надеяться. Ведь я тут раньше никогда не был. Может те кого я убил, как раз и были оными.

Не забыв убедиться, что слева никто не угрожает, заворачиваю вправо. Там коридор обрывается и выходит в большое пространство, похожее на спортзал недостроенной школы. С противоположной стороны помещения виден вход в другой коридор. В этом подобии спортзала часть дальней правой стены на самом верху отсутствует, как будто её отломали. За ней видно какой-то кабинет. Судя по соотношению размеров, этот кабинет на третьем этаже. Выглядит банально, но, как ни странно, военные игры всегда хорошо смотрятся на фоне полуразрушенных строений. Догадываюсь, что это делается для того, чтобы присутствовали ощущения, возможных, недавних боевых действий.

Кажется я отвлекся. Сосредотачиваюсь.

Надо бы выглянуть – осмотреть помещение целиком, но я снова чувствую своё особое могущество. Со стороны вижу недалёкое будущее озаряющее меня за долю секунды. Опять будет бой в котором я побеждаю.

Теперь нет смысла выглядывать и скрываться. Просто выхожу в это просторное помещение и замираю стоя лицом к тому самому проходу на противоположной стороне.

Справа от меня ещё один вход – в третий коридор. Там в глубине затаилась другая команда, они в тёмно-зелёных камуфляжных костюмах прошлого века. Ощущаю от них дружеское отношение к себе, хотя моя одежда отличается.

А вот и противник в бежево-сером камуфляже, как и первые два. Он выбегает из второго коридора и увидев меня от неожиданности останавливается. В каждой его руке по длинному чёрному автомату.

Если бы вы ребята не напали на меня... Смеюсь про себя.

Стреляет очередью.

Снова этот глюк, автоматный огонь замедляется, но только не так, как граната, а намного сильнее. Долетевшие до меня пули чуть ли не останавливают свой полёт. На всякий случай корректирую своё положение, чтобы не зацепили. Сам стрелок замер подобно статуе посвящённой неизвестному виртуальному автоматчику. Похоже, это никакой не глюк, учитывая, что я нахожусь в многопользовательском виртуальном мире. Даже если это не люди, а боты, то зачем вообще останавливать пули? А если всё-таки глюк, то не бывает таких удачных глюков, чтобы в момент опасности и к тому же два раза подряд. Скорее всего именно я являюсь виновником происходящего, что может означать только одно – я научился замедлять время для себя, или ускорять его для других. Скорее первое.

Пули всё ещё продолжают лететь медленно, а значит этот удивительный эффект и не думает заканчиваться.

Эх, хорошо всё-таки. Помню, как в детстве мечтал об умении влиять на скорость времени протекающих процессов в тот момент, когда что-либо начинает возле меня двигаться со слишком большой скоростью. Вот и свершилось. И это не может быть частью программы для меня одного, так как движение стреляющего в меня человека замедлилось соответственно летящим пулям. Это однозначно моё внутреннее восприятие активировавшееся внутри виртуального пространства. И если я научился делать такое в виртуальности, то значит и в реале смогу.

Замечаю, что две новые пули летят не так далеко друг от друга, как это было в начале. Значит этот парень начинает сближать дула автоматов и вести более прицельный огонь.

Пришло время действовать, а то я и так уже здесь задержался на целую секунду. А может и больше, просто подсчитывать лень.

Начинаю двигаться в его сторону, но понимаю, что воздух стал тягучим как мёд. Увеличиваю усилие на ноги для бега. Плыву в вертикальном положении, а для постороннего наблюдателя, видимо, бегу очень и очень быстро, так как я уже разогнался и двигаюсь лишь с немного меньшей скоростью, чем пули. Для моего же восприятия всё сильно замедленно и я, в том числе. Если бы я сейчас был не в виртуальности, то подумал бы, что это воздух не даёт мне разогнаться, но в виртуальности нет воздуха. Возможно, это и к лучшему, что есть такое ограничение, иначе никто не заметит моего присутствия вообще, и в этом случае лучше просто уйти и не строить никаких трюков.

Кажется я пробежал уже метров восемь. Редкая пулевая дорожка, от двух одновременно стреляющих автоматов, начинает сужаться. Это стрелок продолжает собирать кучность стрельбы.

Пытаюсь ускориться, оттолкнувшись правой ногой сильнее обычного. И вот ещё одно преимущество тягучего бега – прыжок тоже становится затянутым. Странно, что я решил бежать между пуль, которые с каждой новой порцией всё ближе друг к другу. Ведь это зна-

чит, что скоро они пересекутся и мне надо быть подальше, чтобы это пересечение произошло далеко за моей спиной. А я сейчас так разогнался, что моя инерция, скорее всего, не даст мне уйти в сторону. Да и для того, чтобы перепрыгнуть – пули летят слишком высоко, а пуля, само собой, отнимает энергию, когда попадает в область тела персонажа. Решаю ещё поднапрячься, чтобы не разочаровать вероятных зрителей.

Ускоряюсь.

Единственное расстраивает – не могу бежать по пулям, поскольку мы с ними двигаемся в разных направлениях, да и расстояние между выстрелами слишком большое. Но зато я уже чувствую себя бегущим по воздуху, поскольку скорость бега превышает вес и нога не успевает дотянуться до пола. Другими словами, падение моего тела слишком замедленно сейчас относительно скорости движения.

Начинаю приближаться к противнику, для которого, за всё это время, прошло лишь две три секунды.

Неплохой способ обезвреживания на мой взгляд – прыгнуть на него, обхватить лодыжками его голову и, не отпуская её, встать на руки за его спиной. При этом он уже начнёт падение назад. А за счёт, накопленной во время бега, инерции, стоя на руках, откинуть его в ту же сторону с большим ускорением. Так и делаю, на что уходит не мало моего времени.

Вижу, как перекувыркнувшись в воздухе, потеряв автоматы, он удаляется от меня вверх тормашками. Моё же тело принимает в воздухе правильное полусидящее положение. Ещё немного и я смогу ногами коснуться пола. Но надо поразить противника. То, что я сделал, лишь разозлит его. Вокруг меня как раз летят автоматы, которые он потерял. Они, прямо как надо, стволами направлены в нужную сторону, единственный минус – вверх тормашками. Мне остаётся только протянуть руки и взять оружие, развернув кисти рук под положение рукояток.

Замечаю ещё одного замедленного противника в том самом кабинете на третьем этаже, выглядывающего из-за сломанной стены.

Один автомат для первого человечка, летящего верх ногами. Второй – для того, кто наверху.

Огонь!

Хорошо, что пуль намного больше, чем может поместиться в магазин. Всё-таки это виртуальный мир, а не реальный.

Течение времени начинает потихоньку нормализовываться и тот, которого я отправил в полёт, ударяется об бетонный угол верхней части прохода и падает на пол. Я же в свою очередь приземляюсь на ноги. Однако я даже успел соскучиться по нормальной ходьбе, хотя на самом деле на всё, про всё, ушло не более четырёх реальных секунд. Ну от силы пять.

Перешагиваю инертное тело и захожу в тот самый коридор, откуда оно выходило, когда было живым. Возможно, эти двое были теми же, что я убил вначале, а возможно и новыми. На самом деле важнее, что они есть, а не откуда они и кем являются.

Продолжаю идти. Наверное, тёмно-зелёные меня видели, как движущийся туман и непонятно от чего умирающих противников. Радуюсь, представляя их большие реальные глаза. Приятное это всё-таки ощущение, когда многое подвластно и при этом есть зрители.

Замечаю, что коридор делает лёгкий изгиб влево, при этом левая стена его немного наклонена наружу. Вокруг идеально ровный белый цвет. Очень современно сделано. Впереди перемычка в виде двери космического вида.

Со мной сейчас друг Винсонт. Оба стоим, перезаряжаемся, готовимся к бою.

Уже скоро должны открыть.

Винсонт счастлив по-своему. Радуется глядя на меня.

– Сейчас повеселимся, – намекает.

Понимаю, что мы сейчас команда. Это создаёт некое ощущение целостности.

Киваю в сторону его оружия.

Он крутит в руках свою пушку, чтобы я мог рассмотреть её со всех сторон. Прямо какой-то супер-бластер – ни больше, ни меньше.

Перемычка начинает еле слышно вибрировать. Видимо пора...

Но что такое? Изогнутый коридор, в котором я нахожусь, начинает сменяться на какой-то офис с испуганными сотрудницами, выглядывающими из подсобки. Чувствую, как лежу на кровати с нейро-видео-шлемом на голове.

Оказывается я спал в полном погружении и сейчас проснулся.

Мысли гоняются друг за другом наперегонки. Где я был? Как так получилось что я тут? Почему я не на Мифорусе? И самое непонятное – чего девчонки так испугались?

Кручусь виртуальным телом пытаюсь поглядеть за спину, но там никого и ничего необычного. Столы, стены, дверь.

Замечаю, что мои руки держат наизготовку те самые два автомата из сна и понимаю, что дело во мне. Именно меня испугались девушки. Виртуальность виртуальностью, но полное погружение даёт сильный эффект на слабую женскую психику. Тем более, когда к тебе в спокойный офис врывается человек в чёрном и с автоматами. И всё это с учётом того, что в реальности он на самом деле спит, чего они конечно не могли знать. Но и я не знаю, что я тут вытворял на самом деле. Из-за этого в ум набивается ещё куча вопросов. Ничего не придумав лучше, решаю выйти из Виртронации. Надо всё хорошенько обдумать, да и перекусить не помешает.

Жму выход.

Медленно сажусь на край кровати снимая с себя нейро-видео-шлем. Сажусь тупо уставившись в чёрный экран.

Это что же получается – я лунатил в виртуальности?!

Одно дело, это заснуть не отключаясь от виртуальности и проснуться, а другое – гулять, при этом не осознавая себя. И совсем край, это видеть сон похожий на происходящее. Сажусь по тому, как начинал с Мифоруса и в итоге оказался стоящим в каком-то виртуальном офисе с двумя автоматами в руках, которых у меня не было до этого. При этом во сне было совсем другое окружение, что не говорит о возможных совпадениях до этого. И кстати, почему я совсем не обратил внимания, что совсем не чувствую реального тела? При этом я даже думал немного по-другому, как будто не своим умом. Я знал о другой команде в тёмно-зелёных камуфляжных костюмах, хотя так ни разу их и не увидел. Буквально не увидел, но помню их сидящих в засаде, как бы переместившись к ним мысленно на короткое время. Что-то странное начинает происходить в моей голове. Видимо всё это из-за длительного использования нейро-персонажа, а именно персонажа без анимаций. Мозг и во сне продолжает работать и ему ничего не стоит продолжить использовать нейроинтерфейс, так как он уже привык это делать. По сути нейроинтерфейс не способен влиять на мозг. Он не может иметь обратной связи, за что я могу поручиться собственной головой. К слову, которая лишь контактирует с набором датчиков. Но всё же я видел, как отбирал автоматы и как стрелял из них, и потом обнаружил их после пробуждения у себя в руках. Возможно я спал с полуоткрытыми глазами, или было что-то ещё, чего я пока не понимаю. И ещё я уверен, что точно спал и гулял во сне. Сейчас могу сказать это наверняка, потому что чувствовал себя, как в реальности. Там было всё. Запахи, осязание и даже вкус оружейного дыма. Там я был полноценным сенсориком, а может даже и чем-то большим. Был тем, о ком могут начать перешёптываться в тёмных закоулках Виртронации. Забавно.

Понимаю, что продолжаю смотреть в чёрный монитор, но будить его не решаюсь. В этом нет смысла, так как управление мысленное, а монитор слишком хорошо спит, что говорит о моей привычке одушевлять вещи. Вот тогда видео шлемы и стали действительно популярными, когда отпала надобность в использовании рук.

Немного затёкшие мышцы просят размяться.

Встаю.

