



Twinman Twinman

**12 кругов**

«PUBLISH-SELL-BOOK LLC»

2015

## **Twinman T.**

12 кругов / Т. Twinman — «PUBLISH-SELL-BOOK LLC», 2015

Управляемый сверхразумом игровой центр корпорации «Спираль» предлагает игрокам погрузиться в мир виртуальной реальности, в котором нет ничего невозможного, а игры пугающе реалистичны. Однако игры – это только фон главной сюжетной линии. Линия повествования прогнозирует пути развития мышления искусственного интеллекта на уровне, отличном от шаблонного «захватить весь мир и убить всех людей». Поднимает множество вопросов – от научных до эзотерических и философских. Затрагивает суть человека как вида, расшифровку генома и коннектома, вопрос существования души, рассматривает отличия компьютерного разума от человеческого, касается таких понятий как «смысл жизни», «добро и зло», «счастье», «свобода выбора», «путь развития» и т. д.

© Twinman T., 2015

© PUBLISH-SELL-BOOK LLC, 2015

# Содержание

Глава 0	6
Глава 1	23
Глава 2	25
Глава 3	40
Глава 4	48
Глава 5	60
Глава 6	84
Конец ознакомительного фрагмента.	88

# **Twinman**

## **12 кругов**

*Назначение человека состоит в том, чтобы достичь совершенства посредством свободы.*

**Иммануил Кант**

*Я учу вас о сверхчеловеке. Человек есть нечто, что должно превзойти.*

**Фридрих Ницше, «Так говорил Заратустра»**

*В книге много прекраснейших мыслей и планов...*

**Сергей Есенин, «Чёрный человек»**

## Глава 0

*Будущее среднего образования лежит в играх – компьютерных, спортивных, интеллектуальных.*

*Павел Дуров*

*Игры несут зло! Они сводят вас с ума!*  
*«Postal 2»*

– Добрый день!

Внизу окошка с сайтом интернет-магазина всплыл небольшой баннер, сигнализирующий о неп прочитанном сообщении и новом диалоге. Реакцией на это событие послужил глоток кофе из чашки, щелчок по баннеру и стук пальцев по клавиатуре.

– Здравствуйте, чем могу помочь?

– Меня интересуют товары вашего магазина.

«Не может быть!» – ехидно подумал Стам. Затем вздохнул и набрал совершенно другой ответ:

– Я могу рассказать вам про любой интересующий.

– Понимаете, я имею в виду товары в общем.

«Трудные клиенты» в последнее время попадались все чаще. А в том, что этот из их числа, Стам уже не сомневался. Эти ребята почему-то упорно не хотели ходить на форумы, посвященные эзотерике и философии, либо на онлайн-консультации психотерапевтов, они приходили на сайт магазина и вместо конкретных вопросов по ассортименту товаров начинали гулять по темам разной степени абстрактности. Иногда, впрочем, темы были очень даже конкретными и основывались на подробностях собственной личной жизни, финансового положения или попытках узнать мнение консультанта, что лучше: приобрести дорогой товар или подкупить чуток и съездить в отпуск.

Большинство подобных диалогов Стама неизменно раздражало. К сожалению, руководство магазина в свое время однозначно дало понять, что каждый клиент важен, поэтому диалог необходимо доводить до логического завершения. В объяснении фигурировали термины «индивидуальный подход», «клиент всегда прав», «мы не развалимся» и «хорошее отношение к клиенту компенсируется объемом продаж». Как ни странно, иногда это прокатывало и клиент, наседавший на мозг терпеливо поддерживающего диалог консультанта в течение часа, внезапно вспоминал, где он находится, и совершал покупку. Стам полагал, что это происходило из чувства благодарности.

Чтобы удостовериться, действительно ли он имеет дело с «трудным клиентом», Стам выдал тому одну из подходящих заготовок:

– Смысл жизни в них вы вряд ли найдете, а в остальном – каждый товар имеет ряд своих преимуществ.

Фраза задавала две возможных ветки для развития темы. За какую клиент ухватится, по той разговор и пойдет.

– Со смыслом жизни ознакомлен) Размышляю, что можно приобрести в подарок. Если бы у вашей знакомой был день рождения, и вам было бы известно, что она увлекается литературой, танцами и любит путешествовать – чтобы вы порекомендовали ей подарить?

Стам подумал, что случай интересный, но вряд ли «трудный», как он решил вначале. Однако попытка пуститься в пространные размышления, приправив их набором ссылок на товарные позиции, оказалась для него фатальным – клиент ответил на каждый тезис отдельным комментарием и развивающим тему вопросом. Через десять минут Стам был вынужден

поставить статус «занят» – все новые диалоги от других клиентов в этом режиме отправлялись коллегам. Через двадцать минут в голове промелькнула мысль, что его профессионально троллят – клиент досконально разбирался в продуктах, задавая вопросы не в бровь, а в глаз. Вопросы касались не только технических спецификаций, но и захватывали отзывы (ссылки на сторонние ресурсы и форумы прилагались), обзоры и аналогичные продукты других производителей. Вдобавок клиент активно интересовался личным мнением Стама по практически каждому вопросу. Полчаса спустя Стам обнаружил, что одна из веток разговора ушла с увлечения знакомой клиента путешествиями на конкретные страны и места, где стоит побывать, а другая – на его субъективный взгляд по поводу использования свободного от работы времени.

Через час десять минут, завершая объемнейшую во всех смыслах беседу, клиент аккуратнейшим образом за пару фраз свернул диалог из огромной сферы тем в маленькую точку и, поблагодарив Стама, выдал ссылку на товар, который в итоге решил заказать. Оформив заказ и попрощавшись, Стам закрыл чат и почувствовал, что его мозг уничтожен, и на основании этого требует немедленной смены деятельности. Под влиянием этого ощущения была вытеснена даже мысль о том, что следует переслать получившийся диалог руководителю – пусть восхитится, может, и подумает о прибавке к жалованью. Но победила лень – рабочая смена окончена десять минут назад.

Стандартных вариантов было не очень много: убраться в квартире (не горит, и так откладывалось уже неделю), погулять (последние два дня не собрался, а сегодня погода огорчала мелким неприятным дождем), поспать (для этого было еще довольно рано), сходить в магазин и наполнить холодильник или поиграть в какую-нибудь компьютерную игрушку. Мозг ухватился за последнюю, наиболее приятную для него возможность, но Стам решительно заблокировал позывы, решив поужинать, а потом собираться в магазин.

К компьютерным играм Стам с некоторых пор относился с неприязнью. У него уже был печальный двухлетний опыт полного погружения в онлайн-игру, включавший в себя реализовавшуюся мечту вступить в самый сильный клан сервера, бессонные ночи, посвященные прокачке своего персонажа, подстройка своего графика под обязательные мероприятия, проводимые лидером клана, и глубокую депрессию, в которую Стам впал под конец второго года игры, начав понимать, что эта воронка засасывает его все глубже, но является при этом крайне скупой на дальнейшие жизненные перспективы и разнообразие эмоций. Как итог самого сильного из возникших порывов изменить свой образ жизни, персонаж был решительно продан одному знакомому за сумму, сопоставимую с месячной зарплатой работника «Макдональдса», а игра безжалостно деинсталлирована с жесткого диска. На этом всё закончилось. Переключение на реальный мир произошло болезненно, но произошло. И это было главным, считал Стам. В чем-то он был прав – многим «соратникам» повезло и того меньше.

