

Александр Солнцевский

# Навстречу реальности

Александр Жолнеровский

**Навстречу реальности**

«Издательские решения»

**Жолнеровский А.**

Навстречу реальности / А. Жолнеровский — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-968039-6

В мире наступил апокалипсис, только не такой, каким его представляют многие. Реальный мир стала заменять игра, но только к чему это приведет и что может породить то, что убивает.

ISBN 978-5-44-968039-6

© Жолнеровский А.  
© Издательские решения

# Содержание

1 Глава	6
Конец ознакомительного фрагмента.	15

# **Навстречу реальности**

**Александр Жолнеровский**

© Александр Жолнеровский, 2019

ISBN 978-5-4496-8039-6

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

## 1 Глава

Как же я ненавижу батареи осенью и весной! Эти два времени года всегда издеваются надо мной. Утром солнышко палящее, а вечером ветер ледяной. А еще и эти батареи! Перекроешь стояк – холодно, наоборот – жарко. Я не ворчун! Нет я их ряды не пополняю.

Сейчас я стою в одних шортах и жду, когда вскипит чайник. Как же для меня будет хорошо выпить чашку! Мой организм до такой степени обезвожен, что для него все подряд подойдет, кроме алкоголя, но мне хотелось чаю. Для меня это будет, как для голодающего кусок жареного мяса.

Я оперся руками о стол и засмеялся. Ух и дал я вчера! В одиночку 2 бутылки пива, а потом еще и полбутылки виски. Какая муха меня укусила?

Мне было невыносимо жарко. Видимо, вчерашняя выпивка повела себя по отношению к моему мозгу, как ядерная боеголовка после детонации.

Я встал и еле дополз до окна. Дернул ручку вверх. Оно распахнулось и в ту же секунду все мое голое тело ощутило холодный морской бриз. Для меня это было блаженство.

Мои окна выходили прямо на берег Тихого океана. Глядя на него, я задаюсь вопросом: «Почему его назвали Тихим?» Сколько здесь живу, редко наблюдаю его в покое. Сейчас волны были тоже чем-то недовольны. Многие из водных гигантов дотягивались до спасательной башни. Вода была темно-серая, злая и угрюмая.

Вдалеке я разглядел маяк, он исправно нес свою службу даже во время шторма. Так как он был далеко от берега, в месте, где волны были огромными, его полностью окутывало всплеском разбушевавшиеся волны.

С нашим пляжем связано множество историй, и все они грустные. Дело в том, что наш город очень большой. Представьте безветренный день, жара, солнце медленно выжигает кожу. Что хочется сделать? Искупаться! Так вот, все, кто так ответил, ошибается.

Я часто наблюдал из окна, как люди идут купаться. И если купаться на мели, то ничего страшного. А вот все, кто заходит дальше, чем на полметра... Таких можно хоронить. Течение мгновенно схватит и унесет так же, как маленькие дети берут игрушки. А на глубине в этот же момент «откроется ресторан» для очень больших и ненасытных гостей – белых акул.

К сожалению, никакие знаки не помогали людям понять, что нельзя глубоко уплыть... Жертв становилось все больше и больше, будто люди с ума сошли и не читают новости об убитых акулой. Но все меняется: один неизвестный художник нарисовал белую акулу. Она выглядела, как живая. Сейчас схватит за ногу и все. Но это был не конец, художник подписал внизу как бы слова акулы: «Покорми меня – иди в воду!» а потом вывесил картину на пляже.

Глупая и даже смешная экспозиция! Но в каждой шутке есть доля правды, и художник хорошо ее отразил. Он нарисовал акулу страшней, чем в реальности: огромная, толстая туша выглядит так будто до нее можно дотронуться ужасают, ее разъяренная морда и приоткрытая пасть с оскаленными зубами.

Конечно, то что нарисовал художник – гипербола. Мне казалось, что он нарисовал давно мертвого Мегалодона (надеюсь, что мертвого). Но цель была достигнута – сократилось количество погибших от акул, потому что многие просто боялись даже палец ноги намочить, а другие стали купаться либо в бассейнах, либо на мелководье.