Людам давно известно – в квартире все дороги ведут на кухню. К тому же я довольно-таки не плохо проголодался.

Чувствую себя тяжёлым и неповоротливым, хотя не имею проблем с лишним весом. Сильное ощущение тяжести собственного тела часто приходит после длительных сеансов, как и дезориентация в пространстве. В жестокой битве сталкиваются горизонталь и вертикаль, где всегда выигрывает последняя в зависимости от того, где я нахожусь. Всё дело в том, что если постоянно погружаться лёжа, то виртуальность будет казаться некой перпендикулярно ориентированной вселенной относительно реальности. Мозг ещё не успевает полностью переключиться на реальное тело и становится более чувствительным из-за этого.

Завидев меня, автоматически включается телевизор на кухне, настроенный по умолчанию на новостной канал. Последний волосок связывающий меня с пережитками прошлого за который судорожно цепляется меньшая часть меня.

На экране чей-то репортаж про поющую женщину-змею. Помнится она много шуму надедала. А на самом деле всего лишь хорошие композиции в паре с хорошим экзоскелетом змеи. Ну и конечно актёрские данные.

Роюсь в холодильнике в поисках чего-нибудь этакого под сильную музыку и красивое женское пение. Однако цепляет, зараза!

На секунду телевизор приковывает внимание, где верхняя половина женщины, удерживается на трёхметровой высоте за счёт внушительного змеиноного тела, гипнотически монотонно покачиваясь вверх-вниз. А перед сценой, как обычно, ликующие поклонники.

Возвращаюсь к поиску пропитания. Видимо она их просто загипнотизировала. Смеюсь про себя.

Вегетарианские внутренности холодильника пестрят разнообразием, но желание мяса усложняют задачу с выбором. Вспомнив, что холодильник нельзя долго держать открытым, беру готовую пиццу с шампиньонами, помидорами и сыром. Вкусовой полноты должно хватить, чтобы заглушить жажду плоти.

Кладу продукт в индуктовку, не забыв прижать выдвигаемой металлической пластиной, как раз для таких случаев. Запускаю процесс. Примерно через три минуты будет разогрето.

Смотрю на свой вегетарианский календарь. А ведь я уже целый год мясо не ем, поражаюсь сам себе. Сегодня вообще день удивительных открытий. Вспоминаю свои хождения во время сна в виртуальности и в особенности, когда ускорял своё течение времени.

В многопользовательском виртуальном пространстве невозможно ускорить своё время, не ускорив его для всех остальных, поскольку все мы проживаем в одном течении времени. Лишь поэтому меня удивляет сей факт, что это действительно произошло. Зато теперь я уверен, что игровая скорость была самой обычной, а вот мой собственный внутричерепной аппарат, то бишь мозг, выдал мне этот приятный сюрприз, а виртуальное тело лишь подчинилось сигналу. И поэтому я смог бежать так быстро, чего, конечно, не могло произойти, если бы в Виртронации были ограничения на скорость управления персонажем. Если бы те самые ограничения присутствовали, я бы, максимум, мог наблюдать за медленными движениями персонажей других людей, или тех же пуль, но сам бы не мог двигаться, используя до предела свои новые возможности. Хотя как я помню, небольшой предел всё-таки был. Скорее всего, из-за скорости просчёта положения объектов. И опять же, использование сверх скорости, не в пользу виртуального костюма.

Загадок много, но все они являются частью одного события. Разгадав событие, я разгадаю все загадки. И даже те, о которых пока не подозреваю.

Пение женщины-змеи заглушается репортажем репортёрши кореянки в лёгком пуховике. Репортёрша стоит далеко от сцены – на самом краю толпы зрителей и с восхищением описывает происходящее. Почему-то в прямом эфире падает снег, хотя сейчас середина лета. И

опять в телевизоре не срабатывает переводчик. Кстати давно уже не срабатывает. Слышу лишь непонятный звонкий голосок на один тон выше, чем у среднестатистической белой девушки. Так всегда бывает у среднестатистической корейской, китайской или японской девушки. Для меня это своеобразное отличие.

Сигналит индуктовка. Образ ароматной пиццы отгоняет все остальные мысли и я, как мне кажется, пустой во всех смыслах иду наполнить себя вкуснейшим, ароматнейшим, продуктом быстрого приготовления. А уж потом подумаем, как быть дальше.

Достаю половину пиццы и откусываю несколько кусочков за раз.

В ту же минуту мозг восстанавливает привычный режим работы, перестав сигнализировать об истощении, по сути поняв, что скоро его накормят.

Что же это получается? Раньше нужно было осознать лишь две вещи – сплю я, или бодрствую. Теперь же задача усложняется на одну составляющую, где виртуальность становится третьей и неотъемлемой частью жизни человека.

Когда достижения в некоем состоянии становятся достаточно весомыми в обществе, это состояние можно считать достаточно полноценным для жизни. Человек достигший высокого уровня жизни в виртуальности, собственная локация, дом, машина..., обязательно станет предметом обожания и уважения, даже если у него практически ничего нет в реальности. Это происходит отчасти потому, что его окружение хочет того же. А удерживаются эти желания полнотой погружения и скрытым потенциалом, который даёт полное погружение. Тем самым потенциалом, способным заинтриговать на определённое время и в нужный момент удивить.

Учитывая то, что мне подкидывает мой ум, действительно складывается ощущение, что интерес к такому состоянию ещё довольно не скоро иссякнет. У других людей так же возможен некий необычный опыт, связанный с полным погружением, который и будет притягивать всех остальных. Возможно даже появится четвёртый вариант жизни, который назовут «Виртуальный лунатизм», поскольку люди засыпая в нейро-видео-шлеме смогут получать посредством полного погружения заложенные в них способности. Плохо, лишь то, что я совсем не знаю, как вызвать свой виртуальный лунатизм и скорее всего у других будет так же.

По возвращению туда я опять стану, как раньше. Не смогу ускорять своё время и осязать тактильность. Не смогу чувствовать запахов и вообще чувствовать своё виртуальное тело, так как это было там, в моём виртуальном лунатизме, или может это назвать виртуатизмом, или виртнамбулизмом...

Улыбаюсь. В любом случае я вернусь в Виртронацию. Пока есть к чему там стремиться, мне никогда не надоест. Возможно, это зарождающиеся отголоски сенсорика. Просто они так начинают проявлять себя. По крайней мере никто ещё не рассказывал, как это происходит. Человек штука загадочная.

Прогуливаюсь по своей маленькой квартире с куском пиццы в предвкушении новых путешествий с новыми остротами. А ещё я, кажется, прямо сейчас придумал новое слово.

Квартира определённо запущена и предоставлена сама себе. Я конечно не собираюсь бросать реальность. Не только по той причине, что Виртронация зависит от неё. Просто считаю, что два мира лучше, чем один. Хорошо, когда второй мир является более-менее полноценным, где можно полностью раскрыть свой внутренний потенциал, спрятав внешнюю оболочку и при этом быть уверенным, что найдутся люди, которым действительно неважно, как ты выглядишь в жизни.

Смотрю через окно на верхушки деревьев и вынырывающие здания-айсберги из этого, застывшего во времени, зелёного моря. В реальности уже почти ночь.

Виртуальность перестала быть перевалочным пунктом для реальности. Она развилась в нечто большее и, видимо, будет продолжать развиваться.

Забежав по-быстрому в туалет снова иду к кровати.

Пришло время вернуться в Виртронацию. Замечаю, что веду себя уже как наркоман. Но, ведь я могу бросить в любой момент – вспоминаю старинную отговорку. Понимаю, что, видимо, не смогу бросить. По крайней мере в ближайшее время.

Погружаюсь, минуя последнюю точку выхода, по другому – ссылке. Так тут это дело обычно называют. Бояться потерять её нет смысла, поскольку ссылки на используемые локации автоматически сохраняются в истории.

Появляться в этом офисе с девушками сразу – слишком предсказуемо. Лучше всего начать с момента, когда началось непонятное и интересное. А это значит – на Мифорус.

На корабле никого, учитывая, что сейчас нахожусь в том самом зале, где было много людей. Да и брошенных объектов нет совсем. По правде говоря такое количество людей на одной локации маловероятно. Тем более почти в одной точке. Виртронация настолько огромна, что не поместится на один домашний компьютер, даже самый мощный, поэтому она разделена на локации и весь процесс пребывания работает методом подгрузок в зависимости от того в какой локации находится персонаж. Благодаря тому, что у Виртронации несколько сотен тысяч локаций, можно не бояться переполнения одного из серверов. Свободное моделирование и недорогая аренда этих локаций распределяет людей по всей Виртронации, относительно, равномерно. Даже если какой-нибудь сервер обрабатывающий несколько локаций, будет заполнен персонажами людей под завязку, то попытки, лишнего человека, проникнуть на заполненный сервер, будут выглядеть, как остановленная прогулка. Это можно будет переждать занявшись другим делом, или просто развернуться и пойти в другую сторону.

Пользователи рассредоточены по всей Виртронации и единственное, что может собрать кучу людей в одном месте, это хорошая реклама. Лично я свой корабль никогда не рекламировал в чём, кстати, нет смысла, потому что он редко находится на одном месте. Вывод – все эти люди мне приснились. Возможно, это какой-то мой подсознательный страх, а может что-то ещё. Вот уж, действительно, во сне стираются границы осознания невозможного. Только во сне необычное кажется банальным и обыденным, и только после пробуждения начинаешь осознавать эту необычность.

Замечаю, что стою с теми самыми автоматами в руках.

Ох, уж эти автоматы... Если бы не они, я бы не придал этому сну особого значения. А сам бы остался лишь в памяти свидетелей моих походов, породив парочку слухов, которые сделав круг, вернулись бы ко мне достаточно преувеличенными, чтобы я в них не поверил. Странно и то, что люди на корабле были ненастоящие, а на войнушке – вполне себе реальные персонажи.

Пришло время убрать автоматы в инвентарь, но не абы куда. Эти объекты оказались первым достижением своего рода, поэтому для них решаю сделать отдельное место.

Создаю папку с наименованием «Виртнамбулизм», всё-таки это название более информативно, убираю туда свои трофеи. Пока что прямо в корень, но если потребуются подразделы, то подправим.

Не терпится вернуться в тот гараж, офис с девушками, которых надеюсь там уже не будет к моему приходу – всё хорошенько проанализировать. Но здравый смысл подсказывает, что лучше сделать это в момент затишья, когда большинство пользователей спит. Это время наступит примерно через десять-двенадцать часов. И, кстати, теперь я в каждом пользователе буду подозревать виртуального лунатика. Улыбаюсь. Вот теперь веселье начнётся. Похоже на слова Винсонта из сна.

Решаю найти в истории переходов все сохранения, когда я во сне отправил себя в тот самый гараж с которого началось самое интересное и когда я оказался в офисе с девушками. Если сразу не найти, то со временем можно и потерять, поскольку переходы сохраняются автоматически, тем самым незаметно накапливаются.

Легко нахожу эти точки, поскольку они на самом верху. Обе с одним и тем же названием локации «Джусткейф». Название то же, но координаты разные.

Создаю в папке «Виртнамбулизм» подпапку «Переходы» и копирую обе точки туда. Это хорошо, что я больше не делал переходов в этом своём состоянии, а лишь ходил по одной и той же локации. Теперь у меня есть две точки, начало и конец. Придёт время и я всё там хорошенечко проверю.

Приписываю к этим двум точкам дополнительную информацию методом изменения имён, чтобы всегда помнить, что откуда появилось и к чему отнóсится. Всегда так делаю, когда файлы имеют для меня особое значение.