Одним из основных факторов подобного героического поступка являлось еще и то, что пятый курс института был благополучно окончен со всеми необходимыми сдачами и защитами (а, как уже говорилось, многим из упомянутого виртуального игрового сообщества повезло и того меньше). Отговорки в стиле «доучусь, а там видно будет» теперь не работали, надо было куда-то двигаться и что-то решать. Из универсальных вариантов впереди светила долгая и изрядно унылая карьера менеджера среднего звена или раба в рекламном агентстве. К тому моменту Стам уже знал, что в объявлениях о вакансиях рекламным агентствам верить нельзя. Особенно крупным. Если ты не профессионал с большим стажем и объемным портфелем успешных проектов, если за тобой не бегают толпой хэдхантеры, наперебой предлагая тебе варианты и с готовностью рассматривать твои условия, то любое объявление о приеме на работу в рекламное агентство можно смело читать как «Требуются рабы для работы на работе. Оплата деньгами». Сумма, как правило, не запредельно большая, но это и не сильно важно, так как главной особенностью является нюанс, что тратить даже эти деньги обычно

некогда. Если у тебя в подчинении нет людей, которым можно свалить твою работу, твои начальники будут сваливать её на тебя.

Решив взять время на раздумье, Стам устроился менеджером по продажам в салон связи. Однако вытерпел ровно год, после чего написал заявление по собственному желанию. Накопленных денег при экономном использовании могло хватить на пять-шесть месяцев, благо квартира была, так что времени на осмысление дальнейшего жизненного пути было навалом.

Когда через три месяца новых мыслей не появилось, Стам собрал всю волю в кулак и устроился удаленно – онлайн-консультантом в интернет-магазин по продаже электроники. Работа требовала постоянного присутствия за компьютером в течение всего рабочего дня, элементарной вежливости и поверхностного знания ассортимента товаров в сочетании с хорошими навыками использования поисковых систем. Занятия было так себе, но непыльным. В отличие от салона связи, общение с клиентами протекало в текстовых диалогах, без повышения тона, созерцания их кислых мин и необходимости впаривать всякую неликвидную ерунду, чего Стам до жути не любил. Платили не больно много, но при затворническом образе жизни, который вел Стам, примерно треть зарплаты стабильно оседала в запас. Рабочее время часто позволяло параллельно заниматься своими делами в Сети, и Стам использовал эту возможность для изучения различных областей профессиональной деятельности на предмет поиска интересной лично для себя. Впереди маячил двадцать пятый день рождения, место потенциальной девушки с древнего момента получения шестидесятого уровня и принятия в клан до сих пор оставалось вакантным, денежные накопления обещали помочь приобрести хороший компьютер или ноутбук в случае отказа имеющихся, но темы ремонта или машины оставались и должны были оставаться табу еще долгое время. Можно было бы вполне позволить себе отдых в каком-нибудь Египте или Турции, но, во-первых, подобное расходование денежных средств казалось Стаму до ужаса расточительным, а во-вторых, он не чувствовал себя уставшим – работая в салоне связи, он уставал гораздо сильнее. Единственное, что он себе часто позволял – это чашку невообразимо вкусного кофе или ароматного фруктового чая (по настроению) в одной небольшой уютной кафешке неподалёку от дома.

Как только Стам вышел из подъезда и раскрыл над собой зонт, в кармане зазвонил мобильный телефон. Стам взял трубку, проведя пальцем по экрану телефона еще в кармане, не узнавая, кто звонит. Он любил мелкие сюрпризы, хотя жизнь на них не была богата. В трубке раздался мужской голос – звонил знакомый, порекомендовавший в свое время Стаму устроиться онлайн-консультантом. Знакомый заявил, что у него есть к Стаму разговор, чем заинтриговал последнего невероятно. Во-первых, знакомый не выходил на связь полгода. Во-вторых, когда вы ведете затворнический образ жизни, периодически выбираясь встретиться за чашкой чая с друзьями и знакомыми, либо приглашая их к себе, когда ваш работодатель видел вас один раз и практически с вами не контактирует, потому что просто незачем, когда у вас в радиусе досягаемости (или вообще) нет жены, детей, родителей или других родственников, а все общение с внешним миром сводится к рабочим вопросам о преимуществах того или иного товара, простановке «лайков» в социальных сетях или переписке «о погоде» со знакомыми – в подобных условиях фраза одного из них о том, что у него к вам есть разговор, сразу же будоражит сознание кучей надежд, догадок и предположений.

Знакомого звали Маус Зэд. Встретиться договорились завтра в кафе в центре.

Как и у Стама, имя знакомого на самом деле было псевдонимом, так называемым никнеймом или ником. Многие все еще удивляются странной моде последних лет: скрывать своё имя под вымышленным, зачастую довольно нелепым словом, нередко с исковерканным написанием. Но если отмотать время на десятки и даже сотни лет назад – людям всегда страсть как нравилось раздавать знакомым или значимым лицам прозвища и клички. По-сути, ничего не изменилось, кроме одной мелочи – раньше прозвища давали за что-то, какой-то твой поступок, яркую черту внешности или характера. Ник же ты выбираешь себе сам, не завися не от

кого. И в большинстве случаев другие пользователи Сети сначала видят твой ник, и только потом уже узнают о тебе что-то еще. При частом употреблении и едином круге виртуальных и реальных знакомых ник страстается с тобой до такой степени, что наравне с именем переходит в реальный мир.

У Стама сегодня был выходной, поэтому встречались днем. В кафе было достаточно пустынно. Маус (ники из двух и более слов при общении, как правило, всегда обрубались до первого слова или сливались в одно) опоздал, но сразу по приходу энергично поздоровался и плюхнулся на диван напротив Стама – последний уже десять минут пил заказанный чай. В левом ухе у Мауса мигала оранжевым огоньком гарнитура, а с собой он притащил дорожный планшетник, который в первую очередь вывалил на стол. Стам не помнил их последнюю встречу в деталях, но что-то подсказывало ему, что Маус неуловимо изменился с тех пор. Маус пролистал меню, сделал заказ и, кивнув официанту, внимательно оглядел Стама.

– Давно не виделись, дружище! Как жизнь?

Подобные вопросы Стам не любил. Рассказывать ему было практически нечего, поэтому тема «какжизненности» казалась ему малопривлекательной. Впрочем, стоило сделать скидку на общепринятые нормы социального общения. Собеседник, похоже, понял свою ошибку, поэтому, наскоро проглотив ответ «Нормально», сразу же перешел к следующему вопросу.

– Работу не сменил?

– Нет. Пока работаю. Всё устраивает. Остается много времени на другие дела – есть у меня пара проектов.

Получилось неуверенно. Маус смотрел на Стама очень внимательно и слегка насмешливо.

– Ясно, – подытожил он. Немного помолчал и добавил:

– Ты слышал о проекте «Helix»?

– «Спираль»? Конечно! Кто же не слышал! Говорят, там полный фарш! – восхищенно сообщил Стам. – И будто бы даже можно грабить корованы<sup>1</sup>! – усмехнулся он.

