

Волшебный мир



METAVERSE

18+

Тимур Белый

Тимур Белый
Волшебный мир

«Автор»

2020

Белый Т.

Волшебный мир / Т. Белый — «Автор», 2020

- Они пришли к практически единогласному решению, что человечеству надо свернуться на время.- В смысле свернуться?- В клубочек, - улыбнулся Франсуа. – В клубочек под названием «Волшебный мир». - А для чего нам сворачиваться?- Ах да, я же не досказал - кое-кто меня перебил, - улыбнулся большой шеф. - У нас пока единственный дом - Земля и очень велика вероятность того, что Человек его разрушит или сделает абсолютно непригодным для жизни. Поэтому мы и должны свернуть нашу расу на время – сберечь ее и Землю.

Тимур Белый

Волшебный мир

– Добро пожаловать в «Волшебный мир»! Выберите своих персонажей!

Бернар со своим десятилетним сынишкой Арманом в очередной раз подключались к потрясающему виртуальному аттракциону, который являлся прекрасным развлечением не только для детей – многие взрослые (и даже очень взрослые) пропадали там сутками. Несмотря на обилие конкурентов – во всём мире насчитывалось уже более 500 разноплановых, масштабных и не очень, виртуальных миров – «Волшебный мир» был абсолютным чемпионом по посещаемости. Он даже превосходил остальные миры по посещаемости, если сложить посещаемость последних вместе. В общем, полное доминирование на этом рынке. Компания «Альфа» – создательница этого продукта – была крупным международным субъектом, и правительства многих стран дружили с ней, оказывали всяческую поддержку всем ее начинаниям. Сильные мира сего и их приближенные держали акции этой успешной и быстроразвивающейся корпорации.

Что же представлял собой этот грандиозный и главный проект «Альфы» «Волшебный мир»?

Создатели объединяли известные мультфильмы, сказки, игры, фильмы, просто популярные истории в этом мире. Процесс был еще далек от полного завершения (да и могло ли быть такое понятие, как «полное завершение», применимо к этому удивительному проекту?). Почти каждый месяц туда добавлялись новые миры и персонажи: сказочные, фантастические, из мира фэнтези и тому подобные. Новый мультфильм набрал сто миллионов просмотров на Ютубе? Добро пожаловать в «Волшебный мир»! Рассказ, повесть, сказка стали популярны в нескольких странах или мега популярны в одной? Милости просим туда же! Многие авторы даже не просили у «Альфы» роялти – попадание их творения в «Волшебный мир» было событием, существенно повышающим их престиж – как корона на макушке их творчества, как Олимпийское золото в любительском спорте.

Ложитесь на удобную кушетку, подключайте своё сознание к игровой консоли, создавайте персонажа, выбирайте подмир, в который хотите изначально отправиться и растворитесь в потрясающе реалистичной и захватывающей атмосфере. Конечно, абонементы «Волшебного мира» сильно бьют по карману, но как вы хотели – за качество нужно платить. Подмир выбирается на огромной 3D карте, похожую на космическую – повсюду рассыпаны планеты. Некоторые подмиры, схожие по сюжету, персонажам, законам физики и волшебства, делят одну планету. Другие занимают целые планеты в одиночку. Планеты эти бывают просто огромные, намного больше Земли, но встречаются и маленькие, как Марс. После загрузки вам предложат выбрать шаблонного персонажа или создать своего. Вы можете быть кем угодно: маленькой белочкой, огромной гориллой, трансформером, рыбой из какого-нибудь мультика про рыб или персонажем из популярной игры – особым спросом пользуются игры про зомби и пост апокалипсис. Японские аниме? Пожалуйста! Выбирайте/создавайте и в путь. Все подмиры представлены здесь в едином анимационном 3D формате – очень красивом и максимально приближенном к реальности. Главных персонажей: мультяшных, киношных, игровых и любых других, выбрать, конечно, не получится – они уже заняты. Программами искусственного интеллекта или актёрами. Неизвестно, на самом деле, кем или чем – это главная загадка для всех загрузившихся – но играют они на очень высоком уровне. Вообще, всё в этом мире как по-настоящему. Его обитатели – иногда с очень сложными характерами и весьма любопытными мыслями – живут обычной жизнью, как мы с вами, здесь в реале: просыпаются, умываются, делают свои дела. Они и не подозревают, что их мир – это колоссальная симуляция.