Это конечно ещё не доказано, но путь в моём сне мог совпасть с виртуальным. Прямо как на картинках «Найди отличие». Иначе я бы не смог так далеко уйти. Не исключено, что я мог бегать на месте и видеть, что иду прямо, тогда виртуальная архитектура необязательно должна совпадать с увиденной мной во сне. Но совпадение пространств кажется логичным, потому что вначале сна я видел Мифорус таким какой он есть, а в самом конце увиденное совсем не совпадало с действительным. Одно я знаю точно – человеческому мозгу во сне намного легче управлять виртуальным телом через нейроинтерфейс, чем в том же сне, но реальным телом в реальности, что в народе называют сомнамбулизмом и что является отклонением здоровья.

Смотрю на своё виртуальное тело. И всё-таки, как мне кажется, настоящий сенсорик не пользуется виртнамбулизмом. Возможно, некоторые процессы и могут быть схожи. Что-то вроде того, когда человек вводит себя в некий транс и начинает чувствовать виртуальные прикосновения. Но мой мозг, видимо, ещё не достаточно привык к нейроинтерфейсу, чтобы успешно додумывать эти недостающие ощущения.

Кажется я немного застоялся.

Осматриваюсь по сторонам. Гляжу, как бы сквозь корабль, но не могу вспомнить зачем я остановил Мифорус на этой локации. Ах, да, он же тут просто застрял.

Корабль исчезает.

Смеюсь. Теперь я действительно могу посмотреть сквозь него.

Падаю вниз, что будет совсем не больно, так как здесь нет шкалы здоровья. Если ты не на какой-либо игровой зоне, то, как правило шкала здоровья отсутствует. Но даже просто видя стерео-картинку высоты, можно выхватить не хилый заряд адреналина. Моё первое падение вызвало у меня такой взрыв эмоций, что аж пришлось закрыть глаза и несколько раз мысленно повторить – я в Виртронации. Весело было.

Приземляюсь на плоскую крышу дома. Похоже на то, что кто-то решил за меня, что всё же лучше один раз потрогать, чем сто раз увидеть.

Редко такое случается, но всё-таки случается, когда локация удаляет объект раньше времени. Решаю проверить, действительно ли локация удалила Мифорус, или просто вернула в инвентарь.

Смотрю в папке возвращённых объектов, которую стараюсь держать в чистоте. Ничего. Значит локация не вернула его по времени, либо по другой причине, а просто удалила. Это не может не быть знаком судьбы. В любом случае, чтобы возвращать объект, ещё не прошло двадцать четыре часа, а значит это, скорее всего, какой-то сбой на сервере данной локации под названием Горск.

Сохраняю эту координату места с дописью «Точка исчезновения Мифоруса», опять же, на всякий случай, если мне понадобится вернуться в это же самое место. Сдаётся мне, не зря я здесь стою. За последнее время я привык воспринимать события, как знаки и даже пытаюсь анализировать их.

Начинаю двигаться к краю крыши. Моим глазам открывается вид на небольшое подобие маленького городка с простыми прямоугольными, не слишком высокими, зданиями. По сути, как в обычной жизни. И, действительно, похож на любой населённый пункт с окончанием

«горск». Этот городок почти пуст. На мини-карте всё та же группа из пяти человек. Они до сих пор продолжают находиться в той же самой области, в которой я их заметил – засели в одной из квартир одного из зданий. Они, конечно же, наблюдают за мной, как и я за ними. Возможно даже, что это они аннигилировали мой корабль, если в их команде имеется хотя бы один сильный айтишник. Либо, если эта локация принадлежит кому-то из них и ему надоела, висящая над его городом, гигантская штука. Надо было мне, наверное, летать повыше. От мини-карты, конечно, не скроешься, но по крайней мере корабль бы не засветился. В любом случае никто не может удалить чужую вещь полностью, а могут только убрать с локации, тем самым, вернув её владельцу. Но объекты всё равно иногда пропадают безвозвратно и почему так происходит трудно сказать. Возможно даже, что Мифорус стал ошибкой в программе.

Может я снова сплю?

Трогаю рядом со мной торчащую антенну – пока ещё не уснул. Виртуальные пальцы ничего не чувствуют, как обычно. А что, если я сам себя убедил, что не могу осязать, но продолжаю спать? Улыбаюсь.

Пытаюсь почувствовать своё реальное тело, лежащее на кровати в реальности. Двигаю кистями рук, пытаюсь приподняться. Делаю это, чтобы почувствовать связь мозга с тем телом, которое его кормит.

Конечно же всё в порядке. Просто иногда мне кажется, что я теряю реальное тело. Мозг так устроен, он развивается, перестраивает связи, учится. Связь с виртуальным телом в итоге станет сильнее, это вопрос времени. Хорошо, если мозг сможет научиться полноценно поддерживать оба вида связей, ведь реальное тело подключено напрямую к мозгу в отличие от виртуального. Но вдруг связь с реальным телом исчезнет? Возможно у меня первые признаки паранойи. Другое дело, если бы для погружения потребовалось сверлить черепную коробку, иначе невозможно создать настоящую обратную связь, кроме зрения и слуха, чего мне совсем не хочется, и это не только из-за бережливости к дару природы – моему телу. Ведь и так иногда настолько глубоко погружаешься, что кажется чувствуешь то, чего нет на самом деле, а именно – объекты, к которым прикасаешься и даже возможную температуру и текстуру поверхности. Таких людей тут называют сенсориками. Видимо мозг сам додумывает то, чего ему не хватает. Вполне достаточно даже самому искушённому виртуальному путешественнику, а подключать провода к мозгу напрямую, это не моё. Да и навряд ли такая практика когда-нибудь станет массовой, не считая инвалидов.

Если я продолжаю чувствовать своё реальное тело, значит не сплю и, скорее всего, поэтому не чувствую своё виртуальное тело... Хотя... Вдруг, ощущение реального тела и нечувствительность виртуального есть очередное внушение, и я продолжаю спать? Смотрю, как бы, на себя со стороны. Ну конечно же я не сплю, но мысли получились забавные. Так можно и мозг сломать.

Смотрю на небо, в надежде, что корабль просто поменял координату. Но нет, если только он не выпал за пределы координат.

В общем бросил меня корабль на произвол судьбы. Кстати, кубик скорее всего выпал. Почему бы не прогуляться и не поискать его. Судя по странному диалогу с Рудольфом, этот кубик может пригодиться. Тем более у меня, как минимум, десять часов свободного времени.

Замечаю девушку, одиноко стоящую на соседнем здании и наблюдающую за мной. Судя по мини-карте она как раз на том самом здании, где находятся её товарищи. Одета в обтягивающий тёмный костюм с синеватым оттенком. На талии довольно толстый пояс того же цвета, который ей очень даже идёт. А по обе стороны от груди приделаны по кобуре с пистолетами. Красавица, определённо, заигралась в крутую девчонку и никто ей ничего плохого не скажет по этому поводу, так как мы приходим сюда, чтобы исполнять свои заветные мечты. А ещё она явно хотела, чтобы я заметил её.

В виртуальности трудно понять куда направлено внимание человека, но не в этот раз. Она как будто смотрит в мою сторону. Поэтому тоже стою, рассматриваю. Внезапно приходит любопытство. Возможно она меня уже по всем пунктам пробила и запротоколировала. Надо хотя бы имя узнать.

Заглядываю в её данные пользователя. Имя – Тучка. О себе – человек с планеты земля. Люблю друзей.

Это будет трудно забыть. Радуюсь.

Ещё несколько секунд на крыше. Мысленно прощаюсь. Я не из тех, кто лезет в Душу. У меня и в своей Душе есть где разгуляться.

Прыгаю вниз и приземляюсь прямо на дворовый асфальт тянущийся вдоль девятиэтажного здания с которого я прыгнул.

Внизу красиво с напоминанием реальности, из которой я пришёл в это виртуальное погружение. На других локациях чего только я не встречал – и магические войны в магических горах, и имитацию поверхности другой планеты, и даже страну без поверхности вообще, а тут простой такой городок, что выглядит довольно подозрительно.

Мельком смотрю в ту сторону, где видел девушку. Понимаю, что снизу физически невозможно увидеть то, что находится на крыше. Хотя, вдруг она подошла к краю? Но нет. Видимо вернулась к своим.

Иду в сторону возможного падения кубика.

Учитывая то, что у кубика была включена физика, на это я обратил внимание, когда смотрел его свойства, он должен быть где-то внизу.

Выхожу на дворовую лужайку окружённую многоэтажками. Смотрю на эти редкие городские деревья, под которыми хожу в магазин и по делам. В жизни, конечно, не в виртуальности. Просто здесь это ощущается сильнее. Это как память о нашем современном образе жизни. Память, которая не исчезнет даже за миллионы лет, если её сохранить. Возникает полное ощущение, что и правда прошло миллион лет, а я иду тут, размышляю. Рассматриваю то, как люди жили когда-то очень и очень давно. Дворовая, разбитая хоккейная коробка, как и всегда преграждает путь, когда срезаешь через незнакомые дворы, спеша куда-нибудь. Судя по всему, это основное предназначение данных конструкций, а уже после, для увлечения детей спортом. Сейчас это не раздражает. Сейчас это отчасти смешит, отчасти радует. Конечно же не только коробка, а всё сразу. Это точно переданное состояние дворовой атмосферы. Даже случайный падающий невдалеке сухой листик. Время вокруг как будто замедляется. Конечно же не на самом деле, а лишь в моём воображении. Возможно это потому, что я поймал нужный ритм. Слился с атмосферой окружения.

Это похоже на одну штуку, которую я заметил на стройках. Так называют локации без ограничений, где я иногда строю свои корабли, или реализую другие идеи. Как и везде, там встречаются гриферы. По сути – хулиганы. Когда постоянно ожидаешь подвоха со стороны, темп работы, или как бы я его ещё назвал – ритм жизни, неосознанно ускоряется и вместе с этим ускоряется работа над проектом. И как бы даже усиливается само творчество. Это я заметил потому, как недавно обнаружил стройку, где обитают адекватные люди. За пару месяцев мне не встретился ни один человек, который хоть как-то бы выказал своё неуважение к другому. Да и вообще заинтересованных моей личностью оказалось пара человек за всё время. Зачем-то они одновременно поднялись на мою временную платформу на высоте трёх километров. Один выложил и тут же убрал секцию состоящую из каменных колонн, пола, крыши, и почти сразу исчез. Другой несколько минут постоял возле моего небольшого недостроенного кораблика, видимо что-то делая невидимое для окружающих и после спрыгнул вниз. В общем, творческий ритм как-то замедлился за время работы на той стройке, как ни странно, приятной во всех отношениях. Но и на локацию, где есть хотя бы один грифер, возвращаться совсем не хочется.

Замечаю, как погода начинает портиться. Облака становятся холодными тучами. Из-за этого всё вокруг становится темнее и унылее. На самом деле погода ухудшается уже несколько минут, почти с самого приземления на крышу, просто внимание на это я обратил только сейчас. Это не строительная локация, где погоду и время суток можно подстроить под себя, или совсем остановить, чтобы помочь своему делу. Здесь погода сама по себе, или лучше сказать – управляемая локацией. Такое бывает. В основном, когда вся локация является чьим-нибудь творческим проектом.

Видно, как нижние, более светлые тучки бегут быстрее собирающейся тёмной громадины, что сверху медленно и неумолимо закрывает небо. Прямо, как целая небесная драма разворачивающаяся у меня на глазах. Не спроста это. Чувствую это каким-то неизвестным доселе подсознанием. Как будто это сигнал, или знак.

Кубика нигде не видно, хотя по координатам длины и ширины нахожусь приблизительно в районе своего кабинета до исчезновения Мифоруса.

Делаю ещё пару кругов по двору и прилегающих к нему территориях. Даже проверяю крыши близлежащих домов методом телепортирования туда при помощи телепортов помещённых на те самые крыши встроенным редактором объектов, но так и не удаётся ничего найти.