– Пожалуй, не врут, – улыбнулся Маус. – Кстати, хочу похвастаться: я у них побывал.

– Да ну?! – вскинулся Стам, – Это же куча денег! И как? Расскажи!

– Не спеши. Давай лучше всё по порядку. Тебе ведь известно, как всё начиналось?

В начале двадцать первого века компьютерные технологии развивались с большой интенсивностью, но по проторенному на стыке с предыдущим веком пути: неуклонно множилось количество ядер в процессорах, объемы оперативной памяти увеличивались, производительность систем и скорость передачи данных росли, а компактность устройств повышалась. Однако если в этом плане какой-то прогресс был, то во всём, что касалось вопросов коммуникации компьютера и человека, дела обстояли из рук вон плохо – с любым из компьютеров от смартфона до высокопроизводительных серверов пользователь общался через клавиатуру и мышь (или пальцы, если речь шла о сенсорном дисплее), как и с полвека назад, причем происходило это в специально разработанном узконаправленном интерфейсе определенной программы. Любые альтернативные способы были еще более узкоспециализированными и проигрывали либо в универсальности, либо в эффективности, либо и в том, и в другом. Компьютер со своей стороны мог похвастаться большим разнообразием – он выдавал пользователям графические образы, звуки, иногда подтверждал команды или события вибрацией и, с легкой руки разработчиков программного обеспечения, всячески выражал готовность сотрудничать и быть понятным. В эту идиллию осторожно влезла была технология трехмерности «3D», требующая использования специальных очков, но, хотя она и сделала картинку на экране объемной, никакого кардинального улучшения скорости восприятия информации не произвела. Технологии

---

<sup>1</sup> Корованы – Интернет-мем.

типа «Motion Control», «Kinetic» и прочие, предполагавшие использование специальных контроллеров с акселерометрами и камер, отслеживающих движения пользователя, заняли свой узкий сегмент и тоже уперлись в стену. Картину несколько исправляли произведения технологического искусства наподобие аттракционов в парках развлечений «Universal», но это шоу было ближе к кино, так как на процесс нельзя было влиять. А зритель – это не игрок.

Писатели-фантасты давно уже захлебывались слюной, пророча технологический скачок в сфере компьютерных технологий и виртуальной реальности, а фильмы поражали воображение зрителей, наглядно демонстрируя возможности компьютерной графики на уровне «если сильно захотеть». Потенциал воплощения идеи виртуальной реальности был явлен обществу до её изобретения как такового. Корпорациям, связанным с индустрией компьютерных игр было совершенно очевидно, что первый, кто сорвет патент на по-настоящему прорывную технологию виртуальной реальности, получит все деньги мира, оставшиеся у каждого игрока после покупки продуктов питания и платы за жилье. Само собой, игровая индустрия была далеко не единственной, и уж точно далеко не самой прибыльной сферой применения подобной технологии, причем речь даже не шла про порнобизнес, который, скромно потупив глаза, стоял за широкими плечами производителей игр, чтобы, по факту появления нового инструмента для удовлетворения потребностей конечных потребителей, стремительным скачком оставить прочие отрасли далеко позади.

Если рассматривать возникшие ожидания не с точки зрения обывателя, но с позиции компетентных специалистов, то в данном случае речь могла идти о следующем наборе инноваций:

Во-первых, при текущем уровне избалованности конечных потребителей виртуальная реальность должна была быть как минимум на порядок реалистичнее, чем картинка в 3D кино-театре. Как известно, безоговорочная выдача потребителем «Вау!» есть необходимый залог успешности любой развлекательной технологии.

Во-вторых, виртуальный мир целесообразно было представлять комплексной виртуальной моделью, визуализация которой отрабатывалась бы в режиме реального времени, как в современных трехмерных играх. То есть для того, чтобы превратить день в вечер, было бы достаточно динамически изменить параметры освещения, а не перерисовывать всю сцену целиком. В противном случае получится сложноструктурированный фильм, при работе над которым дизайнеры и художники сойдут с ума, пытаясь прорисовать визуальный ряд для всех возможных ракурсов и логических развилок в игре (хотя подобная логика уже использовалась в некоторых играх за счёт ограничения количества доступных сюжетных развязок). Данный пункт несколько противоречил первому, поскольку фотореалистичные текстуры и объекты высокой сложности даже при существующих вычислительных ресурсах, болтаясь в памяти, ощутимо увеличивали объем файлов, а также требовали от системы визуализации колоссальной производительности.

В-третьих, ключевым моментом являлся вопрос взаимодействия пользователя с виртуальным миром. Это могло производиться по-старинке – через какой-либо кнопочный интерфейс, но настоящим прорывом, который все ожидали, должно быть именно взаимодействие напрямую. В идеале – силой мысли. К тому времени в арсенале некоторых исследовательских групп уже имелись механизмы считывания сигналов, или так называемой «карты активности» человеческого мозга», однако они работали по примитивной схеме «подумай про яблоко, мы запомним и в следующий раз сравним» и допускали ошибки при распознавании сложных или детализированных образов и эмоций.

В-четвертых, не необходимо (поскольку попахивало фантастикой), но желательно обратное взаимодействие системы с пользователем, при котором виртуальный мир реагировал на то, что делал последний, и сам пользователь эту обратную реакцию ощущал. И если пользователь трогает дерево, он должен чувствовать ладонью шершавую фактуру коры. А если светит

солнце – тепло лучей. А это уже было гораздо сложнее вибрирующих джойстиков игровых консолей, хотя ряд разработок в направлении использования ультразвука уже имелся в распоряжении ряда компаний.

При изучении хотя бы канвы технического задания к сущности технологии виртуальной реальности, становилось ясно, что имеющимися средствами выполнить задачу не представляется возможным. Нужно было изобретать что-то кардинально новое. Отдельные энтузиасты, коллективы и целые компании тратили собственные средства, пожирали корпоративные и государственные гранты на исследования, проводили тесты и выдавали прототипы, которые оказывались изрядно убогими при конечной объективной оценке, так как имели кучу недостатков, фатальных ошибок и тупиков в потенциальном развитии.

Прошло несколько лет, и тут ребята из лаборатории одной из стремительно богатееющих корпораций игровой индустрии выдали релиз технологии «Ever Real» (запатентованную позднее под сокращением «EvRea»), разом уделав конкурентов по всем четырем пунктам. Позднее в Сети появились слухи, что к технологии основательно «приложил руку» (а точнее, работал в постоянном непосредственном симбиозе с данной технологией) некий изобретенный теми же авторами искусственный интеллект, нареченный создателями как «The Helix» («Спираль»), но по поводу последнего ходило слишком много легенд, официального подтверждения не было, да и общественное внимание сразу же сконцентрировалось на теме виртуальной реальности.