Моя встреча с акулой произошла, когда мне было 15, в устье речки. На мое же счастье, она мною не заинтересовалась: то ли была не голодна, то ли я... чёрт ее знает. Я не смогу выразить свои эмоции на бумаге, потому что сейчас мне 28, и я давно уже забыл то, что испытывал. Помню, что коленки дрожали и руки немели. Казалось, что кто-то на дне меня тянет вниз.

После этой встречи я не то что купаться не лез, но даже в ванну боялся зайти.

Сейчас я тоже не люблю купаться. Как только вошел в воду, где не могу нащупать дна, сразу начинаю трястись от страха и тонуть. И никак это не контролирую.

Я подошел к холодильнику и открыл его: безнадежная картина. Пусто!.

Тогда я схватил блокнот и ручку, где я писал, что надо заказать у доставщика продуктов. Сейчас очень популярен этот способ. Сами курьеры накидывают к стоимости продуктов не так много, как представляется. Поэтому я со своей зарплатой легко могу заказать все, что вздумается.

Моя квартира была небольшой, обычная холостяцкое жилище. Кухня и спальня в одном месте, а в отдельной комнате рабочий кабинет. Меня все устраивало. Единственное, что надо – поменять обои: мне уже надоели эти абсолютно белые стены. Я не неряха и обои не пачкал, но смотреть на них уже не могу.

Перечислив все, что мне надо, я пошел в ванную и долго смотрел на себя в зеркало. Небритый, длинные волосы, с карими глазами, усами, как у кота и бородой, как у козла. Физически я было хорошо развит – профессия заставляла, но именно из-за нее я и небритый – времени нет. Ростом был где-то от 180 до 185. Это были все физические мои параметры.

Духовные качества совсем другие: добрый и одновременно жестокий, сильный. Наверное, одно из моих лучших качеств – это целеустремленность. Я ночами спать не буду пока не доделаю дело до конца.

Перейду к своей работе, которая многого меня лишает...

Мне было 7 лет, когда в мире появилась игра под названием «Блаженство». Я мало в нее играл, потому что графика было очень плохая. Управлять персонажами было тоже невозможно, но появилась новая система игры. Чтобы стать игроком, нужны специальные очки размером с пульт от телевизора. Очки отражали то, что происходит в виртуальной реальности (как это называют писатели: «Портал времен и реальностей»).

Первые годы игра мало вдохновила людей.

Тогда через три года появились специальные ботинки и джойстики отражающие движения человека в виртуальной реальности. Публику это удивило. И все стали скупать эти вещи.

Я в 15 лет нашел старый джойстик, очки и ботинки. Некоторое время попотев над ними, смог войти в сеть. По самому миру «Блаженства» ходить было бессмысленно, а вот под ним...

Главный создатель Донован Хью придумал программу, которая позволяет игрокам побывать в роли известного инженера или же другого человека, а также можно было превратиться в главного героя любой книги. Помню, моя любимая книга была «Космическая одиссея» Артура Кларка и «Неукротимая планета» Гарри Гаррисона.

Целыми днями я сидел в этой игре. Но потом стало надоедать. И я был не единственным, кому наскучил этот мирок. Он не воплощал наши мечты. Кому-то не хватало любви в игре. Кому-то требовалось больше реалистичности. Кому-то мир показался совсем тесным... и очень многие люди были просто разочарованы.

Компания Донована была близка к разорению. Год, два и еще три никаких изменений в игре.

Но вскоре все изменилось.

Хью выступил по телевидению с извинением за неоправданные ожидания и пообещал новые изменения, которые понравятся всем. Так оно и оказалось. Расскажу поподробнее про его новый мир «Блаженства». Первое нововведение – это новый костюм, а точнее, лежанка. Дело в том, что со старым костюмом были кое-какие сложности, например: чтобы лететь в игре, нужно было лететь и в реальности. Конечно, богатые купили себе специальную установку, но этого было все равно мало. И на смену таким вещам пришла лежанка. Она ничем не отличалась от обычной, кроме того, что переносила сознание людей в игру. Пока человек в реальности лежит и не двигается, в игре он мог бегать, стрелять и т. д. Лежанка действовала так: ложишься на нее и складываешь руки – ноги и голову в специальные отверстия. Лежанка про-

веряет идентификацию и присасывалась своими датчиками к телу от темечка до ног. Но есть два правила: лечь только голым и в специальных очках.