Правда остаётся последнее непроверенное здание, на котором я видел девушку по имени Тучка, находящееся как раз в зоне поиска. Есть вероятность, что кубик упал, как раз, на дом в котором расположено их место пребывания. Будет малость невежливо лазить по их крыше. Но, возможно, если не заниматься созданием объекта прямо над их головой, это я про телепорт, а просто переместится туда, то это, наверное, будет выглядеть менее назойливо. А Тучка конечно же подумает, что это я из-за неё туда пришёл. От мини-карты не скрыться, хотя есть слабая надежда, что она не активировала свою, или просто не обратит внимание на меня. Что-то в этой девушке есть и вроде как не плевать, что она думает обо мне. Чем больше мне симпатичен человек, тем меньше мне хочется навязываться. Хотя это происходит до тех пор пока я его слишком хорошо не узнаю.

Я просто обязан проверить там. Весь поиск насмарку, если не довести дело до конца. Да и всю оставшуюся жизнь буду гадать об этом.

Оглядываюсь перед тем, как приняться за эту миссию. На самом деле, как будто на реальный город сбросили бомбу биораспада. Всё зависит от того, как посмотреть на это место.

Для достижения нужного эффекта решаю использовать своё изобретение. К счастью у меня есть лифт со смещением двести метров в сторону.

Делая вид что прогуливаюсь, отсчитываю от нужного здания необходимое количество метров. Координаты положения своего персонажа всегда видны в верхней строке меню. И естественно замеры произвожу от той самой пятиэтажки будучи на некотором удалении по вектору ширины, но при этом находясь в нулевой точке по длине. Этот ход не даст заранее понять мои основные намерения. И вот я в нужной точке.

Устанавливаю лифт и подключаюсь к нему.

Мгновенно оказываюсь над зданием. Теперь для достижения цели опять потребуется несколько секунд падения. К тому же времени и лифт самоликвидируется. Я его так сделал, что после активации запускается таймер на полное удаление. Довольно простая программа на самом деле, но если бы из инвентаря по умолчанию не выкладывались копии, если конечно вещь с разрешением на копирование, то это бы привело к потере.

И вот я на месте. Быстро осматриваю видимые участки. Кубика не видно. К сожалению крыша имеет полную имитацию настоящей подобной крыши. Есть глубокие водоотводы, а так же несколько входов похожих на мини-сарайчики с мини-дверями. Антенны торчат отовсюду.

Иду вдоль. Заглядываю за вентиляционные шахты. Всё-таки странный кубик. Хотя его тоже могли удалить, как и Мифорус. Скорее всего Мифорус появится в папке потерянных

объектов, если сразу не появился в папке возвращённых объектов. Система может сработать с опозданием, а вот кубик вернётся уже к своему владельцу.

Вот я и проверил всё. Кубика нигде нет. Есть надежда, что кубик они не заметили, когда удаляли мой корабль. Хотя есть вариант, что они его забрали себе, ведь у него нет защиты от захвата. Я в своё время успел поддержать его в инвентаре, а значит и любой другой сможет.

– Нужно поговорить, – слышу женский голос за спиной.

Поворачиваюсь. Это она, Тучка.

– Нужно поговорить, – повторяет она уверенно в то же время опасаясь чего-то. Она как бы выглядывает из-под своих тонких бровей. Со стороны такая маленькая и худая, и в то же время кажется очень независимой. И такое чувство, что видно синяки под глазами из-за многолетнего пребывания в виртуальности. Хотя на самом деле их не может быть видно.

– Хорошо, – говорю. Медленно киваю ей.

Кажется, что её недолгая полуулыбка озаряет этот город. На самом деле это солнечные лучи пробиваются сквозь посветлевшие облака и гуляют по пустынным дворам. Хоть кто-то.

Она почему-то молчит. Вглядывается в меня. Только сейчас замечаю, что она без пистолетов и кобуры.

– Я чем-нибудь могу помочь? – допытываюсь.

– Да... нет..., пожалуй, – смеётся она неуверенно прикрывая рот ладонью.

Жду пока она соберётся с мыслями. Понимаю, что вначале она была более уверена. Готова была что-то предьявить. Прямо выложить всё под чистую, но изменила своё решение.

А небо почти совсем расчистилось и довольно-таки быстро. Дома, улицы, дворы совсем повеселели.

И вот она выпрямляется и готова сказать. В выражении лица – тень вины.

– Это я удалила твой летающий дом и прошу прощение за это, – внимательно выискивает в моих глазах понимание.

Дело конечно же не только в этом. Если бы она сильно волновалась о моём эмоциональном состоянии, то предупредила бы заранее послав личное сообщение. Поэтому странно, что решила признаться. И ещё это значит – она хозяйка локации.

– Ничего страшного, прощаю, – говорю. – И я тут погулял немного... Зачётно.

Улыбку, как будто, заклинивает на её лице. Девушка уводит глаза. Возможно, она это делает из застенчивости, или чтобы предпринять более кардинальные меры по управлению своим выражением лица.

– Сибки, – благодарит она возвращая взгляд. – Просто ты прилетел и забрал всю свободную память. Я так думала вначале.

Вот оно! Кажется, это про кубик.

– Ага, у моего корабля есть проблемы с весом. Мифорус называется.

– Замечательное название, – вспыхивают её глаза ненадолго, – но его воздействие на участок, я бы сказала, не маленькое. У меня пять тысяч памяти было, а это десять твоих Мифорусов. Просто я поняла, что не могу выложить одну свою вещь. Оказалось, места не хватает. Обычно я держу пять тысяч, а тут смотрю, какая-то кикня – ровно ноль.

И правда странно, что получилось ровно ноль. Как будто случайно совпал остаток памяти локации с воздействием Мифоруса и кубика. Вероятность такого события мне кажется просто невозможной.

– Сейчас должно быть место, – вспоминаю, как выкладывал свой лифт.

– Сейчас есть место, – кивает. – Но если вернуть твой Мифорус, то снова станет ноль.

Что-то занимает много места и я не могу это найти.

Это точно про кубик, но я почти уверен, что он не содержит вредоносное программное обеспечение, которое к примеру забирает всё свободное пространство блокируя работу на локации. Иначе сейчас снова был бы ноль.

– Есть один объект, – решаю признаться, – и он не мой.

– Мне нужно имя владельца, – выпаливает она.

– Я скажу имя, – говорю. – Только ты обещай не удалять объект, а показать его место расположение. Я его заберу.

– Это его ты искал тут ходил?

– Ага.

– Что же в нём такого? – интересуется она.

– Долгая история, но я пока ничего определённого не могу сообщить, – уверяю её. – Выглядит как небольшой светло-жёлтый кубик с одним маленьким отверстием и судя по всему состоит из большого количества объектов. Принадлежит какому-то Рудольфу.

– Тогда и вернуть его Рудольфу! – предлагает Тучка.

– Сначала я тоже хотел, чтобы кубик вернулся владельцу, – пытаюсь отговорить её. – Но сейчас... в этом нет смысла...

Глубокая мысль вспыхивает в уме и тут же исчезает, как сверкнувшая молния не оставившая следов своего существования. Только гром долетает до сознания, некий вывод произошедшего.

– Почему нет смысла? – пытается она понять происходящее.

– Ты не сможешь его вернуть владельцу.

– Откуда ты это знаешь? Вижу, вы там все за одно?!

Смотрю на неё, как она вытянулась в струнку, не зная что делать и кому верить. Понимаю её.

– Сегодня многое произошло и у меня случилось озарение, – пытаюсь вспомнить детали этой вспышки. – Нам нужен этот предмет.

– Мне как он не нужен, – выпаливает.

– Это пока. Но чтобы не потерять, я возьму его к себе, если получится.

– Я сейчас!

Тучка замолкает. Глаза начинают быстро двигаться, это она открывает, невидимые для окружающих окна управления локацией. Что-то там делает. И совсем не понятно помогает она сейчас, или нет. Может и помогает. Об этом говорит даже солнечная атмосфера вокруг нас. Хотя с чего мне так думать...

Стою, жду.

И вот наши взгляды встречаются. Она в небольшом замешательстве.

– Ничего нет, – замирает.

– И место не вернулось? – спрашиваю.

– Нет.

– Может в имени ошибка? – пытаюсь найти выход. – Р у д о л ь ф, – проговариваю отчётливо вслух.

– Нет, нет, всё верно, – уверяет.

Вот я и потерял его.

Хотя, место же этот кубик продолжает занимать, значит возможно не всё потеряно. Но, есть и другая версия. Девушка решила поступить по своему и скрыла от меня информацию.

Я бы конечно мог обвинить её, но кажется она мне не безразлична. К тому же я всё ещё не верю в случайности. Всё что происходит вокруг, как будто имеет своё место. Любые события, это подсказки, или знаки. Этот принцип жизни осваиваю совсем недавно, при этом неважно где нахожусь, в реальности, или же в виртуальности.

Она стоит, ждёт моего ответа. Возможно я зря про неё так думал.

– Это определённо странный кубик, – делаю вывод.

Кивает.

– И он достаточно странный, чтобы спрятаться от нас, – договариваю.

– А если он нас испугался? – улыбается.

– Меня он не боялся, – вспоминаю встречу с кубиком на Мифорусе.

– Значит это я такая страшная? – непонятно серьёзна она сейчас или нет. Но от девушек я подобное часто слышал, хотя и не в свой адрес.

– Страшно красивая, – помогаю.

Девушка снова расцветает. Её персонаж выглядит действительно на уровне.

– Я теперь боюсь тут жить, – заявляет Тучка. – А если эта штука превратиться в кого-нибудь и будет сидеть в тёмном подъезде под лестницей. А потом когда я буду проходить мимо, кааак выскочит...

Однако неожиданный поворот. Похоже она боится тёмных углов и здесь для этого есть все основания. Хотя, если такое и будет где-то происходить, то довольно редко. И здесь в виртуальности кубик с лёгкостью можно превратить в некоего монстра и наоборот, всё дело лишь в умении создателя программировать и моделировать.

– Тогда эта программа должна быть достаточно умна для этого. Ведь ей надо адаптироваться на неизвестной местности, – пытаюсь её успокоить. – Наверяд ли изобрели настолько хорошее искусственное поведение.

– А если..., – не успокаивается она.

Действительно не могу понять серьёзна она сейчас или нет, но придётся как-то помочь девушке на случай, если она действительно имеет такую фобию.

– Значит тогда я тебя буду сопровождать, пока мы не найдём этот странный предмет, – предлагаю.

– Сибки! – соглашается она. Судя по всему этот кубик её действительно не очень интересует и по последним словам, даже пугает.

Стоим, смотрим друг на друга и вдруг она восклицает:

– Пойдём я тебя познакомлю со своими друзьями!

Определённо сегодня странный день. Радуюсь чему-то.

– Ага, только я первым иду.

– Ах, да..., хорошо. Я буду смотреть тебе в спину, чтобы не бояться.

Иду к указанному мини-сарайчику – выходу с крыши. Тучка за мной.

Вскоре мы оказываемся на лестничной клетке. Здесь, тоже, всё, как в реальности. Обычная, такая, русская лестничная клетка. Коричневые двери лифта. Подождённая кнопка. Даже стены, как будто не крашены несколько лет, хотя ЖЭК несколько раз собирал деньги на ремонт подъезда. Смеюсь про себя.

– Третий этаж, квартира пятнадцать, – слышу я Тучку.

Киваю, не забыв перед этим немного повернуть голову в её сторону. Обыкновенная вежливость.

Здание пятиэтажное и спуститься на третий этаж не составило труда. И ещё мы не встретили ни одного монстра по дороге. Пока что...

Она подходит к двери и касается её. Дверь открывается программно с соответствующим звуком проигрываемого звукового файла.

– Вот мы и пришли, – почему-то шепчет она.

Из глубины квартиры слышу разговор.

– У племени Майя есть дата конца света и у наших учёных есть знание расшифровки их календаря, но вычислить им по силам, только день конца света, но никак не год, – слышен уверенный мужской голос.