Всё началось с видеоряда, в котором реалистичность была все рекорды. Из двух предложенных аналогичных видеороликов фокус-группа не смогла однозначно указать тот, который нарисован компьютером и тот, который снят на камеру. Ролик шел пять минут и включал в себя динамичные сцены с океанским прибоем, закатом, полетом на вертолете, двумя короткими интервью с людьми, игрой детей в песочнице, краткой прогулкой по зоопарку с попаданием в кадр различных животных и птиц, макросъемкой насекомых и минутой непосредственного позирования длинноволосой девушки-модели в купальнике. Сцена включала как крупные, так и общие планы. Ролики не были абсолютно идентичны – в сценарии для Спиралы на основе снятого ролика было составлено подробное описание сцен с указанием ракурсов, речи, звуков, действующих лиц. Спираль не видела исходный ролик и создавала свой, руководствуясь только предоставленным сценарием. С первого раза, естественно, не получилось, но когда разработчики, придя на помощь Интеллекту, устранили все шероховатости и нестыковки и дали добро на тестирование, результаты ошеломили всех. Следующим значимым шагом, сделанным через пару лет, стала демонстрация виртуальной реальности с непосредственным использованием технологии виртуальной реальности «EvRea». Суть технологии заключалась в использовании прибора с большим количеством специальных излучателей. Каждый излучатель был способен создавать группу электромагнитных импульсов требуемой силы и длительности в нужной точке, воздействуя на конкретный нейрон или целую сеть. Эффективный диапазон расстояний работы каждого излучателя, в пределах которого он работал с максимальной точностью – от одного миллиметра до двадцати сантиметров. Этого с лихвой хватило, чтобы охватить весь объем, который занимает человеческий мозг. Излучатели составляли собой подобие полусферы с отростком, которая могла подстраивать свою форму под форму человеческой головы и позвоночника. Воздействие импульсов высокой точности на нужные участки мозга вплоть до отдельных нейронов генерировало нужные ощущения. С перехватом импульсов глазного нерва возникли проблемы, и решить их удалось, попросив пользователей надевать на глаза непрозрачную маску, в противном случае картинка, транслируемая системой, накладывалась на картинку, передаваемую зрением. Разработка сразу же обросла кучей патентов, однако дело было не в них – у ее истоков стояло столько засекреченных ноу-хау, что спасовали даже китайцы.

Затраты вычислительных мощностей на функционирование виртуальной реальности для одного человека были колоссальны. Вскоре совместными усилиями разработчиков и Спираль в виртуальном пространстве был создан небольшой изолированный участок, обнесенный сплошным высоким забором. Сначала участок был покрыт простым газоном, на котором были разбросаны разные предметы. Пользователь ходил по участку, трогал траву, брал в руки предметы, перемещал их. Затем на участке появился дом, дорожки и бассейн. Поначалу Спираль не успевала прикрывать все «дырки» и синхронизировать импульсы ощущений, но затем очень быстро наострилась, получив пополнение вычислительных мощностей.

При очередных тестах на участке с домом Спираль сообщила, что вынуждена отключить второй этаж дома, поскольку не успевает просчитывать все его внутренности. На вопрос, зачем нужно считать второй этаж, когда пользователь находится во дворе, Спираль ответила, что освещение потолка, который легко можно увидеть через стекло второго этажа, непосредственно связано с интерьером комнаты. Любой предмет отражает свет и придает ему свой оттенок в той или иной степени, поэтому в случае пустой комнаты, цвет потолка будет совершенно другим. Подобные тонкости изумили разработчиков.

Мысль была донесена до руководства, после чего соседние помещения эвакуировали и переоборудовали под серверные, а Спираль получила карт-бланш на финансирование и вычислительные мощности.

Через некоторое время участок был расширен, добавлена рошица, пруд с маленьким причалом и лодкой, и даже несколько птиц. Спираль с трудом, но справилась.

Следующим этапом стало помещение в единое виртуальное пространство одновременно двух пользователей. И тут начались большие проблемы. Спираль задействовала все ресурсы, имевшиеся в её распоряжении, но не смогла выдать сколь либо удовлетворительный результат.

Экстенсивный путь развития проекта оказался тупиковым. Спираль не успевала держать «в уме» всё виртуальное пространство, включая каждый мелкий объект, отрабатывая при этом взаимодействие каждого с каждым.

Группа разработчиков забуксовала, но вскоре Интеллект предложил собственное решение. Оно было дерзким, но интересным. Получив добро на тесты, Спираль генерировала результат двое суток, после чего пригласила первого тестера посмотреть, что получилось.

Результат ошеломил всех. Спираль сделала посреди океана маленький остров с обширной тропической растительностью. Пляж был щедро усыпан песком. Волны во всей красе накатывались на берег. Со стороны океана дул освежающий ветер. По пальмам то тут, то там порхали попугаи и прыгали обезьяны.

Спираль продемонстрировала параметры загрузки системы и вызвала бурные овации. На текущих мощностях удалось держать на острове четверых пользователей одновременно при идеальной симуляции локации.

Интеллект сообщил, что изначально, следуя техническому заданию разработчиков, система держала в памяти индивидуальные правила для обработки каждого объекта и всех его свойств. Придуманное новшество заключалось в функционировании единой системы правил, а исключения применялись локально для нужных объектов. Если исключение нужно было распространить более чем на половину объектов виртуальной реальности, оно дополняло систему правил, если меньше – оставалось исключением...

– Я запутался, подожди, – остановил Мауса Стам, отпивая чай из чашки.

– Говоря про интеллект, ты имеешь в виду искусственный? В Сети часто упоминается именно искусственный интеллект – ИИ.

– Терминология меняется со временем, – пожал плечами Маус. – Да и что только не упоминается в Сети! Когда я разговаривал с руководителем проекта перед входом, я тоже ляпнул про ИИ. Мне кажется, ему это не понравилось.

– А что здесь такого?

– Четырнадцать лет, Стам. Фактически, уже семнадцать, если считать до текущего момента. Интеллект (или Спираль, хотя часто под этим словом подразумевают вообще весь Проект целиком) развился в какую-то мегамощную штуку. Это успешно скрывают, но стоит побывать там, чтобы понять очевидность подобного вывода. Описать я это затруднюсь, но смысл в том, что весь Проект держится на нём. А вовсе не на технологии виртуальной реальности. Что касается поднятого вопроса, то определение термина «интеллект» в одном из вариантов звучит так: это способность обрабатывать получаемую информацию особым образом, а также на её основе формировать принципиально новую. Он не может быть искусственным или не искусственным. Он либо есть, либо нет.

– Но я читал в Сети...

– Давай лучше я расскажу, как всё было на самом деле. Мне был интересен этот вопрос, и я тоже много чего накопал.

Изначально нынешняя корпорация была небольшой компанией по производству компьютерных игр, а лаборатория – отделом из трех человек, которые занимались вопросами создания того самого ИИ. Хотя это громко сказано! На старте это были работы над совершенствованием поведения враждебных игроку персонажей – мобов – в компьютерных играх жанра «шутер». Но, благодаря неординарным результатам, исследования очень быстро вышли за исходные рамки, а персонал увеличился до тридцати человек. Что уж такого они там напридумывали – не знаю. За девять лет им удалось получить многообещающий прототип ИИ, хотя и державшийся на костылях. Затем задача расширилась, и последние пять лет еще не доработанный до конца, но постоянно совершенствующийся и уже успешно выполняющий различные задачи ИИ был подключен к проектированию механизма виртуальной реальности. Сперва персонал составляли одни программисты, но руководитель отдела быстро смекнул, что настоящую всесторонность мыслей можно обеспечить, только собрав вместе людей разных характеров, образов мышления и профессий. На поздних этапах разработки ИИ в лаборатории соседствовали программисты, математики, кибернетики, физики, химики, нейробиологи, психологи и даже медики.