Это нововведение очень понравилось игрокам, только не нравилось, что, трогая предмет в игре, его не чувствуешь. Такая ошибка была исправлена в ближайшем обновлении.

Следующее новшество – это сам мир. Во-первых, он был красивей и графика была на высоте. Во-вторых, пространство мира. Он был огромен. Дело в том, что сам Донован занялся разработкой основной локации, а его помощники – побочными. Но все равно создать множество миров за 3 года – невозможно. Донован стал нанимать программистов и платил им огромные деньги. Этим программистов были тысячи, а может, десятки тысяч, и каждый занимался определенным миром. И до сих пор Донован придерживается этого плана.

Третья новинка – это персонаж, которым управляет человек. Его создатель мог как угодно над ним поиздеваться: и волосы подлиннее, и голова поменьше... В общем, в «Блаженстве» можно было стать кем захочешь.

Четвертая новинка: множество задач, за которые давали виртуальные деньги. Задачи (или квесты, как и еще называют) были различной сложности. В одном из интервью Донован сказал, что сделал квест наподобие книги Эрнеста Клайна: «Первому игроку приготовиться» и немного изменил правила. Если в книге игрок за победу получает огромные деньги, причем не виртуальные, а также акции в управлении фирмой, то Донован в приз отправил различную дорожную одежду и три миллиона виртуальной валюты.

5 новинка: (для меня это была одна из лучших новинок) —стала богаче библиотека. Если в первых версиях книг было очень мало и случалось, что во время игры герои могли долго повторять одну и ту же фразу – клинило. Теперь такой недочет исправлен, и библиотека с каждым днем пополняется. А также теперь можно было говорить фразы, которых не было в книге, и испытывать эмоции героев.

Этот маленький список вывел игру на первое место по количеству игроков. В нее играл весь мир. Люди были готовы заплатить любые деньги, лишь бы сыграть.

А теперь подходим к главному: моя профессия. Я выучился на полицейского. Спросите: «Причем здесь полиция и виртуальная реальность?» Так вот, когда мне исполнилось 22, в игре произошло очередное обновление – костюм ощущений.

Что это такое? Костюм ощущений – это одежда со специальными датчиками. Наденет его на себя человек – не будет ни жарко, ни холодно, а в игре он будет чувствовать все, от того, какой воздух подул и до осязания различных предметов. Костюм имел пять уровней. Первый – самый минимальный. Он означал, что боль, испытываемая в игре, будет самая минимальная. Второй и третий описывать не буду. А вот четвертый можно было сравнить с теми же ощущениями, что и в реальности. Пятый использовали извращенцы, которые любили ходить в бордели.

Помню, когда работал обычным полицейским, к нам часто приходили сообщения, что человек умер в игре, а потом и в реальности.

Вообще смерть после игры в реальности происходила по одному и тому же сценарию: человек долго играл, накапливал очки опыта, оружие, различные предметы... И вдруг он умирает в игре. А это означает потерю всего. И после человек со слабой психикой мог совершить суицид.

Но тогда произошло другое. Одним из первых моих дел, связанных с виртуальной реальностью, было такое: старик лет 70 в виде персонажа, которому 20, вместе со своими виртуальными друзьями отправился бороздить просторы игры. В реальности перед игрой он забыл уменьшить костюм ощущений – и у него стоял уровень 5. В какой-то момент персонажа убили пулей сердце. Благодаря костюму все ощущения перенеслись в сердце старика. Инфаркт!

И такие случаи не редкость. Со временем появились маньяки, которые перекрывают персонажам выход из игры и начинают всячески издеваться над виртуальными телами, а реаль-

ный человек чувствует боль и не может покинуть игру. По-моему, это страшная смерть. Ты чувствуешь все время боль, а скончаешься из-за того, что в реальности не поел.

Также появились новые виды грабежей.

В общем, миру понадобились виртуальные полицейские. Таким и был я. Мы отслеживали различных преступников. Следили за их персонажами и вычисляли координаты реальных людей.

Мы следили за админами, польза от которых была для игры, как капля в море.