Загрузившись, вам не обязательно раскрывать общую карту подмиров если захотите поменять место приключений – вы можете путешествовать внутри «Волшебного мира», используя имеющиеся там средства передвижения. Транспорта там полно: реального, фантастического, сказочного. Так что, если наскучил один подмир, садитесь на ракету, летающую тарелку, волшебную карету и летите в другой. Некоторых знаменитых персонажей вы можете и не встретить в их мирах – они тоже постоянно путешествуют. Но если сильно надо вы разберётесь – где кого искать.

Делать с собой в симуляции вы можете что угодно. Вы ведь становитесь анимационным персонажем – можете прокрутить себя на мясорубке или выпрыгнуть с американских горок на самой высоте и скорости и так далее – с вами ничего не случится – пострадает только ваш кошелек. За воскрешение уплачивается 1000 койнов, за восстановление какой-либо поврежденной части тела от 100 до 500 (1 койн равнялся примерно 2 долларам США). Правда на сутки вам будет закрыт доступ этим персонажем в «Волшебный мир». Правило – все существа восстанавливаются или воскрешаются ровно 24 часа. Это касается и управляемых с реала. Жители подмиров не поняли бы, что произошло, если бы вы восстановились раньше. Равно сильно тому, что в нашем реальном мире вообще кто-либо воскреснет или залечит отрезанную ногу. Можно, конечно, не ждать и создать нового персонажа – это обойдется дешевле воскрешения, всего 300 койнов, но этот вариант не подходит тем, кто развивает своего персонажа, строит отношения, любовные и дружеские.

Эмоции от всех действий получите настоящие, адреналин шарахнет в голову – многие даже там боятся с парашюта прыгать – настолько все реалистично. Боль, если желаете, тоже получите. Ее уровень вы выставяете сами. Можете сделать 100%, можете 50% – через мясорубку все равно не вытерпите. Для сумасшедших приключений обычно выставяют до 20%, чтобы не сильно страдать.

Секрет успеха «Волшебного мира» в его персонажах. Нет, графика, и все остальное сделано, конечно, на высочайшем уровне – конкурентам долго еще догонять, но персонажи... Это нечто. Они, повторимся, удивительные: не зависают, не тупят, общаются так, будто они настоящие, живые. Некоторые компании используют живых актеров в своих мирах. Подключают их к определённому персонажу. И часто они здорово играют, намного лучше, чем ИИ. Но актёры не могут находиться в виртуальном мире круглосуточно, они работают посменно или вовсе оставляют своих персонажей на автопилоте, под руководством искусственного интеллекта. Вот здесь-то и чувствуется огромная разница. В «Волшебном мире» такого нет – там в любое время дня и ночи практически все персонажи ведут себя как в настоящей жизни. И это просто поразительно: даже актёры не могут так реально играть. Да и какие там актёры – все мы, время от времени, слышим о людях (а кто-то даже и видит), работающих актерами в каком-нибудь из виртуальных миров. Но только не актёров «Волшебного мира». Их просто нет. Что это за секретная разработка? Что за супер навороченный ИИ? Загадка.

Язык общения в «Волшебном мире» английский. Корпорация выбрала его, потому что одна половина Земли уже на нем говорила прекрасно, а другой, многие из которой могли сносно на нем изъясняться, будет стимул подтянуться, стимул воссоздать то, что было разрушено при строительстве Вавилонской башни.

Но вернемся к нашим героям.