– Это почему? – спрашивает второй мужской голос. Он более грубый.

– Потому, что цикличность внутри года легко выявить по внешним признакам, весна, лето, осень, зима. А следующий, более глобальный цикл, который у разных народов состоит из разного количества лет, уже намного труднее понять.

– Почему тогда все говорили про один и тот же год и день конца света? – переспрашивает второй.

Мы с Тучкой продвигаемся в сторону голосов.

Первый парень продолжает:

– Потому, что все так называемые учёные используют одни и те же ключевые даты известных событий, заученные во время обучения, по которым и сопоставляют Майянский календарь с нашим. По этим общеизвестным датам ищут точки соприкосновения.

Заходим в комнату, где по разным сторонам расположились четыре человека мужского пола и один из них, худой парень в красных шортах и жёлтой куртке. Он сидит на подоконнике, а именно, напротив входа в комнату и значит сейчас напротив нас с Тучкой. Смотрит в окно. Похож на самого молодого здесь. Двое сидят в креслах друг против друга, это они разговаривают. А четвёртый на корточках на полу под подоконником. Он весело наблюдает за разговором двух своих товарищей.

– С возвращением! – мельком глянув в нашу сторону, приветствует Тучку парень с грубым голосом, сидящий в кресле у стены слева от нас. Этот парень выглядит большим. Он в синих джинсах и обыкновенной футболке с надписью «Настоящий мужчина».

Парень под подоконником не отрываясь наблюдает за интеллектуальным диалогом своих друзей. Он с голым татуированным торсом в чёрных широких штанах и чёрной шляпе с узкими полями.

Третий парень, тот что рассказывает про невозможность совместить календари, в блестящих доспехах на другом кресле у правой стены, не глядя поднимает ладонь и тут же возвращается к прерванному разговору:

– Во-первых даты исторических событий могут быть не точными, либо вообще выдуманными. Во-вторых, наши события, которые всё же затронули к примеру племя Майя, могли быть проигнорированы ими. Как тогда выяснять про какой год, в каком месте календаря Майя идёт речь?

– Я вспомнил! Майянцы наблюдали за звёздами тоже, когда составляли свой календарь, а звёзды то одинаковы для всех, – всё ещё держится парень грубым голосом, сидящий слева.

– Даже если учёные расшифруют у Майянцев следующий цикл, например прохождение Солнца по кругу созвездий, то более глобальный цикл, который не такой явный, по любому не совпадёт. Тут есть и ещё более глобальные циклы. У другого народа, тем более изолированного от других народов с начала их времён и начала их календаря своё виденье окружающего мира. Если внутри года нельзя ошибиться, что вот прошёл год. Он будет одного размера по времени, как у нас, так и у изолированного народа. Но более глобальные циклы, могут так сильно отличаться, что одни и те же временные точки будут несовместимы.

– Ладно, хватит, ребята, – останавливает их Тучка. – Про концы света у вас ещё будет время поговорить.

– Конец света до сих пор не произошёл и это доказывает мою правоту, – пытается вставить последнюю фразу парень в доспехах. – Думаю он произойдёт в любой год двадцать первого декабря, включительно с этим.

– Ты тоже сенсорик, – произносит молодой парень на подоконнике так ни разу и не повернув голову в нашу сторону. Даже сейчас. А он необычный и это его первые слова за всё время. И кажется, это он про меня сказал.

Все кроме молодого уставились на меня. Видимо пока я стоял за Тучкой, они не заметили моего присутствия, или им просто было не до меня за этой увлекательной дискуссией.

– Это Сенс, – начинает Тучка знакомить меня со своими друзьями. Показывает на того самого парня сидящего на подоконнике. – Под ним Челс. Это Синклер, – показывает на парня в доспехах. – А там Рисбо.

– Рад знакомству, – говорю. – Прошу посмотреть моё имя в профиле. Всё дело в том, что его не легко правильно выговорить.

– Это так, – смеётся Тучка.

По крайней мере среди них я выгляжу довольно-таки нормально.

– Ты настоящий сенсорик, как Сенс? – спрашивает у меня Рисбо указывая быстрым взглядом и жестом руки на сидящего на подоконнике Сенса. Видимо это имя от слова сенсорик.

Рисбо смотрит на меня внимательно, ждёт ответа. Остальные вроде тоже заинтересованы этим вопросом.

– Как бы, да, – отвечаю после короткой паузы. Всё дело в том, что мне не хочется разочаровывать больше себя, чем их.

– Ого, ну это круто, – продолжает восхищаться Рисбо. – А что ты умеешь?

Этот вопрос вводит меня в небольшое замешательство, ведь я ещё не могу чувствовать виртуальным телом. По идее сенсорики и называются так, что у них проявляются сенсорные, другими словами – тактильные ощущения. Но так было в начале. Сенсорность иногда сопровождается особыми умениями связанными с личными характеристиками человека и в итоге натренировывается. Из-за того, что сенсорность была первой ступенькой её так и оставили, как название тех самых умений, которые приходят с привыканием мозга человека к нейроинтерфейсу. И ещё оставили из-за красивого названия.

– Ну нам то можешь рассказать, – не унимается Рисбо. – Мы настоящая команда, – быстрым жестом руки обводит присутствующих. – И свои секреты чужим не выдаём. Вот Сенс видит своими чувствами других людей, а Синклер...

– Стой, подожди, – останавливает его Синклер резким вмешательством и взмахом руки.

– Что такое? – удивлённо взирает на него Рисбо.

– Не всё сразу. Пусть теперь про себя скажет. Так будет честно. К тому же я ещё не очень.

– А ну да, – вопросительно-заинтересованный взгляд Рисбо снова направлен на меня.

Видимо моя пауза оказалась слишком большой.

– Я, вроде как, ускоряю время. – признаюсь.

– Ух ты, – радуется Рисбо, – круто наверное?

– Я только для себя, – поправляю изложенную мысль.

– А можешь прямо сейчас ускорить время? – продолжает он пытаться меня своей жизне-радостью, чем успешно заражает всех вокруг.

– Если честно сейчас не могу, – говорю. – Это пока неконтролируемый процесс.

– Ну а как это выглядит, расскажи?

– Такой уж он, наш Рисбо, – улыбаясь мне, проходит внутрь комнаты, Тучка.

– Всё замедляется вокруг, – говорю.

– Даже люди?

– Да, даже они.

– Так хочется это увидеть, – не отводит он от меня глаз.

– Это значит ты ещё не полностью овладел своей способностью, как и я, – включается в разговор Синклер. – Время от времени у меня одним махом вписывается кусок кода, когда я пишу какую-нибудь прогу, а именно в момент сильнейшей концентрации над задачей.

– Он крутой программист! – подсказывает Рисбо.

– На данный момент, – продолжает Синклер, – мне, как и тебе, тоже не удаётся контролировать свою способность. Даже, когда я пытаюсь сконцентрироваться специально.

– Моё умение скорее само меня контролирует, чем я его, – улыбаюсь.

Присутствующими эта фраза воспринимается в меру несерьёзно, вполне адекватно. А самое главное я действительно так думал.

Кажется, встреча с этой компанией добавила мне за один раз столько веры в сенсорность, сколько я не набрал за всё время использования нейроинтерфейса будучи оставаясь одиночкой.

В реальности все ограничены физикой реальных тел, при этом имея неограниченные возможности мозга. Это значит любой, самый обыкновенный человек, приходя в Виртронацию, имеет возможность со временем раскрыть и развить все те невероятные вещи заложенные внутри себя, о которых раньше он мог только мечтать. Так, или иначе виртуальность становится неотъемлемой частью жизни, а значит и сенсорики тоже.

– В общем, добро пожаловать в команду, – предлагает мне Тучка стоя напротив меня.

Киваю ей, полагаю правую руку на сердце, хотя в виртуальном теле его, вроде как, нет. Просто привычка.

– Как это не прискорбно, – сообщает Челс, молчавший до этого. – А у нас типа имеется ритуал посвящения.

Тучка тут же поворачивается к Челсу угрожая кулаком. Это похоже на несерьёзную дружескую угрозу. Потом смотрит на меня пытаясь что-то вспомнить. В комнате немного темнеет, это за окном снова вернулась пасмурная погода.

– А Челс испортил Тучке настроение, – неожиданно добавляет Сенс не переставая рассматривать происходящее за окном. Наверное, он определил настроение Тучки благодаря своему сенсорному умению.

Никто особо не реагирует на заявление Сенса, кроме самого Челса.

– Вот и ладушки ребята, мне тут телеграмму накатали, надо выручить друга, – пытается Челс довести до сведения своей команды, какую-то свою мысль. Встаёт.

– Испугался, испугался, – подтрунивает Сенс.

– Честное пионерское, комсомол зовёт, – кажется Челс пытается извиниться.

– Да иди ты уже к своему Метру Пихайловичу, – как будто срывается Тучка. – Вы друг друга стóбите.

Челс вздыхает и исчезает. Это он сделал переход на какую-то другую локацию. Между локациями легче перемещаться при помощи переключений, которые ещё называют переходами. Но можно и своим ходом, что может быть довольно проблематично из-за расстояния и свободного программирования.

– Опять ведь пойдут в пьяный город, – обречённо она вздыхает.

Вспоминаю пьяный город, который является, своего рода, учебкой. Там учатся управлять своими телами. Несомненно, люди тренируются, где им больше нравится, но многие стесняются и поэтому остаются в месте первого появления, среди себе подобных. Вроде как вокруг такие же и выходит не так обидно. Такое сходство произошло от того, что если, нормально умеющий управлять своим виртуальным телом, человек употребит достаточное количество алкоголя, то становится, как полноценный новичок у которого ноги, руки, голова как будто начинают каждый свою самостоятельную жизнь. Это выглядит невероятно смешно. Хотя часто такие люди скрывают своё состояние при помощи анимаций.

– Я не против пройти обряд посвящения, – говорю ей. – Чуть позже.

– А у нас тут есть особые правила на этот счёт, – сообщает она, еле заметно переминаясь на месте.

Пытаюсь понять по её глазам, что она имела в виду. Но она вдруг кивает Синклеру. Передаёт некий сигнал к действию.

– Как только ты узнаешь о существовании нашего ритуала посвящения, это становится началом ритуала посвящения, – начинает Синклер пересказывать инструкцию. – Имеется всего одна попытка. На выполнение даётся восемь часов и ссылка-ориентир.

– Там будет просто, если сразу начать, – утешает Тучка.

– По прибытию надо взять ЛИП, расшифровывается как личное игровое поручение и по истечении времени необходимо оказаться в списке победителей. Результат итога данных процессов оценивается, по принципу, зачёт, не зачёт.

– А мне ребята мои, надо в реал по делам убежать, – как будто улыбается она через силу. – Буду позже.

– Тебя ждать? – спрашивает её Синклер.

– Нет, я буду долго, – уверяет его Тучка. – Ты передашь всё необходимое?

– Уже начал, – улыбается он ей.

Тучка исчезает. Зря она конечно обиделась на Челса. Видимо она ещё не знает, что просто так события не случаются. Они выстраиваясь в логические цепочки, всегда к чему-то ведут. И я, кажется, догадываюсь почему она убежала в реал. Отчасти тут конечно страх встретить того самого монстра из кубика, которого она себе выдумала. Правда, есть и другие парни, которые могут её сопроводить если надо. Хотя, возможно, она не хочет выглядеть трусихой перед своими друзьями. Но ведь для просьбы в сопровождении необязательно открывать Душу. Это что-то значит, если она предпочла меня в этой ситуации.

В папку «Полученные» приходит файл с точкой для перехода на нужную локацию. Это от Синклера, как он её назвал – точка-ориентир.

Киваю ему. Он кивает в ответ. Кажется мы с ним немного похожи.