Мы обладали правами: я не буду перечислять все, назову некоторые. Первое – у нас было два персонажа: служебный и личный. Все, кто не имел лицензии виртуального полицейского, за такое мог лишиться игры на год или пожизненно, а у нас это нормально. Служебным был огромный здоровяк с горой мышц, и в полицейской одежде. Его изменять мы не могли, да и зачем? Вдруг перепалка начнется в виртуальной реальности? Мы можем потерять персонажей, а служебных не жалко. Через пару минут дадут другого, абсолютно такого же.

Личный был уже другой. Мы сами его создавали, могли создать подобие себя или нет. Все зависит от воображения.

Второе право. – это захват реальных личностей, подозреваемых в преступлении. В таком случае действовала группа захвата, в которую мы входили автоматически. И вместе с одним или двумя полицейскими (не работающими в виртуальной реальности) ловили преступников. Если надо, стреляли по ним.

В игре смерть проходит так: пару секунд ты видишь в рапиде, как убили персонажа, а потом вылетаешь в меню, где строишь заново своего «солдата».

Я прокашлялся, а потом наконец-то сделал чаю. Съев бутерброд, приготовленный еще вчера, пошел готовиться к погружению в другую реальность.

Моя работа мне нравилась, хотя за пять лет я увидел такое, что кажется невыносимым. Первые годы для нашего отдела были очень тяжелые. Мы только привыкали к новому оборудованию и поэтому еще плохо разбирались в системе. Но теперь – то все наоборот. Работало у нас человек тридцать, это очень мало. Дело в том, что многие полицейские считают нашу профессию бесполезной, а некоторые – даже позором. Но среди людей есть и нормальные. Например, у меня есть друг, он не хочет в виртуальной реальности служить, так как он игру недолюбливает. Я нередко обращаюсь к нему за помощью. Все-таки приходится ловить преступников в реальности, а не в игре.

Я достал таблетки от похмелья и проглотил.

Вообще то, что я вчера смог выпить – огромное везение. Я работаю с 9 до 19, но это официально. На деле все происходит по-другому. Бывают случаи, когда нужно срочно вычислить преступника. И тогда, пока не выполню задание, из «Блаженства» не выйду. Делая вывод, могу сказать – наша профессия ни черта не легка!

Я вошел в рабочую комнату. Там стояла кушетка для погружения в игру, костюм и наушник, лежащий на единственной полке.

Обои здесь были еще хуже: обшарпанные, где-то порванные, цвета хаки.

Я взял наушник и сразу поставил в правое ухо.

– Доброе утро, охотник! – услышал я голос в наушнике.

– Привет, Дис!

Дис – это не человек, а искусственный интеллект, находящийся в наушнике. Он был моим проводником: надо вычислить координаты преступника – обращаюсь к нему, нужно пересмотреть диалог – он включит. Как он выглядит, понятия не имею. Имя Дис тоже не его настоящее, оно означает диспетчер, просто его сократили до Дис (по-моему такое имя лучше). В ответ за изменение его имени он стал называть меня Охотником, а я не возражал.

– До начала рабочего дня еще час. Почему не спишь? Вроде бы ты хотел вчера выпить?

– Да. В комнате духота вот и проснулся. Есть кто в игре?

– Есть, Джулиан и Гербер, новый работник в отделе – говорил он очень молодым голосом. Вот и славно, будет, с кем поговорить. Я надел костюм, подключил некоторые датчики и лег на кушетку.

Нацепил очки и приготовился погрузиться в игру.

– Обратный отсчет – сообщил Дис: -3... 2...

Я открыл глаза. Передо мной стоял шкафчик. Приподняв руки, я увидел, что они длиннее, чем настоящие, и вообще мое тело в два раза больше – я в служебном персонаже. Имя было Арт-57. Выбрал я такое потому, что просто запомнить. Настоящие имя Артур. Почему 57? Просто так назвали.

– Добро пожаловать в «Блаженство»! – протараторил Дис.

Я развернулся и пошел к главному холлу нашего отдела. Там на диване развалился Джулиан, а рядом стоял Гербер. Персонажи, мой и Гербера, были близнецами, а вот у Джулиана нет. Он сейчас был в отпуске, мог путешествовать на просторах игры.