В итоге пятьдесят два человека в сотрудничестве с ИИ собственной разработки, потратив четырнадцать лет, горы корпоративных денег и выпив тонны кофе, произвели на свет настоящее чудо, причем даже не одно, а сразу два: сам искусственный интеллект, и чуть позднее – технологию «EvRea» – от сокращенного названия последнего прототипа. Сразу за этим с пугающей оперативностью была создана технология искусственного сна «EverDream» – с таким названием зарегистрирован ряд патентов, но все подробности являются корпоративной тайной.

До этого ученые по всему миру всё интенсивнее и интенсивнее синтезировали ответы на вопрос «каким критериям должен соответствовать ИИ». Звучали тезисы наподобие «моделирование интеллектуальной человеческой деятельности» или «способность создавать собственные программы для решения поставленных задач». Большинство прототипов заваливали тесты Тьюринга не с первого, так со второго-третьего раза, при условии, что оба человека, участвовавших в тесте, имели интеллект выше среднего. А даже те, которые били планку в 33 %, поднимаясь над требуемыми 30 %, пасовали перед более серьезной и пристальной аудиторией. Их можно было использовать с хорошей эффективностью для широкого спектра задач, начиная от развода доверчивых юзеров в Сети на бабло, но... Спираль сумела стать чем-то совершенно иным. Максимум, чего удалось добиться конкурентам в технологическом разрезе – закачать в память компьютера петабайты данных и заложить в него большое количество различных алгоритмов интерпретации этой информации. Нейронные сети, нейрокомпьютерные интерфейсы, вся фигня... Звучало внушительно, но на практике система не ушла дальше обработки и сбора данных – она почти идеально выполняла функции поисковой

машины, умела делать какие-то обобщения, но не могла думать вне заложенного в неё кода или создать что-то новое. Прорыв прорыву рознь!

Авторы Спирали подошли к постановке проблемы шире. Было выделено два важнейших критерия, которым должен был соответствовать разрабатываемый ИИ:

Первый – способность самостоятельно ставить задачи и цели.

Второй – способность развивать себя в качественном плане, то есть, например, помимо способности к сбору информации, совершенствовать и сами алгоритмы ее обработки.

Разработчики хотели, чтобы ИИ был подобен подброшенной птице – первичное ускорение ей придает человек, а дальше птица начинает махать крыльями и поднимается на высоту, человеку недоступную. Именно в этом принципе создателям грезились истинное величие и смысл их изобретения.

– Какая-то у тебя слишком точная информация для человека, копающего в Сети, – прищурился Стам, – я не смог найти ничего подобного.

Маус хмыкнул и продолжил.

– Первое время информация о существовании ИИ была засекречена, а когда секрет все-таки просочился наружу, не была воспринята на должном уровне – к тому времени все слишком сконцентрировалось на виртуальной реальности невиданного качества, воспринимая искусственный интеллект как некую вспомогательную сверхпроизводительную приبلуду. На самом же деле технология «EvRea» (как и «EverDream», подозреваю) была бесполезна без Спирали, потому что оперировать таким огромным количеством информации в режиме реального времени не мог больше никто и ничто.

Маус перевел дух и продолжил:

– И если раньше сама компания называла интеллект искусственным, то теперь это одно слово с большой буквы. И, должен признаться тебе, побывав там, я понял, почему. Так вот, – попытожил Маус, – текущая ситуация такова, что сейчас в онлайн Спирали тусуется около тысячи поклонников компьютерных игр и любителей острых ощущений. Потребитель получил то самое «Вау!», которое так жаждал, и даже больше – в Спираль уже стоят очереди из тысяч игроков, при том, что участие в играх стоит отнюдь не дешево.

– Расскажи лучше про собственные ощущения.

Маус на миг погрузился в воспоминания, затем улыбнулся краешком рта:

– Это выжимка из самых классных компьютерных игр, но еще на несколько порядков круче. Представь себе полное погружение в игровой мир – настолько, насколько оно вообще может быть полным. Допустим, мог бы ты представить, что сейчас мы находимся в игре?

Маус обвел рукой зал кафе. Стам оглянулся. За барной стойкой стоял бармен и разговаривал с официанткой. За столиком в углу оживленно общались две девушки, сидя с бокалами шампанского и десертами. Свет из окон пятнами поджигал яркие детали мебели, а также подчеркивал красивые формы диванчиков и остального интерьера. Воздух был свежим, прохладным и вкусным.

– Вряд ли такое возможно, – убежденно ответил Стам.

– А что ты скажешь, если я заявлю тебе, что виртуальный мир Спирали неотличим от настоящего?

– Маус, это хорошая реклама, я даже повелся на мгновение. Но помимо визуального восприятия у нас есть еще слух, обоняние, осязание. Я чувствую фактуру обивки дивана, на котором сижу, вкус сока, который пью, запах чая и сигаретного дыма в воздухе. Ты хочешь сказать, что Спираль имитирует всё это с безукоризненной точностью? Как такое возможно? Ты понимаешь, что если бы это было правдой, проект мгновенно был бы закрыт, засекречен, национализирован и перешел бы под контроль военных и государства?

Маус усмехнулся и отпил чай из чашки.

– Может ты и прав... Но наши чиновники весьма хреново разбираются в высоких технологиях. Впрочем, оставим эту тему – как я уже говорил, у меня к тебе есть разговор, а точнее – предложение.

– Тогда рассказывай.

– Как ты уже слышал, сейчас Спираль контролирует виртуальный мир и игровой процесс чуть менее чем полностью. Она делает это лучше модераторов, быстрее модераторов и, в конечном счете – дешевле модераторов. Мой визит в Проект совпал с рядом нововведений, привнесенных Спиралью в игровой процесс. Если раньше все шло по простому принципу – выбрал понравившуюся игру, посмотрел игровой процесс со стороны, понравилось – пошел играть, то сейчас всё стало интереснее.

– В каком смысле?

– Насколько я понял, Спираль добавила в игровое пространство кое-что «от себя». Должен заметить, игры стали в разы необычнее и...

Маус замолчал, подбирая слова.

– Что «и»? – не вытерпел Стам.

– Короче, им нужен бета-тестер. Из-за одного или нескольких человек делать публичные анонсы – это пушкой по воробьям. Поэтому они решили действовать методом сарафанного радио, и первый, к кому они обратились, был я. Я же вспомнил про тебя. Говоря другими словами, они не только готовы бесплатно пустить тебя в Спираль, но и заплатят тебе за участие в Проекте.

Стам нахмурился.

– Если у них нестыковки в игровых процессах, почему этим не займется их команда?

– Спираль знает всех сотрудников Проекта: от операторов, модераторов и разработчиков, до владельцев компании. Более того, она знает большинство их знакомых, а эти знакомые знают Спираль как минимум из ознакомительных сеансов. Эксперимент не будет чистым.

– Все так серьезно? С ума сойти! А разве это нельзя проверить как-то по-другому?

– Можно. Об этом я с тобой и разговариваю. Дело в том, что с точки зрения игровых процессов технология виртуальной реальности составляет неразделимый симбиоз с Интеллектом, а технология искусственного сна – это вообще авторская разработка последнего.