Сегодня, от нечего делать, Бернар решил загрузиться со своим сынишкой в мир одного популярного мультика о подводном мире. В мультике этом рыбы не плавали, а ходили на двух ногах. Кроме рыб были всякие крабы, лобстеры, морские звезды и даже лиса как-то туда попала – ей приходилось ходить в скафандре.

Арман выбрал своего, давно созданного персонажа – морского медведя (и такое было в этом мире!), а отец взял предложенного шаблонного – рыбу-пузырь (захотелось пораздуться немного). То, что они очутились под водой, Бернар совершенно не почувствовал: движения

были быстрыми – вода совершенно не замедляла его. «Интересная вода, – подумал он про себя».

– Пойдем, я тебе покажу, как мы здесь дурачимся, Па, – сказал медведь, когда отец вдоволь намахался своими конечностями.

Рядом была какая-то забегаловка.

– Хрустибург, – прочитал пузырь. – Интересное название. Пойдем. Посмотрим, чем ты тут занимаешься.

– Это, кстати, самое популярное заведение здесь. А в самом мультике, вообще, все события вокруг него крутятся.

– Хмм, кто-то в парикмахерских собирается поболтать, кто-то в закуточных. Эти места имеют свою душу, притягательную силу. Может перекусим?

– Давай потом. А то стемнеет, не успеем повеселиться.

– Хорошо.

Сын привел Бернара на пляж. Пляж! Под водой! «Да, в мультиках, что угодно можно нафантазировать, – подумал отец про себя». Все было как положено: золотой песок, накатывающее на него волнами синее море. Шезлонги

повсюду, отдыхающие гуманоидные рыбы и прочая подводная живность, даже спасательные вышки стояли. «А то рыбы утонут, – усмехнулся про себя Бернар».

Арман познакомил его со своими друзьями: огромным перекаченным лобстером Гарри, морской звездой Седриком и какой-то китихой Сьюзи. Все они были с досками для серфинга. Медведь сбегал куда-то за такими же досками для себя и отца.

– Скоро будут большие волны, – воскликнул Гарри. – Поплыли подальше от берега.

Все его поддержали. Бернар ни разу в жизни не вставал на доску, но в число поддержавших Гарри он тоже вошел – хотелось просто порезвиться и подурачиться.

Весь день они «ловили и седлали» волны. Бернар постоянно падал, один раз даже захлебнулся и чуть не утонул – благо, спасатели вытащили и откачали. Сынишка уже был профи – красиво скользил по самым большим и опасным волнам. В действительности, профи был его персонаж – медведь, которого сын научил серфингу. В реальной жизни Арман вот так сразу класс не покажет: голова знает, что нужно делать, но мышечной памяти у него, реального, нет. Да и вес медведя другой, и законы физики в этом подмире отличаются. Иногда виртуальные персонажи людей были супер пупер универсальными командос или другими виртуозами какого-нибудь дела, а реальный человек, играющий ими, был маленьким, щупленьким неумехой с животиком.

После прекрасно проведенного дня на море на дне моря, вся компания, за исключением Сьюзи – ей разрешили отлучиться только до вечера – завалилась покушать в «Хрустибург». Сын уже успел прошептать отцу, что все три его друга – постоянные обитатели «Волшебного мира». Вычислить это было легко: когда бы вы не загрузились – они всегда тут. Можно, конечно, бросить какую-нибудь шокирующую фразу из реального мира и посмотреть на реакцию персонажа. Например: Северная Корея шарахнула ядеркой по кому-то. Но все-таки первый способ вернее: если человек не хочет, чтобы вы узнали, что он не постоянный, он ведь может и никак не отреагировать даже на самое шокирующее ваше высказывание, а вот всегда быть в виртуальности он не сможет – покушать надо, в туалет потянет, на работу, в конце концов. Сон не влияет – поспать можно и в «Волшебном мире».

– Классно седня поскользили, – восторгался здоровяк Гарри.

– Знатно! – согласился Седрик. – Как ты? Нормально себя чувствуешь? – это вопросы к Бернару.

– Отлично, уже отошел.