– Арт, привет! – воскликнул Джулиан.

– Привет, Джу! – настоящее его имя мы произносили, когда были одни. -Доброе утро, Гербер. Что обсуждаете?

– Арт, объясни новенькому про потерянных и новый вид ограбления, а то мне хочется расслабиться.

Я кивнул.

– Что тебя больше интересует? – спросил я

Гербер был совсем «зеленый». Мало что знал и вел себя, как любопытный ребенок.

– Потерянные – это кто?

– Люди! Обычные люди – внешне... -сразу ответил я, но потом понял, что надо пояснить.

– Потерянный – это диагноз в психиатрической клинике. К потерянным относят людей, которые забыли, что реальный мир – это не игра. Для них «Блаженство» – реальность, а тот мир – чепуха. Они не опасны для общества. Они опасны для себя. Потерянные перестают принимать пищу, спать, делать все то, что мы делаем в реальности. Если их не отвезти в психушку, они с голоду помрут.

Он немного постоял, видимо, осмысливал сказанное, а потом спросил:

– Как их вычислить и что делать?

– Они тебе сами все скажут. Начинаешь диалог и все. Потерянный сразу станет болтать про свою теорию. Что тебе надо делать?... Первое – это созвониться с психушкой и отправить им копию записи вашего диалога. Пусть думают, псих ли он. Затем, если все подтвердится, тебе приходит письмо. А дальше по накатанной: узнаешь координаты нахождения психа. И если в нашей зоне, едешь его забирать. Если нет, то пишешь в отдел, занимающийся той зоной. Все понятно?

Он кивнул

Судя по часто отводимому от меня взгляду, он в жизни был не такой сильный, как в игре. Но так всегда и бывает. В игре герой – в жизни ничто!. По-моему, он в простой жизни был застенчивый и слегка робким.

– Арт, ты забыл упомянуть одну деталь, – сказал Джулиан.

Весь мой монолог он слушал и следил, ошибусь я или нет. Он был старше меня, но ненамного. Именно он предложил мне работать здесь.

С Джулианом я познакомился еще в школе. Мы знали друг о друге все. Он был для меня как брат. Старший брат!

– Гербер, есть такое выражение: «Люди хотят остаться там, где им нравится». Так и с потерянными. Они не хотят уходить из игры. В «Блаженстве» можно добиться всего, быть всем, а в реальности... к потерянным можно отнести почти каждого второго. Даже ты я или арт можем стать в скором времени потерянными.

– Почему игру не закрыть, ведь происходят убийства, грабежи?

– Такой вопрос остаётся на обсуждении главы игры и ее отца Донована Хью. Он же, в свою очередь, когда все тобою перечисленное стало происходить, спросил всех игроков, стоит ли закрывать игры. Народ до такой степени полюбил игры, что в один голос крикнул: «Нет!»

– Вот так! – объяснил я: -Имя Гербер настоящее?

– Нет. А грабежи?

Видимо, моя попытка начать обычный разговор, чтобы ближе познакомиться с человеком, не удалась.

Я вдохнул побольше воздуха, потому что об этом говорить придется дольше.

– Есть множество способов ограбить человека в виртуальной реальности. Но о самом сложном и изощрённом я тебе расскажу. Мы называем их «лжецы». Это группа состоит пяти человек, хотя мне попалась банда из 7. Как действуют? Надо найти жертву. Они ищут богатую рыбку, так как их афера отнимает очень много времени и сил. Затем всячески пытаются войти в доверие и сделать так, чтобы в голове жертвы сложилось впечатление об аферисте, как о близком родственнике. Со временем аферист предлагает связаться в видео чате. Жертва соглашается, потому что доверяет ему. Во время чата преступник видит всю комнату своей жертвы и, в основном, только и разглядывает ее. Потом он на несколько дней пропадает и, вернувшись, предлагает сыграть в другую игру. Он выбирает специальный уровень, который построили его дружки, и загоняет туда жертву. Когда «рыбке» надоест игра, она выходит и появляется в своей комнате только с двумя мужчинами или одним, у которого в руках пистолет, направленный прямо на жертву. Тот требует денег – жертва перечисляет их. Но через какое-то время понимает, что на свою комнату помещение не похоже и нащупывает кнопку на запястье. Нажав ее, оказывается в реальной своей комнате.