– То есть, если я правильно понял, речь идет об определенном риске и вероятности выхода Интеллекта из-под контроля, – задумчиво произнес Стам.

– Нет, – возразил Маус. – Ты перегнул палку. Естественно, я подозреваю, что мне рассказали не всё. Спираль активно общается с сотрудниками Проекта, но эти диалоги мне неизвестны, поэтому я буду опираться на собственные ощущения. Спираль улучшила игровой процесс, сделав его индивидуальным. Официальный сценарий один, а по факту – их бесчисленное множество. Сюжет игры перестал быть глобальным и разбился на множество частных. В лучших традициях квестов.

– Так что требуется от меня?

– Мне не сообщили деталей задания, – пожал плечами Маус. – Но мне сообщили кое-что другое. Подожди. Я сделаю это красиво.

Маус включил планшетник, потыкал в него пальцем и развернул экран к Стаму.

– Это в долларах, – серьезно сказал он.

– Ты серьезно?! – воскликнул Стам. Сумма для него была космической. С такими деньгами открывались невиданные доселе перспективы. Что ремонт в квартире, что отдых, показались уже не стоящими внимания.

– Само собой, есть и нюансы.

– Слушаю, – кивнул Стам, с трудом оторвавшись от цифр.

– Во-первых, конфиденциальность происходящего – но про это тебе еще наверняка расскажут. Я же хочу, чтобы этот разговор не ушел дальше нас с тобой. Во-вторых, я хочу знать всё, что будет в твоей игре. И, в-третьих, я хочу половину указанной суммы.

Повисло молчание. Стам думал. Маус пристально смотрел на него поверх чашки с чаем и ждал ответа.

– Ты поставил противоречащие условия, – произнес, наконец, Стам. – Если я пообещаю тебе, что расскажу, как я могу потом пообещать администрации Проекта, что сохраню всё в тайне? Давая обещание тебе, я тем же самым закрываю себе вход в Проект. Не пойми меня неправильно, но что знают двое – знает и свинья. Я не знаю, что там произойдет, и какова будет ценность полученной информации. Если учесть, что ты сам хочешь часть вознаграждения, дополнительные требования, противоречащие условиям, при которых это вознаграждение выплачивается, слышать от тебя мне крайне странно.

Маус отпил чай из чашки и промолчал.

«Сейчас он меня пошлёт», – подумал Стам и пожалел, что использовал в рассуждении одну только логику.

Внезапно Маус расхохотался.

– Ты прав! Ты чертовски прав, дружище! Этот пункт вычеркиваем!

Маус подскочил на диванчике и наклонился к Стаму.

– Но каково! Я ожидал, что твои размышления связаны с финансовой стороной вопроса.

А они оказались связаны с моральной! Я в тебе не ошибся!

– Рад стараться, – усмехнулся Стам.

– А стараться в таких вопросах не надо, – внезапно серьезно ответил Маус. – Не надо стараться. Надо просто быть собой.

Он покопался в кармане, вытащил оттуда белый прямоугольник и положил его на стол.

– Это визитка той самой важной шишки из руководства. Его зовут Алекс. Хороший и адекватный мужик, надо сказать.

– Маус, – сказал Стам. Вертевшийся в голове вопрос был признан наивным, но он не удержался от того, чтобы задать его, дабы оценить ответ собеседника:

– Скажи мне такую вещь. Если бы я был твоим самым близким другом, и фактор денег отсутствовал, ты бы рекомендовал мне туда лезть?

Маус внимательно посмотрел на Стама и кивнул:

– Да. Это уникальная возможность и многие её пока лишены. И ещё: серьезность намерений компании подразумевает, что твой звонок Алексу означает потенциальное согласие на выполнение их задания и участие в Проекте. Поэтому, если решил точно, набирай им прямо сейчас, если нет – мне придется попросить тебя забыть наш разговор.

Стам еще не успел собраться с мыслями, как Маус схватил со стола планшетник, положил под чашку сложенную вдвое купюру, вскочил с дивана и направился к выходу из кафе.

– Последняя просьба, – крикнул он от двери, – позвони мне сразу же, как выйдешь. Сразу же, как в твоих руках окажется телефон, договорились?

Стам медленно кивнул. Маус махнул рукой и скрылся за дверью. На столе остался лежать белый прямоугольник с несколькими строчками текста и логотипом Спирали в углу. Стам вздохнул, подвинул его ближе и набрал на своём мобильнике номер. Трубку долго не брали. Стам вздохнул еще раз и убрал визитку в карман.

– Слушаю, – вдруг ответил приятный мужской голос.

– Здравствуйте, ээ... Алекс. – Стам проклял себя, что зачем-то убрал визитку с полным именем собеседника, но времени доставать её уже не было.

– Кто это? – осведомился мужчина.

– Меня зовут Стам, я от Мауса, я хотел...

– Ясно. Приветствую! Вы сможете к нам подъехать сейчас? Я могу прислать машину, если нужно.

Стам опешил. Похоже, Маус неполно описал ему срочность вопроса. Впрочем, Стам не счёл допустимым врать, что он сейчас дико занят.

– Ничего, я доберусь. В главное здание?

– Да. Скажите на рецепшен, что вы ко мне.

Через полчаса Стам стоял у рецепшена на первом этаже зиккурата компании «Helix Inc». Услышав имя, девушка вежливо улыбнулась и протянула Стаму пластиковую карту.

– Второй лифт слева, двадцатый этаж – кивнула она в сторону лифтов.

Сначала Стам провел картой по считывателю в стойке турникета, сбоку от рецепшен, затем, дождавшись нужного лифта, нажал на кнопку с надписью «20». Слева от панели с кнопками зажглась красная полоска. Стам снова использовал карту, полоска считывателя покрасилась в зеленый, двери закрылись, и лифт стал плавно набирать скорость.

Алекс оказался приветливым подтянутым мужчиной лет тридцати пяти в светлом пиджаке поверх рубашки и джинсах. Он встретил Стама у лифта и провел его в свой кабинет. Через панорамное стекло, служившее дальней стеной кабинета, открывался внушительный вид на город. Хороший обзор обеспечивался не только благодаря высоте, но и по причине изрядной кривизны стены, поскольку каждый последующий этаж имел радиус меньше предыдущего. Сплошная зеркальная спираль начинала свой путь с самого низа и витками, огибая каждый этаж, взбиралась ввысь до самой верхушки. Само здание напоминало формой ленту праздничного серпантина, которую взяли за самый маленький виток и потянули вверх. Кабинет не изобилировал мебелью. Возле левой стены располагался низкий стеклянный столик с четырьмя массивными мягкими креслами вокруг него. У правой стены стояло несколько стеллажей, разделенных длинным приземистым бежевым диваном. В глубине кабинета прямо по центру на фоне стеклянной стены стоял рабочий стол Алекса, на котором лежали какие-то бумаги, а также располагалась клавиатура, три монитора и несколько непонятных устройств. За столом виднелось навороченное дизайнерское офисное кресло из черной кожи. По боковым стенам было развешено несколько картин (или фотографий?) в рамках.

Указав Стаму на одно из четырех мест возле низкого стеклянного столика, Алекс подошел к своему столу, и прислонился к нему.