Киваю Рисбо, который думал что-то своё, но сейчас отвлёкся для прощания.

– Удачи, – машет он обеими руками.

Поднимаю свою руку в ответ.

Сенс так и ни разу не повернувший голову, продолжает смотреть в окно. За окном, как ни странно, опять хорошая погода. Хотя, скорее, какая-то средняя.

Не забывая сохранить точку перехода в этот штаб, где я встретил моих новых знакомых, активирую точку перехода для прохождения ритуала посвящения переданную мне Синклером.

Смена окружения.

Оказываюсь на каменной круглой платформе посреди сказочного леса. По краю платформы установлены каменные столбы с непонятными рисунками и надписями. Посередине стол из цельного круглого камня.

Судя по названию локации нахожусь в Волшебной стране.

Вокруг никого. Судя по всему мало желающих пройти через испытания. Хотя вполне может быть, что таких каменных платформ существует несколько, а программа посылает участников на свободную и сделано это для атмосферы таинственности. Уже весело. Посмотрим, что будет дальше.

На каменном столе лежит какой-то свиток. Логика подсказывает, это то, что нужно взять, или коснуться.

Выбираю касание. Каменные столбы начинают светиться и снова происходит смена окружения. Теперь нахожусь внутри большого украшенного помещения на подобию тронного зала. Это значит меня забросило в какой-то замок. На богатом троне сидит, смотрю её профиль, царица Элия в роскошном голубом одеянии. Вокруг неё два стражника в преимущественно красных мундирах с алебардами в руках. Но мини-карта никого не показывает, хотя по другим особенностям, это настоящие люди. Возможно мини-карта здесь работает как путеводитель – показывает ближайшую местность и моё местоположение на ней, и ничего более.

Стою, жду реакции. Видно, что человек играющий роль царицы, сейчас не подключен к персонажу, но в данном случае ещё и не выключен сам персонаж. Так бывает, когда человек просто снимает нейро-видео-шлем и уходит по своим делам. Такие персонажи выглядят опустошёнными, как какая-то пустая оболочка. Хотя по логике, наличие человека не может проявляться на персонаже кроме как присутствием мимики виртуального лица и движением виртуальных конечностей тела.

Точно ещё не понятно, дали ЛИП или нет, но логика подсказывает, что всё пока идёт хорошо.

– Минутку, – сообщает стражник, тот что слева, виновато улыбаясь.

Одобрительно киваю. Осознаю, что и сам нахожусь тут, не совсем, по своей воле. Но я всегда рад самой Виртронации.

Интуитивно оглядываюсь. Почему-то мне кажется, что здесь раньше было больше людей. Понятно, что не всех участников отправляют именно в это место. Но, видимо, этим работникам платят за то, что они целыми днями играют роли царицы и стражников. А если платят, значит это место должно приносить выгоду. И уверен, что эти трое тут не единственные.

Царица ожила, зашевелилась.

– Приветствую тебя странник, – молвит она.

Обращаю внимание на то, что меня поприветствовали словами. А они неплохо копнули в прошлое.

– Ага, приветствую, – говорю.

– Будет тебе три задания выдано, – пытается царица собраться с мыслями. – Если исполнишь, будешь занесён в золотой список и отпущен восвояси. В свою секретную организацию, или где ты там бываешь..., – весело смеётся. – Извини, красиво смотришься. Серьёзно так.

– Благодарю, – отвечаю в своей манере, но получается ещё и как будто говорю под стать этому месту. И ещё приятно, что оценили мою чёрную куртку-плащ с воротником со стойкой.

Сдаётся мне, если все приходят ради этого золотого списка, то существующие правила требуют значительной переработки. Потому что лично мне, вроде как, безразлично, есть моё имя в этом списке, или нет.

– Первое задание, – делает царица паузу. – Принеси мне последние новости с черепашьего трёхдорожья.

Продолжаю стоять и переглядываться с царицей. Вдруг она забыла сказать, где искать это черепашьее трёхдорожье, но она показывает выражением лица, что мне уже пора. Киваю, как бы завершая ритуал передачи задания.

Поворачиваюсь и иду искать выход наружу. Видимо ограниченная информация, это тоже часть задания. Хорошо хоть выход получилось найти сразу. Почти весь замок, который в моём воображении выглядел с кучей комнат и переходов, снаружи оказался не таким уж и большим.

Как и положено в таких случаях, вокруг замка проходит ров с водой. Ворота открыты и играют роль моста через этот ров. Дорога напрямик ведёт в сказочный лес.

Ух, сейчас прогуляюсь.

Перехожу через ров в сторону сказочного леса.

Даже как-то радостнее на Душе становится. Хотя до этого было уже хорошо. Лес похож на тот, который был в самом начале, где наряду с соснами растут несколько видов причудливых деревьев и кустарников, хотя иногда встречаются и обыкновенные ёлки.

Оглядываюсь, чтобы проверить наличие других дорог, но начатый мной путь оказывается единственным и я весело начинаю вышагивать по нему.

Прошагав немного, вспоминаю, что не засёк время с момента, как узнал про ритуал посвящения. Смотрю – пол первого ночи. Как раз прошло минут двадцать с того момента. Десять минут туда-сюда и вот тебе пол часа прошло. Можно считать осталось семь с половиной часов.

А лес хорош. Деревья толстые и большие. Если бы в реальности было так же, то люди бы наверное вырубали жильё прямо в деревьях и жили там. Деревьям это не повредило бы, поскольку древесный сок обычно двигается только под корой, а сам ствол используется деревом лишь в качестве опоры.

Виртуальными ногами идти намного легче, чем реальными и ещё приятнее идти своими силами, нежели использовать анимацию. При таких условиях лично меня всё устраивает, но если долго так делать, то всё равно накапливается усталость, хоть и необычная какая-то.

Плохо, что здесь не разрешено вытаскивать свои объекты из инвентаря. Это происходит всегда, когда стоит значок запрещающий это делать – вещи просто не выкладываются, а то бы

я вытащил один из своих мотоциклов. Смеюсь про себя, как бы я смотрелся ещё нелепее, чем сейчас в своей неподходящей для этой локации одежде. Это странно, но я почему-то с самого начала не хочу ходить в чём-либо ином. Просто вообще не представляю себя в другом одеянии. Но если бы потребовалось устроиться тут куда-нибудь на работу, то наверное смог одеваться в то, что скажут и не только в одежду, а вообще в другое тело. Но в таком случае я бы уже не ощущал себя собой. Скорее всего поэтому и держу собственный магазинчик в Виртронации, чтобы никто не указывал, как мне жить, или в чём ходить.

А что если сначала взять вещь в руку, а потом бросить её. В Виртронации так устроено, что взятая в руку вещь считается надетой и в то же время вещь не приделывается к руке, как это происходит с другими частями тела. Это сделано для того, чтобы можно было управлять вещью при помощи нейроинтерфейса. Руки это особенные конечности, через них мы взаимодействуем с окружением, поэтому для рук написали особые программы и включили всё, что для этого требовалось. Теперь взятая в руку вещь может быть потеряна и это приближает Виртронацию ещё ближе к реальности.

Останавливаюсь. Нахожу в инвентаре биту. Копирую её, поскольку надетая на руку вещь исчезает из инвентаря в отличие от вещи надетой на любую другую часть тела. Одеваю. По умолчанию бита настроена одеваться, как раз туда, куда нужно.

Вот она в руке. Смотрю, как мои пальцы держат биту. Кручу кисть руки в одну и в другую сторону. Не привык я ещё разжимать кисть. Боялся, что если привыкну бросать вещи, то не смогу останавливать этот процесс. Вещи бывают очень дорогие и не копируемые, и если незаметно потерять, то будет обидно. Ведь я ещё не умею чувствовать то, что держу. Лично для меня, как только рука с вещью пропадает из поля зрения, то вещь уже кажется потерянной. Потому что стерео-картинка, это пока единственная информация сообщающая об этом.

Если фокус получится, то придётся взять в руку целый мотоцикл и только после этого поставить его на землю. Это будет забавно и неестественно, но не ново для меня.

Держу руку с битой на весу и разжимаю пальцы. Бита падает и исчезает в воздухе.

Эх, не получилось. Но я бы очень удивился, если бы получилось.

Продолжаю движение по дороге.

Продумали видимо и этот вариант. Полное воплощение того, как говорится в народе – что упало, то пропало. Вот только в реальности, ещё есть шанс найти упавшую вещь, даже если она маленькая. Здесь же вещь действительно исчезает прямо на глазах и если искать её, то только в инвентаре, опять же в возвращённых, или потерянных объектах.

Глаза радуются происходящему и мысли сами по себе возвращаются к тому, что происходит сейчас вокруг. Наверное, даже хорошо, что не получилось использовать какое-либо средство передвижения. Уютно всё-таки тут.

Иду себе, наслаждаюсь. Лес, дорога, камешки иногда. Прямо, как в каком-то волшебном параллельном мире. Кстати, камешки не маленькие. Мозг настолько привык к поступающей информации, что воспринимает её как некую иную, но всё же реальность.

По ходу движения разглядываю разные травы, грибы, ягоды. Изредка встречаются коряги и пни. Всё это успокаивает и приятно радует.

Какой-то жук, через дорогу, тащит кусок ветки. Наверное у него там гнездо, улыбаюсь. Даже не знаю, что именно меня улыбнуло, гнездо жука, или до смерти избитая фраза. Конечно в обычной жизни ветку не каждый жук поднимет, особенно жук из умеренного климата. Но этот, размером с голову человека, очень даже вполне. Поглядывая с опаской, прохожу мимо. Такой даже мою биту уволочёт, если конечно отыщёт.

А ведь у этого жука есть программа поведения, ну или, может, искусственного инстинкта. Написать такую программу не составит особого труда. Виртуальное насекомое будет ходить, добывать пропитание, спариваться, защищаться и даже спать, как это делает настоящая

букашка. Всё будет в точности, как у живого, надо лишь настроить ответную реакцию на раздражители.

Но опять же у виртуального жука не будет того, что живое делает живым. А это всякие нюансы типа неожиданной привязанности к другому жуку, конечно же с учётом, что данная привязанность не была заранее запрограммирована. Или например реакция на удачу, или на особую опасность, что заставляет бежать быстрее обычного. И если хорошенько подумать, то можно вспомнить много всего такого. Всё это незаметные мелочи для большинства пользователей, что делает обычного виртуального жука вполне живым. Именно вот такое отсутствие виденья деталей и тонкостей, погружает пользователя ещё больше, как бы убеждая его, что это тоже некая реальность, хоть и не такая реальная, как снаружи, но способная быть не менее очаровательной.

Может тоже создать какую-нибудь зверушку и выставить её в магазин? Мне вполне по силам написать искусственное поведение в виде программы. Не факт, что я займусь этим в ближайшее время, но идея забавная. Вот только кого мне сделать? Собачек да кошечек и так полным-полно. Поэтому надо кого-то уникального и в то же время интересного.

Кого же, кого же?

Надо подумать...

В воображении начинают возникать различные образы существ. Птички, рыбки, черепашки. Вереницей они начинают виться среди мыслей.

Может взять обычное животное и изменить его под чуждую среду обитания. Это будет странно и привлекательно.

Может морское сделать сухопутным, или сухопутное морским. Последнее, не очень хорошая идея, так как мы люди редко гуляем под водой.

Лучше всего, наверное, сухопутное, или морское сделать воздушным. Существует конечно летучая рыба, но к счастью летает она недолго, что полноценным полётом трудно назвать.

Пытаюсь думать уже в этом направлении.

Существо, которое по своей природе не способно находится в какой-либо среде, надо поместить в эту самую среду и по необходимости добавить соответствующие детали.

Чтобы такого особенного...?

Например, может быть, даже не знаю пока..., либо лучше вот это...

Замечаю, как рядом со мной летит дельфин.

Изредка, мельком, поглядываю на него. Он поглядывает на меня.