Гербер слушал, широко открыв глаза:

– Как?

– Просто. Донован разрешил всем игрокам создавать свои уровни. Мошенники этим воспользовались и по памяти из видео чата создают подобие помещения жертвы.

– А как избежать?

– Например, я перед видео чатом разворачиваю фото своих родителей. А после возвращаю на место. Если я увижу в комнате, что фото повернуто к стене, сразу пойму, что это второй уровень симуляции.

Он развел руками.

– Элементарно Холмс! – добавил Джулиан.

– Благодарю, доктор Ватсон! – отозвался на его шутку.

– А какие бывают еще?

– Гербер, может ты возьмешь и считаешь об этом? Мне неохота сейчас все это рассказывать. Сам все увидишь – сказал я.

– Ты в реальности хоть кто?

– В смысле?

– Мужчина или женщина? Наши служебные персонажи не имеют пола.

– Мужчина. Двадцатидвухлетний.

– Опыт есть?

– Нет.

Я покачал головой.

– Я сейчас отвлекусь, – сказал он и вокруг него вспыхнул свет.

Телепортировался в любую точку игры. Для нас в служебных костюмах телепортация была бесплатной.

– Джулиан, ты почему не на отдыхе? – спросил его.

Он посмотрел с улыбкой чеширского кота:

- Не знаю, куда деться в этой игре. Вроде, отпуск есть и деньги тоже, а отдыхать не умею.
- Съездил бы куда-нибудь на море?
- Так, а куда в игре можно слетать? Я тут все изучил.

Я хихикнул:

- Я не про игру. Я про мир. Реальность. Посмотрел бы вокруг. Изучил бы его.
- Может быть, да. Из дома я не вылезал... – и стал загибать пальцы.

Да и на улицу не выхожу.

Джулиан не сильно отличался от своего персонажа. Такой же маленький рот, глаза, такая же огромная гора мышц. Только в реальности он был брюнетом и нос у него был подлиннее, чем в игре. С носом он сделал такое специально. Он говорил, что как только найдётся свободное время, сразу на операционный стол ляжет и исправит нос. По-моему нос у него был нормальный, а вот уши!. На таких ушах можно улететь! Хотя его уши меньше всего волновали.

- Как твоя подруга? Ты хоть на свидание ходил? – спросил он

– Какое именно?

– Хоть какое-нибудь. В реальности?

– Нет. Только в игре. Мы часто переписываемся. Думаю, через пару дней с ней в игре увидеться.

– Она хотя бы из нашего города?

– Да, я специально искал ту, которая в реальности находится недалеко. А то знаю я эти браки: муж на одном континенте, жена на другом и в жизни друг друга не разу не видели.

– Такие браки сейчас популярны.

– А самое смешное то, что в игре ты женишься на красивой девушке, а в жизни это мужик, возраст которого под 80.

Мы засмеялись.

– Этого тебе больше не нужно бояться. Ты ведь на свидание пойдешь. Диса возьми с собой, пусть просканирует, а то получится так, как ты и сказал.

Дальше мы пообщались на личные темы, и Джулиан вышел из игры. Видимо, решил все-таки в реальном мире погулять.

С личной жизнью было у меня все плохо. Мне 28, не женат и даже девушки нет. Не знаю, по какой причине, но, кажется, из-за работы, хотя обвинять мою работу во всех грехах неправильно.

Но прибедняться не стоит. У меня хотя бы виртуальная девушка появилась, с которой все время держу контакт и, может, в будущем встречу с ней наяву, а вот Джулиан даже такой не имеет.

Я ждал, и в скором времени Дис сообщил мне мысленно:

«Начальство поручило тебе и Герберу патрулировать на улице.»

Я обрадовался. Патрулировать – самое легкое в нашей профессии. В игре Дис мог читать мои мысли и общались через них. Это для того, чтобы собеседник не знал, что я говорю своему помощнику.

«Сообщи Герберу и отправь меня на центральную улицу. Ему скажи, чтоб тоже туда шел.»