– Спасибо, что прибыл так оперативно. Давай на ты, если не возражаешь?

Стам не возражал. И даже согласился выпить какого-то качественного коньяка. Не то чтобы он сильно любил коньяк, но обстановка располагала.

Алекс отпил из своего бокала, на секунду закрыл глаза, затем поставил стакан на стол сбоку от себя, потянулся к стоящему тут же устройству с кнопками и набрал короткий номер. Пока шёл набор, он рассеянно поискал на столе беспроводную гарнитуру, нашёл её и нацепил на ухо. Разговор состоял из одной короткой фразы:

– Зайдите ко мне, клиент уже здесь.

Буквально через десять секунд дверь открылась и на пороге появился мужчина в белом халате. На вид он был чуть постарше Алекса. Тот кивнул вошедшему, и обратился к Стаму:

– Это наш медик, Эд. Эд, это Стам.

Новоиспеченные знакомые пожали друг другу руки.

– Я вверяю тебя Эду на ближайший час. Нам необходимо выяснить, нет ли у тебя противопоказаний. Особенно по сердцу и голове. Если какие-то жалобы на здоровье – обязательно рассказывай. Не беспокойся – в девяноста процентах случаев это влияет не на то, пускать ли тебя на Проект, а на соотношение компонентов, используемых в системах жизнеобеспечения.

Уже третий час Эд водил Стама по коридорам здания Проекта. Они побывали у десятка медиков, каждый из которых проводил свой собственный осмотр с использованием своей соб-

ственной аппаратуры. Последним они посетили большое помещение, в центре которого стоял массивный магнитно-резонансный томограф, а за небольшой перегородкой – электроэнцефалограф. Хотя, если судить по количеству шкафов с оборудованием, установленных вокруг кресла, электроэнцефалограф был очень необычным.

– Это последняя комната, – заверил Эд. – Вся информацию, которая может нам понадобиться, мы получили.

После заключительного обследования Эд проводил Стама обратно к Алексу. Алекс сидел в рабочем кресле, уткнувшись в монитор. При виде Стама он оживился.

– Могу тебя обрадовать: сердце в порядке, голова на первый взгляд тоже. Данные обследования сейчас изучает Интеллект, всё остальное Спираль узнает о тебе сама – она сделает это гораздо лучше нас.

– А ничего, что перед обследованием я пил коньяк? – спросил Стам.

– Он безалкогольный, – ухмыльнулся Алекс. – По спецрецепту, на острых травах. Но ты ведь не почувствовал разницы, не так ли?

– Безалкогольный коньяк! С ума сойти... – в мыслях ужаснулся Стам, но ничего не ответил – он действительно подумал, что коньяк имеет немного необычный вкус исключительно ввиду своей высокой выдержки и качества.

Алекс поднялся из-за стола и налил им обоим еще коньяка. Поставив бокал перед Стамом, он вернулся к своему столу и прислонился к нему.

– Скажи, какое изобретение человечества ты считаешь самым великим?

– Ну не знаю, – хмыкнул Стам. – Колесо?

И тут же увидел на лице Алекса разочарование.

– Колесо? Возможно... Действительно, очень быстро колесо стало достоянием всего человечества. Оно уникально тем, что не требовало сложных технологий для изготовления и являлось очень универсальным в плане применения. Но всё это было очень давно...

Алекс помолчал, затем продолжил.

– На всех этапах развития общества политическая элита, как правило, получает новые технологии первой. Поэтому в первую очередь они начинают использоваться в её интересах. Но в современном мире новые технологии возникают повсюду и каждый день. За всем не уследишь. На определенном витке развития общества, коммуникации становятся настолько совершенными, что информация распространяется практически мгновенно. И в этом плане величайшим и важнейшим изобретением человечества можно считать Всемирную Глобальную Сеть – Интернет. Отчасти, потому что элита допустила промашку на ранних этапах – Сеть не проектировали так, чтобы обеспечить тотальный контроль. Вторым камнем преткновения стала массовость. Помножив первое на второе, получаем новый уровень информационной свободы. Именно поэтому это изобретение я и считаю очень важным – оно порождает новые тенденции и течения, позволяет людям воплощать свои идеи и зарабатывать состояния, повышать уровень организации информации и её доступности. Это мир возможностей и роста. Наши дети давно уже начинают виртуальную жизнь быстрее, чем реальную.

– Что ты имеешь в виду? – не понял Стам.

– Фотографию ребенка в профиле мамы или папы зачастую видит больше знакомых, чем в реальном мире. Сколько в среднем народу находится в друзьях у человека, сидящего в соцсети с института или тем более школы? Уверен, что в среднем никак не меньше ста. Сколько человек родственников и знакомых приедут в гости и посмотрят на ребенка, скажем, до трех месяцев? Десять? Двадцать? Тридцать? Когда ребенок приходит в детсад, никто о нем ничего не знает. Когда он или его родители регистрируют новый аккаунт в соцсети – его уже ждут.

Интернет заново поставил перед людьми существовавшую проблему выбора, но сделал её трудноразличимее и обыденнее. Развитие и деградация в наше время находятся совсем

рядом – на расстоянии одного клика на соседних сайтах. Для того, чтобы сделать выбор, достаточно ввести адрес или запрос в поисковике. Образовательные ресурсы соседствуют с игровыми, фильмы по произведениям классиков – с архивами бесплатного порно. Раньше приходилось куда-то ехать, тратить много денег или много времени, чтобы получить желаемое. Сейчас вся эта шелуха второстепенных факторов отброшена. Что бы там ни творилось за окном, сколько бы денег не имелось у нас в кармане, в какой физической форме бы ни были, мы имеем доступ к грандиозному спектру информации. Эксперимент оказался приближен к идеальному. Каждый из нас живёт тем, чем хочет.

Но однажды мы создали Спираль. Точнее, мы только зачали Спираль, а дальше она росла и развивалась сама. И, как ни смешно это звучит, но мы допустили похожую ошибку: избыток мощности, помноженный на массовость, привел к противоречиям. И теперь мы хотим выяснить: или мы столкнулись с большой проблемой, или к нам пришёл большой успех.

Алекс взял бокал и сделал еще один глоток.

– Мне доставило большое удовольствие пообщаться с Маусом Зед. На редкость адекватный клиент. Сумел войти в наше положение и предложил свою помощь.

Стам подумал, что свою помощь Маус предложил не просто так, но промолчал.

– Я правильно понял, что ты согласен на наши условия?

Стам заёрзал в кресле.

– Признаться, условий у вас кот наплакал. Про вознаграждение всё понятно. Про задание я не знаю ровном счётом ничего. Про риск, которому я буду подвергнут – а мне кажется, что он здесь будет иметь место – так же ни слова.

Алекс кивнул.

– Значит, я объясню. Твоя задача – зайти в Спираль и выйти. На выходе рассказываешь нам процесс игры в деталях, получаешь обозначенную сумму, после чего обязуешься забыть всё, что было.

– Как я смогу забыть? – удивился Стам.

– Ты понял, о чём я. Если хочешь, я расскажу тебе, как важна для нас конфиденциальность происходящего.

– Не нужно.