– Ну и напугал ты нас, дружище! – Гарри положил руку на плечо пузырю. – Я думал – все, капут!

Смерть, хоть и на 24 часа, все равно воспринималась постоянными жителями, как горестное и неприятное событие.

– Он стойкий, – сказал медведь.

В это время к ним подошла какая-то желтая рыба, в специальной фирменной шапочке.

– Приветствую вас! Что будете заказывать? – спросила она (или он – попробуй тут разбери – в реале то уже путаешь).

– Конечно же, ваш фирменный хрустибург! – ответил Гарри. – И колу большую!

– Мне тоже самое, – сказал Седрик.

– Бернар, ты что будешь? – спросил медведь. Они решили не общаться друг с другом как отец с сыном при посторонних – чтобы не было лишних вопросов.

– Да то же самое, наверно.

– Ну тогда нам четыре хрустибурга и четыре большие колы, – подытожил Арман.

– Отлично! – весело ответил официант. – Заказ будет готов через 10 минут!

Еще одной прелестью «Волшебного мира» было то, что здесь можно было объедаться чем угодно, ощущать всю палитру вкусов, существующих в реальном мире, разбавленную палитрой, встречающейся только здесь. И не толстеть! С этого, пожалуй, нужно было начать. Обжоры загружались сюда и устраивали праздник чревоугодия, насыщались изысканными деликатесами, а потом в реальной жизни перекусывали полезными блюдами без перегибов. Сознание и чувства уже насытились – осталось накормить организм.

– Это просто восхитительно! – смаковал пузырь свой бургер. – Никогда не пробовал такой вкуснятины.

– Твой друг что с луны свалился? – Седрик ухмылялся, обращаясь к Арману. – Никогда не пробовал хрустибургера.

– Да он не здешний, – на ходу соображал, что ответить спрашиваемый. – Он из мира Диснея.

– Из моря Русалочки что ли? – поинтересовался Гарри.

– Да, я оттуда, – соврал Бернар.

– И как она? – заговорщицки улыбнулся лобстер.

– Да я и не подходил к ней ни разу. Она же принцесса, кто меня подпустит. Да и потом, после того, как она себе ноги наколдвала – ее присутствие стало редкостью в подводном царстве, – на ходу вспоминал сюжет мультика и сочинял пузырь. «Спасибо сынку, что хоть про такую известную сказку наврал, а то не выкрутился бы, – думал он про себя».

– Эх, я бы хотел ее увидеть, пообщаться, – вздохнул Гарри. – Говорят очень красивая.

– Да повезло этому принцу, – согласился Седрик. – И красавица и принцесса. А вы, кстати, что там познакомились с Арманом?

– Да, я там путешествовал и увидел этого пузыря. Рассмешил он меня своими раздуваниями. Так и заобщались.

Бернар вспомнил, что с этим серфингом, он так ни разу и не сделал того, ради чего выбрал именно этого персонажа – не надулся. «Перед выгрузкой надо обязательно хорошенько раздуться, – сделал он себе заметочку».

– Научим мы тебя, Бернар, серфить на высшем уровне, – хлопнул Гарри его по плечу. – Вы только почаще приходите. Мы каждые выходные так дурачимся. Армашка через раз бывает.

– Дела, сам знаешь, – напомнил ему медведь.

– Да, ты говорил.

«Про какие там дела он им наплел, – улыбнулся про себя пузырь».

– Вот и сейчас они зовут. Пора нам, – Арман положил какие-то зеленые бумажки на стол. – Вот – это за нас. Вы, наверно, еще посидите.

– Конечно. Чего дома делать, – ответил за двоих Седрик.

– Тем более я не наелся, – добавил лобстер качок. – Щас еще закажу.

– Ну, бывайте, – встал из-за стола медведь.

Бернар тоже встал и попрощался.

Они вышли в уже темный подводный мир. «Где здесь было солнце? Я и не заметил, – подумал Бернар».

– Ну как, понравилось? – спросил сын, когда они отошли немного от «Хрустибургера».