И в ту же секунду я оказался на центральной улице игры. В инвентаре я нашел свое оружие и ждал, когда появится напарник. Мне кажется глупым, что люди путают реальность с игрой, но... Игру делают все более реалистичной. И если раньше в нее играли подростки, то теперь это превратилось в целый отдельный мир. В игре люди женятся, рожают детей, а в реальности не имеют ничего. Я знаю таких игроков, которые готовы отдать свою реальную жизнь ради жизни в игре. Да это все цветочки: даже государства решают множество военных конфликтов через игру: создают отдельную локацию, наподобие той, что в реальности, и устраивают бои.

В общем, реальный мир уходит в игру. Только вот я не понимаю таких людей, которые стараются затеряться в игре, лишь бы не быть в реальности. Видите ли, уйти из реальности в игру невозможно. В реальном мире тебе все равно нужно есть, пить, спать ходить в туалет и никакие имитации не смогут этого сделать. То есть человек стоит на грани двух миров (реального и виртуального).

Ничем хорошим это не закончится.

Мое отношение к игре может показаться странным... Такое же, как у Пьера Безухова к Элен (Толстой «Война и Мир»): и люблю, и ненавижу. Причем одинаково сильно.

На центральной улице уже было полно персонажей. Все куда-то спешили, неслись, хотя лучше бы в реальности спешили. Эта улица была популярна только благодаря различным телепортам, находящиеся вдоль нее. Здесь кроме этого ничего и не было.

Ко мне подошел Гербер.

– Знаешь, как патрулировать? – спросил я.

– Не совсем.

– Подходишь к любому персонажу, который покажется тебе странным, и просишь своего искусственного помощника просканировать его. Если сканируется без проблем, значит, наверняка и подозреваемый чист. А также узнай, кто он, сколько судимостей и другое.

Он кивнул.

Конечно, сказав, что нужно выбирать подозрительного, я погорячился. Мы находимся в игре, пусть она и приближена к реальности. Как понять, кто странно себя ведет? В реальности это сделать проще.

В общем, ходил я туда-сюда и давал команды Дису.

По дороге двигалась женщина с розовым «ирокезом» на голове и в обтягивающем костюме.

«Сканировать ее? – спросил Дис.

«Да.» – надо было хоть кого-то изучить

Я подошел, но она делала вид, что не замечает.

– Здравствуйте, не могли бы вы стоять на месте пока вас сканируют?

– А по какому праву? Я вас сейчас шокером и все. Она улыбалась, как гиена.

«Рубани весь инвентарь!»

– Стоп, что с инвентарем?

– Искусственный интеллект его отключил.

Она послала меня к черту, оставаясь на месте и ожидая развития событий..

«Перед нами парень семнадцати лет, живущий в штате Огайо. Полная семья. Судимостей ноль. Подозрений в виртуальных преступлениях – ноль. Подозрения в реальных преступлениях – ноль. Уровень игра седьмой.

Мне стало смешно: передо мной стоит девушка привлекательная, а на самом деле это подросток.

Я пытался сдерживать смех, хотя это получалась с трудом.

– Че ржешь? – рявкнул он-она.

– Да так, паренек, – ответил я, чтобы ему было обидно, а мне весело.

Мне было видно, как персонаж стал наливаясь красным.

«Дис, он чист?»

«Да!»

«Поставь ему блок на инвентарь минут так на 20»

– Ну что же. Иди, куда шел. Блок на инвентарь я поставил в качестве компенсации за: «Че ржешь?»

Тот хотел вспылить, но, видимо, передумал.

– И последнее. Чтобы я отключился от вашего персонажа, мне нужно дать вам щелбан.

– Зачем?

– Я же говорю: чтоб отключиться!

Протянул руку... И как со всей силы дал по этой розовой голове!

Он пошел, потирая лоб.

– Арт, зачем? Ведь не так мы отключаемся? – проговорил сзади Гербер.

– Знаю. Но только есть такие, кто тебя может довести до бешенства и хочется просто на просто задушить таких. Так вот, я им шелбан даю. Пусть думают, что это нужно для остановки сканирования. Зато я получаю удовольствие. Стресс снимаю.

## **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.