Странно он поглядывает, ведь я его наездник и с нетерпением жду рыбалки.

Сегодня я хочу поймать самых дорогих рыб. В рыбах вещи.

Беру дельфина в руки. Чувствую его упругое, гладкое, тело.

Такой вот дельфин служит для верховой езды во время рыбалки.

Он весь такой серо-голубой и головой шевелит в разные стороны.

Вскакиваю на него и продолжаю двигаться уже на нём. Далее уже на дельфине лечу по лесной дороге. Хорошо, удобно.

Какое-то время дельфин ускоряется, но вскоре начинает чахнуть.

Понимаю, что у дельфина кончилась энергия, поэтому нужно срочно воды. А он летит всё медленнее и всё ниже спускается. Вскоре совсем останавливается ложась брюхом на дорогу. Голову опустил, даже плавниками не шевелит.

Беру его под мышку, иду дальше. Ищу взглядом хоть какой-нибудь водоём.

Дельфин спокоен. Начинает извиваться. Возможно он начинает засыхать.

Вижу лужу на дороге.

– А вот и вода, – говорю дельфину.

Беру его в две руки и двигаю в сторону лужи.

– Не хочу воды, – отвечает дельфин очень интенсивно извиваясь, чтобы не попасть в лужу.

И действительно, что же это я. Дельфина и в лужу.

– Сейчас найду тебе воду, – успокаиваю его. А он такой не маленький и продолжает извиваться у меня в руках, но уже не так сильно.

И вдруг, о чудо. С правой стороны от дороги – маленькое озеро. Оно удерживается скалой подобно каменному ограждению.

– Вода, вода, – радуется дельфин.

Отпускаю его. Из последних сил он ныряет туда.

Иду вдоль озера. Оно не очень длинное и довольно узкое.

Дельфин уже сделал круг.

– Я подожду, – кричу ему.

Останавливаюсь у другого конца озера. Смотрю в его сторону. А там в начале озера пещера в каменной стене. Дельфин проплывая возле неё начинает затягиваться и пещера оказавшаяся большим ртом с треугольными зубами закрывается и снова открывается. Замерев в таком состоянии пещера поджидает новую жертву.

Надо срочно спасти дельфина!

Есть парень один, он должен знать, как спасти моего дельфина.

Иду сажусь на диван у стены в доме с диванами, на которых общаются разные люди. На диване напротив тот самый парень.

– Как вытащить моего дельфина из этого чудовища у дороги? – спрашиваю.

– Там рядом есть ещё одно озеро со ртом, – говорит. – Это самка. Скорми ей нужную рыбку с ядовитой жидкостью и так освободишь своего друга.

– О, благодарю.

Вспоминаю, там действительно было ещё одно озеро с пещерой.

Начинаю искать в книге с рыбками нужную рыбку. Мой взгляд останавливается на зелёной. Она большая и в ней много зелени.

Представляю, как наловлю побольше вот таких больших зелёных и блестящих, когда буду рыбачить.

Девушка всё это время находившаяся рядом со мной излучает любовь. Она гладит меня по плечам и голове. Мы приятно разговариваем.

Вскоре она встаёт передо мной и наклонившись целует в губы. Потихоньку садится ко мне на колени.

Осознаю, что люблю её и любил всегда. Довольно приятно чувствовать её теплое, живое тело. Поцелуй медленно превращается в поцелуй с объятиями.

Вижу, что она довольно-таки молода, а ситуация начинает заходить далеко за рамки приличия.

– Тебе ещё рановато, – говорю ей на ушко разорвав поцелуй.

Она с какой-то неохотой встаёт с моих колен и садится на пустой диван рядом. Между нами только диванные спинки. По крайней мере она мне ещё рада и я ей тоже.

К ней подсаживается длинный парень и начинает разговаривать.

Мне это не очень нравится и я встаю со своего места. Иду к этому парню. Он уходит с дивана и возвращается на тумбочку стоящую возле спинки дивана рядом с большим окном.

Сажусь около той девушки, как раз на то место, где подсаживался парень. А он звонит кому-то и из двери, что находится за спинкой дивана выбегает мужчина карлик, и двигается в мою сторону.

Начинаю его тыкать карандашом и это помогает его сдерживать. Он хихикает, то и дело наступая в мою сторону, и встретившись с моим карандашом отбегает.

– Тебе ещё повезло, что я тебя в глаза не тыкаю, – говорю.

Он останавливается, смотрит на меня и возле обычных глаз с правой стороны у него ещё пара глаз. Но может это не глаза, а какие-то ранки.

Просьпаюсь. Моё тело на кровати немного дергается и выходит из дрёмы.

Сразу возвращаются реальные воспоминания, а воспоминания из сна, как ни странно, остаются очень чёткие и явственные, но довольно бредовые. Там всё казалось намного логичнее. Улыбаюсь сам себе.

Спешу открыть глаза и посмотреть что же происходит в Виртронации.

Стою на дороге. С левой стороны от дороги большое озеро, которого определённо не было до того, как я заснул. Видимо, пока я спал, моё виртуальное тело продолжало идти при этом придерживаясь намеченного пути. И хорошо, что остановился, а то бы точно оказался среди рыб, поскольку дорога тут поворачивала и шла уже вдоль озера.

Странно, что я заснул в момент ходьбы. Хотя, конечно, реальное тело лежало, как обычно, а движения в виртуальности мои были слишком монотонные. Вот и заснул. Тем более кушал недавно.

А ведь неплохо! Я шёл на автопилоте и не мало прошёл. Видимо какое-то время мозг продолжал двигать виртуальными ногами, а дорога оказалась прямой. Либо просто дорога во сне точно совпала с виртуальной дорогой. В любом случае, это удивительно. Даже то, что второй раз вижу качественный сон, не говоря уже о совпадениях с пространствами виртуального мира. Не исключаю влияние вегетарианского образа жизни, так как за последнее время частота снов увеличилась, как и их запоминаемость. Правда вот такого резкого качественного улучшения со мной ещё не происходило, это конечно с учётом сна про гараж. Ощущение, как будто мне кто-то, или что-то помогает.

Ну ладно, время не ждёт. Потом всё обдумаю.

И так задание – узнать черепашки новости на трёх дорогах. Хотя нет, про черепах никто не говорил. Короче ищем какие-то три черепашки дороги. И кстати, сколько я спал?

Смотрю время – пол второго.

Это же надо! Целый час проспал. Осталось шесть с половиной часов.

Зато целовался на халяву. Улыбаюсь. К тому же чувствовал поцелуй и даже чувствовал дельфина, когда носил его в руках. Жалко его пещера сожрала.

В общем надо сосредоточиться и оставшееся время держать внимание в бодрствующем состоянии.

Настраиваюсь.

А ведь я мог пройти нужную точку пока спал. И если возвращаться чтобы проверить, это время терять.

Иду на берег озера, чтобы оглядеться. Вдруг чего увижу.

Водная гладь даёт намного больший и намного дальний обзор пространства, чем холмистая местность, к тому же разрисованная деревьями.

На дальних берегах ничего примечательного, но в самой воде меня привлекает довольно большой плывущий панцирь. Он уплывает всё дальше и медленно всплывает.

А ведь это большая черепаха. И скорее всего эта черепаха приведёт меня к этим самым черепашим трём дорогам.

Я конечно могу зайти в озеро и попробовать догнать её, но я заметил, как у меня появилась полоска здоровья, когда перешёл на эту локацию. Интуитивно подозреваю, если здоровье закончится – придётся начинать заново. А времени у меня не так много.

Возвращаюсь на дорогу и начинаю бежать так сильно, как позволяет мне работа мозга. Даже если черепаха сейчас уплывает от меня, то обежав озеро на четверть, черепаха будет плыть в одну сторону со мной.

А я, оказывается, неплохо бегу. Если бы я мог так бегать в реальности, то обогнал бы любой транспорт на лесной дороге. К тому же дыхание не сбивается и мышцы не устают.

После нескольких минут бега я выравниваюсь с черепахой и в итоге встречаюсь с ней, так как моя дорога соединяется с дорогой ведущей из озера, на которую нацелена черепаха. Оказывается она плыла к берегу и сейчас решила выйти. Поскольку мини-карта тут не показывает людей – вызываю меню на самой черепахе. Наличие, или отсутствие профиля всегда покажет персонаж это, или просто какой-нибудь сложный объект. Черепаха оказывается запрограммированным объектом. Я такие объекты называю НИП-ами. НИП – не игровой персонаж, коим является любой взаимодействующий с человеком объект. Если НИП для убийства, то это МОБ – осталось от старого сленга. Но разница не существенна, поскольку по сюжету, вполне доброжелательный НИП может начать нападать, а значит станет называться МОБ-ом.

Животное выглядит большим. Длинной, наверное, метров десять и высотой метра четыре. Она продолжает движение. Иду рядом на некотором удалении.

Вскоре мы приходим на перекрёсток из трёх лесных дорог.

Вижу ещё одну такую же черепаху, но идущую по другой дороге навстречу нам. Ну вот я и на месте. Это значит и есть то самое трёхдорожье.

Интуитивно смотрю на оставшуюся третью дорогу, так как там по логике должна появиться третья черепаха, но там никого нет.

Каким-то верхним зрением вижу что-то тёмное и большое. Смотрю вверх. Так вот же она – третья черепаха, летит.

Третья черепаха приземляется точно на третью дорогу.

Получается, одна черепаха вышла из воды. Вторая черепаха пришла из леса. А третья – прилетела. Сейчас видимо будут новости говорить, а мне надо подслушать.

Вот они встречаются и останавливаются. Начинают вытягивать шеи и двигать головами из стороны в сторону.

Подхожу поближе к их головам.

– Тсссс, – издаёт звук одна черепаха. – Ввииидееееелаааа яааа, ссллыыышшаааалаааа яааа, на мморсккиииихх глууубиииииннааахх.

Видимо есть какие-то люди работающие на озвучке этих черепах. Такое в принципе не трудно сделать, если найти для этого людей. Но управлять ими, как персонажами не получится. НИП-ы, или иные объекты могут двигаться, или шевелиться только за счёт анимации заложенной программой.

– Чтооооо ввииидееееелаааа, чтоооо ссллыыышшаааалаааа? – спрашивают хором её подружки черепахи.

– Ввв сстрааннее Ииииннвооорлдд яаарммааркаааа-ффееесстиивваааль ннааа ввсс-сеееххх ууччааассткааахх. Ннаачааалоооо ввв ппяатннииицууу, – отвечает черепаха вышедшая из воды.

Запоминаю, пропуская фразу через логическое осмысление. Инворлд, это кажется переводится как «В мире». Это будет легко запомнить. Тем более – на всех участках. Это значит на всех локациях страны Инворлд.

– Ааа яааа ссллыыышшаааалаааа, – говорит черепаха вышедшая из леса.

– Чтооо?

– Чтооо?

Спрашивают уже небесная и водяная черепахи.

– Ввв сстрааннее Поортааалооовв иииидуууут сссъёооммкиии фффиильммааа Ииисскаатеелиии поортааалооовв.

И это запоминаю. Кстати фильмы созданные в Виртронации сейчас пользуются немалым успехом. Хотя, мне лично некогда их смотреть. Я тут сам живу, а это лучше фильма.

– Яааа ссллыыышшаааалаааа пеееччаааальннууууууу нноооввоооссть, – начинает небесная черепаха.

– Кааакуууууу? – переспрашивают водяная и лесная.

– Ууумееер ооснооввааатеель Ввииртрооннааации Стоооккраатцееев Руу-уддооольфф Иииввааноооввиич.