– Да, необычный опыт. Надо иногда отрываться здесь с тобой.

– Давай. Когда научишься волны ловить, вообще кайф будет!

– Буду стараться. Ладно, пора выгружаться. Мама наверно уже ждет к ужину.

Сначала Бернар конечно раздулся – не один, а три раза. Понравилось чувство – что-то сродни тому, которое испытываешь при свободном падении.

– Кто из нас маленький? – не выдержав, спросил Арман после третьего раздувания.

– Извини, забылся. Никогда такого не ощущал. Пожалуй, сохраню этого персонажа. Необычный.

– Вызывай карту.

Карта «Волшебного мира», с помощью которой можно было отправиться в любой подмир или просто закончить путешествие, выгрузившись в реал, вызывалась простыми словами в произвольном виде: «открыть карту», «развернуть карту», «выйти на карту» и т.д. Единственное условие – рядом не должно было быть постоянных обитателей. Им не обязательно видеть, как кто-то выгружается из их, реального для них, мира. Так как место в такой час было уже безлюдным (или безрыбным), карта эффектно развернулась перед ними. Осталось кликнуть рукой на кнопке «Выход из симуляции».

– Опять весь день в «Волшебном мире» пропадаете, – с улыбкой встретила их Эльмира – та самая недавно упомянутая Бернаром мама – когда они наконец выгрузились.

– А что ещё делать в выходной? – ответил ее благоверный, отстёгивая от себя провода и снимая резиновый шлем.

– Погулять в парке, сходить в бассейн можно, например, – начала перечислять жена. – Раньше ведь тоже весело время проводили.

В Марселе – где они жили – точно было где погулять и отдохнуть. Сады, парки, множество музеев, соборов, даже замков. Берег красивейшего Лионского залива, в конце концов, находился в десяти минутах езды от их дома.

– Ой, мама, кто бы говорил! – засмеялся сынок. – Сама часами оттуда не вылезает.

– Я же за прекрасным погружаюсь, – ответила мать, которая сама обожала проводить время в этом виртуальном мире, в красивых историях, связанных с любовью и фэнтези. Её излюбленными были миры эльфов и вампиров. – А не как вы: подурчиться и поохотать.

– Каждому своё, – Бернар усмехнулся. – Я тоже в некоторых мирах охочусь за прекрасным – не только ржу.

– А я в некоторые познавательные мультики погружаюсь. И интересно, и полезно. – подключился Арман.

– Ладно, не будем спорить, – пошла на мировую Эльмира. – Каждому своё – вы правы. Только давайте не будем там проводить большую часть нашей жизни, а то мы друг друга забудем.

Бернар кивнул:

– Согласен. Давайте лимитируем время. Допустим, не более 20 часов в неделю.

– Давай попробуем, – согласилась жена. – Арман?

– Может 30 часов? – предложил сын.

– 25 – золотая середина. По рукам? – выставил отец свою руку ладонью вниз.

– По рукам! – согласились с ним жена и сын, накрыв его перевернутую пятерню своими, как волейбольная (футбольная, гандбольная и т.д.) команда на ответственной игре.

– Я хотел ещё на спортивную гимнастику записаться, – сменил тему Арман. – Вот и времени на погружение меньше будет.

– Ты ещё на прошлой неделе хотел записаться, – вскинул брови отец. – Я думал ты уже ходишь.

– Да всё этого Леона жду. Он с отцом не может определиться: гимнастика или плавание.

– Пойдёмте кушать. Арчер накрыл стол, – предложила Эльмира.

Арчер – это домашний робот-прислуга, модель ДС 132. Сейчас его имели в своём распоряжении 80% семей их страны – Франции, остальные 20% либо любили всё делать сами, либо просто еще не очень доверяли роботам. Последняя цифра постепенно уменьшалась в угоду первой.

– Я голодный, как волк. Этот бургер в симуляции меня только раздражил, – улыбнулся Бернар. – Пойдёмте.

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.