А вот это уже интересно. Стою ошарашенный пытаюсь сопоставить этого Рудольфа с тем, которого встретил на Мифорусе. Начинаю осознавать, что это один и тот же человек. Во-первых, если он основал Виртронацию, то просто не мог не бывать в ней. Во-вторых, одно имя, к примеру Рудольф, может носить только один участник Виртронации. Другой человек уже не сможет взять его себе. И если Рудольф – основатель, то он первым это имя себе и забрал. А значит ко мне в гости приходил сам основатель и скорее всего приходил прямо перед своей смертью. Странно, странно. Вот это события.

Большие черепахи качают головами, как будто откланиваясь друг другу и начинают разворачиваться каждая в свою сторону.

Ошеломлённый и немного сбитый с толку продолжаю неосознанно наблюдать за черепахами. Кстати хорошо, что новости закончились, а то пришлось бы открывать электронный блокнот, чтобы зафиксировать их.

Как там его. Стократцев Рудольф Иванович. Фамилия интересная, расшифровывается как сто крат. Иванович, значит отец Иван. Ну вот кажется я все новости запомнил.

Черепахи уже разошлись. Одна уплывала в воде. Вторая уходила по дороге в лес. Третья улетала. Как ни странно именно небесная черепаха рассказала об умершем основателе.

Начинаю движение в обратную сторону.

Приходит осознание, что вероятно придётся идти целый час, а такая потеря времени нежелательна в моём случае.

Вдруг меня осеняет. Поскольку тут выкладывание объектов запрещено, в моём инвентаре где-то есть летающий ранец, который не надо выкладывать наружу для использования. Этот ранец одевается, как одежда и использует физику для полёта, как большинство летающих машин, которые обычно сначала надо выложить, прежде чем использовать.

Начинаю искать и нахожу довольно быстро. Это кстати потому, что иногда я всё-таки слежу за порядком в своём инвентаре. Туда можно поместить неограниченное количество объектов и если не следить, то инвентарь очень быстро превращается в хаос.

Одеваю летающий ранец на спину и радостный включаю. Мой персонаж просто делает прыжок и ударяется об невидимый низкий потолок. Пробую ещё несколько раз, но каждый раз результат одинаковый.

Это озадачивает. Видимо здесь и полёты запрещены.

Насколько хватает моих знаний – всеми полётами на локации конечно же можно управлять, если иметь доступ к этой подпрограмме. И это логично делать здесь, чтобы не мухлевали.

Озадаченный снимаю летающий ранец и решаю пробежаться. Всё-таки будет в три четыре раза быстрее.

Бегу разгоняясь как можно сильнее.

Смотрю вниз, как мельтешат мои ноги. Смешно так и главное быстро. Если не смотреть на них, как будто едешь на чём-то, но единственное приходится мозгом формировать уже привычный сигнал передвижения, надо просто делать это быстро.

Вспоминаю, как я бегал в начале и это вдруг отражается на работе мозга. Ноги на секунду подкашиваются и тело встаёт боком. Небольшое умственное усилие и всё нормализуется.

В таких случаях размышления вредят процессу работы мозга с нейроинтерфейсом. Это я давно уже заметил.

Несколько минут бега и я встаю как вкопанный.

Впереди меня красуется развилка из пяти дорог, крайние из которых различаются, от центральной дороги, своим разветвлением более чем на 45 градусов, что ещё не значит, что дальше их угол разветвления сохраняется.

Кажется пока я тут лунатил – прошёл и не заметил этой развилки. Если начну бегать по каждой из этих дорог до конца, то на это может уйти намного больше восьми часов.

Мини-карта вместо пяти существующих дорог, показывает всего одну.

На ум приходит решение посмотреть всю карту этой локации.

Открываю, приближаю, но и по карте вижу только одну дорогу. Странное несовпадение. И как оказывается, эта страна занимает далеко не одну локацию, что в Виртронации встречается сплошь и рядом.

Закрываю карту и вижу на том месте, где только что никого не было – зелёного человечка. Интуитивно отстраняюсь, но на виртуальном теле, это никак не отражается, видимо потому, что подобного, только что произошедшего, сигнала мозга не оказалось сохранённым в моей базе. Пока у меня была развёрнута карта, она перекрывала большую часть пространства. Именно в этом пространстве появился этот зелёный старик в шляпе, хотя скорее он просто так выглядит из-за растений и мхов его покрывающих. Вызываю его профиль, смотрю имя – леший зелёного леса. Логично. И судя по существованию профиля, это человек. Хотя был у меня один забавный случай – полчаса говорил с человеком, естественно у которого был профиль и всё как полагается у людских персонажей, а оказался ИИИ, имитацией искусственного интеллекта. Потом долго смеялся над самим собой. Определил, что это не человек методом наговаривания гадостей и других нелицеприятных вещей. И позже выявил несколько нечеловеческих повадок в разговоре.

Леший же сидит на пеньке и молча смотрит на меня. Ростом, наверное, с метр. В руке коротенький посох. Кстати, пенька на котором сидит леший, тоже не было когда я подошёл.

– Здравия тебе, леший зелёного леса, – говорю не забывая про соблюдения правил общения по общепризнанным законам ролевых ситуаций.

Он тут же пускается в пляс, который заканчивается каким-то особым лесным реверансом и снова садится на свой пенёк. Похоже на анимацию.

– Видел ли ты меня тут, когда я первый раз сюда проходил? – спрашиваю.

– Ворон видел, заяц видел, а я не видел, – отвечает он немного хриплым, относительно высоким мужским голоском. Как раз для такого роста.

– А не подскажут ли ворон с зайцем с какой я дороги пришёл? – продолжаю спрашивать дальше.

– Ворон улетел, заяц ускакал, – веселится актёр на той стороне. В добавок к этому в его голосе ещё и чувствуется отражение моей весьма нелепой ситуации.

– А может ты знаешь какая дорога ведёт к замку царицы Элии? – пытаюсь найти обходные пути для выживания нужной информации.

– Ворон знает, заяц не знает. Заяц он ведь, чуть что, сразу в норку шмыг. И я не знаю. Я владею зелёным лесом. А по ту сторону, – показывает в сторону пяти расходящихся дорог. – Владения бурого лешего. Он и подскажет.

Судя по всему про ворона нет смысла спрашивать, поскольку тот улетел. Смеюсь про себя.

– А где именно я могу найти бурого лешего? – пытаюсь хоть как-то разговорить собеседника.

– Ворон не знает, заяц не знает и я не знаю. Никто не знает.

Разговор явно начинает заходить в тупик. Этот человек довольно хорошо играет свою роль и надо лишь найти некий подход. Хотя есть одна зацепка, по поводу, какую дорогу выбрать. Если подумать, то от того места возле озера, где я проснулся и до зелёного Лешего дорога идеально прямая, и поскольку в этом месте я проходил на автопилоте, то скорее всего вышел из центральной дороги, так как она выглядит проще для человека гуляющего во сне.

Смотрю на этого весёлого лесного старичка и хочется верить, что мы в настоящем лесу, а он настоящий Леший. Но к сожалению, это не так и пора прощаться. Время поджимает.

– До свидания Леший зелёного леса, – говорю ему. – Я придумал, куда пойду. Мне пора.
– Прощай путник. Пусть деревья подскажут тебе дорогу.

Киваю и иду прямо.

И что это значит деревья мне подскажут дорогу? В жизни это понятно, где с одной стороны дерева растёт мох, а с другой стороны – нет и таким образом можно выяснить где север. А здесь, вроде как, сказочный лес и даже Лешие сидят на пеньках поджидая путников.

Остальные четыре дороги, те что справа и слева от меня, очень быстро исчезли из виду. Я так никогда и не узнаю куда они ведут, или откуда.

Решаю немного пройтись пешком, поразглядывать деревья у дороги. Вдруг действительно что-нибудь подскажут. Позже снова надо ускориться, иначе, как мне всё время кажется, не успею. Первое задание слишком затянулось.

С первого взгляда деревья почему-то ничего не подсказывают.

Подхожу к ближайшему и обхожу его вокруг. Такую же процедуру произвожу с другими тремя деревьями выбранными мной на некотором удалении друг от друга. Все эти действия оказываются в пустую. Возможно леший сказал как бы невзначай, или образно.

Задумчивый продолжаю идти, как я надеюсь к замку царицы Элии.

Впереди замечаю пользователя сидящего на бревне у дороги. Чем ближе я подхожу, тем больше вижу, что этот человек играет роль некоего романтического волка одиночки. Сейчас он понуро сидит облачённый в тёмный тряпичный плащ с капюшоном на голове. За спиной его приделан добротный клинок. Какой-то прям сидячий стереотип просто.

Включаю на всякий случай невидимый щит вокруг себя. У бывалых это обычное явление – всегда в инвентаре имеется какой-нибудь щит, который можно надеть и защитить себя от примитивных гриферских атак. В этом случае есть вероятность, что со щитом может пойти что-то не так. Локации этой страны, как оказалось очень глубоко переделаны и работают достаточно далеко от настроек по умолчанию. Но всё-таки, если щит сработает, то он не подпустит ко мне какой-либо объект на расстоянии около метра.

Наверное нет смысла спрашивать его про то, проходил ли я тут раньше мимо него, так как это всё равно не решит проблемы. Остаётся ещё четыре дороги и если я шёл не по этой самой очевидной, на мой взгляд, то мог пойти по любой из тех четырёх, а это не радует. К тому же не хочется возвращаться. Да и навряд ли он тут сидит достаточное количество времени. В этой стране, как я понял, не принято подолгу засиживаться на одном месте.

Прохожу мимо него.

– Первое задание? – слышу вопрос.

Останавливаюсь и поворачиваюсь к нему. Голос конечно подростковый, но мужской. Такие люди глубже остальных воспринимают полное погружение. Сейчас состоится диалог из которого хорошо бы попробовать извлечь хоть какую-то пользу.

– Ага, первое, – говорю.

Он поднимает голову и уже смотрит на меня:

– Тебе потребуются местные крылья!

– Я уже пробовал летать на своём летающем ранце, – вспоминаю. – Тут вроде как отключен полёт.

– Полёт не отключен, он закрыт паролем.

– Ты знаешь пароль? – спрашиваю.

– А ты где-то видел поле для введения пароля? – переспрашивает он улыбаясь.

– Это логично, – улыбаюсь в ответ.

– Тебе нужны местные крылья! – продолжает утверждать. – Пароль не знает никто, кроме самих крыльев.

Если тут для полётов используют крылья, то они бы мне не помешали, хотя бы для того, чтобы быстро перемещаться и видеть большой обзор.

– Продаёшь? – интересуюсь.

– За байтлы, нет. Здесь система следит за движением байтлов у обычных игроков, – говорит немного разочарованно. – Короче запрещают зарабатывать левым людям.

– Обмен? – пытаюсь догадаться.

Кивает:

– Мне нужен набор для строительства домов. У сестрёнки день рождение. Любит девчушка в Виртронации строить дома. Текстур я ей уже подарил, но с двигающимися частями у неё проблемы.

Вспоминаю про одни из первых, созданных мной, товаров для своего магазина – двери с разными видами программ для разных случаев использования, окна и даже движущиеся занавески раскрывающиеся касанием. Меня ещё тогда впечатлила возможность установки на товаре неограниченного копирования – закинул в магазин и забыл. Мой расчёт был как раз на новичков, которые приходя в Виртронацию сразу начинают строить дома, чтобы попробовать имитировать жизнь и как правило, сталкивающиеся с проблемой программирования. Таких людей оказалось не мало. Чтобы поставить стены и прилепить крышу много ума не надо, но у любого нормального дома, как минимум, должна быть дверь запрограммированная на открытие и закрывание, а ещё желательно иметь возможность защитить открытие двери от посторонних. К сожалению не я единственный продавал двери и занавески, но товар в ходу до сих пор, и приносит прибыль. Удивительно, что именно меня он просил и именно об этом. Даже учитывая, что скорее всего он задумал отправить меня на главное торговое пространство официального сайта Виртронации. К слову, именно там я и держу свой магазин.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.