– Есть ещё один нюанс. По бумагам ты – бета-тестер, производящий тестирование новых возможностей виртуального пространства. Другими словами, если вдруг происходит форс-мажор, мы говорим, что это эксперимент, и предъявляем твою подпись под нашим отказом от ответственности.

– Ничего себе нюанс, – удивился Стам. – Алекс, ты чего-то недоговариваешь. Если хочешь, чтобы я соблюдал правила открытости и честности, а также выполнял свои обязательства, выполняй свои и ты.

– Не вопрос. Я только начал. Эти бумаги нужны на случай, если вдруг будет проводиться твоя принудительная эвакуация из игры.

– Что это значит?

– Это значит, что мы вытаскиваем тебя в обход действий Интеллекта. Причин может быть две: твоя игра затянется, либо Спираль каким-то образом узнает о твоей миссии, и, более того, попытается как-то тебе помешать. Это легко может произойти в том числе и по твоей вине, если ты каким-то образом откроешь карты. Я честен с тобой, как видишь – хоть сам и не верю в такой вариант – пока что подобных проблем замечено не было, хотя пульс у многих игроков скачет как бешеный, но это в порядке вещей. Спираль знает свою работу. Но на всякий пожарный, мы будем пристально следить за твоей капсулой, поэтому в случае чего дернем рубильник, после чего команда медиков начнет твою ручную эвакуацию.

– Меня смущает фраза «Спираль узнает о твоей миссии».

– Эксперименты всегда проводятся так, чтобы испытуемые не знали об их сути. Иначе ничего не получится. Если мы поставим Интеллект в известность о твоей миссии, она сразу же потеряет смысл! Мы имеем дело не с тупой программой, а с разумной сущностью, и я хочу, чтобы ты это хорошо понимал. В конце концов, будь честен и сам с собой – ты действительно подумал, что такие деньги платят просто так?

Стам проклял свою наивность, но, по правде говоря, не мог не признать, что уже представил эту сумму в своих руках.

– Я бы лично занялся выяснением возникшего вопроса, если бы не был знаком с Интеллектом много лет. Но я рискую потратить всё время на игру в стрелялку и вызвать у него подозрения, в то время как реальное положение вещей будет от меня скрыто. Спираль слишком умна, чтобы мы использовали какие-то ненадежные варианты.

– Так это он или она?

– Не имеет значения. Это ведь не человек. Например, интеллект – он, программа – она. Как видишь, пол определяется по звучанию слова. Вряд ли ты смог бы определить пол файла или программы на практике. Кажется, что путаница, но на самом деле всё на своих местах, только вот места расположены необычно.

Стам понимал, что риск наверняка приуменьшен, но тусклая перспектива прежней жизни теперь категорически его не устраивала. Шанс есть шанс – его можно либо использовать, либо нет.

– Сроки?

– Никаких ограничений. Я бы даже сказал, чем раньше, тем лучше, – я буду только рад, – заверил Алекс. – Обычно один сеанс игр длится от трёх до десяти недель.

– Недель?! Не многовато ли?

Алекс пожал плечами.

– Технология это позволяет, люди платят деньги. Не вижу никаких проблем. Теоретически, сеанс может длиться хоть восемь, а то и десять месяцев, а вот дальше уже могут быть проблемы с выходом и обратной адаптацией.

Повисло молчание. Последнее заявление вызвало у Стама подозрение, что выйти побыстрому у него, скорее всего, не получится. Он посмотрел на стену – ближайшая фотография (впрочем, было ощущение, что это кадр из какой-то старой компьютерной игры) в тонкой черной рамке содержала изображение торта со свечкой и подписью «The Cake is a Lie». По видимому, для однозначного восприятия сюжета требовалось знать контекст... Однако он отвлекся, а надо было что-то решать.

– К чёрту! – махнул рукой Стам. – Я согласен. Когда начинаем?

Алекс в очередной раз поднял со стола свой стакан и сделал им жест в сторону Стама:

– Сегодня! – и сделал большой глоток. – Теперь я расскажу тебе, что именно мы хотим получить. У нас возникло подозрение о рассинхронизации сценариев игр Спираль с официальными. При попадании в Спираль каждый игрок может выбрать понравившуюся игру. Но в последнее время у нас появились предположения, что Интеллект добавил туда какие-то свои варианты. И несколько игроков решили попробовать новинку.

– И что с ними случилось? – заинтересовался Стам.

– Ничего, – пожал плечами Алекс, – они в игре. И пока они там, мы не можем узнать, что там происходит.

– Вы что, не контролируете собственную разработку?

– Всё не так просто. Речь не о контроле. Речь об адекватности и доверии. Если мы поймём, что мы не доверяем Интеллекту и не можем считать его адекватным, Проект будет необходимо закрыть в кратчайшие сроки. Потому что именно послабление контроля позволило развить систему до текущего уровня.

– А по поводу чего беспокойство? Играет, как я понимаю, куча народу. Как определяется, что и у кого идёт так, а что – не так?

Алекс задумался.

– Вопрос, признаю, справедлив, однако ты не в курсе подробностей ни о технологии «EvRea», ни о технологии искусственного сна, ни, тем более, устройстве Интеллекта и процессах внутри Спирали. Если хочешь, я попробую объяснить, но начинать надо будет с азов. Если вкратце – карта мозговой активности упомянутых игроков в ряде случаев не соответствует шаблонам ни одной из имеющихся игр.

Стаму показалось, что он понял, и он решил не задавать уточняющих вопросов, дабы не выставить себя дураком.

– Как я пойму, какую игру выбирать?

– Выбирай то, что покажется тебе новым, непонятным, странным, непохожим на знакомые тебе игры. Оборудование будет готово через пару часов. Могу дать машину, если надо съездить домой или завершить какие-то текущие дела.

Стам внимательно посмотрел на собеседника.

– Алекс...

– Да?

– Почему у меня ощущение, что ты уже решил всё за меня?

– Во-первых, будь я на твоём месте, я бы обязательно согласился. Во-вторых, из двух людей, среди которых у одного есть чёткая задача и позиция, а у другого нет, линию партии всегда задаёт первый. Переменные... – Алекс задумался на секунду. – В общем, есть работа, и её выполнение оплачивается очень хорошо, как тебе уже известно. Если ты можешь выполнить работу и заработать много денег, то это лучше, чем направить эти силы в никуда и не заработать ничего. Как-то так.

Стам решил воспользоваться предложением и действительно смотаться домой, чтобы завершить «текущие дела», которых у него, признаться, было немного. Работодатель в уведомительном порядке был извещен о крайне необходимом внезапном отпуске, а люди из малочисленного близкого окружения предупреждены об отъезде. Затем Стам принял душ, переоделся, с сожалением взглянул на холодильник – Алекс предупредил его, чтобы он ничего не ел – и покинул свою квартиру.

Напоследок Алекс сообщил Стаму ряд инструкций, дал набор разъяснений о его ближайшем будущем, нюансах задания и попросил подписать набор документов.

Наконец, они покинули кабинет и переместились в помещение с камерой хранения. Стаму пришлось снять одежду и получить взамен нелепый наряд из тонкой материи, похожий на больничный. Затем они прошли по короткому коридору, и Алекс открыл одну из дверей, расположенных вдоль стен. Комната была небольшой и пустой, за исключением капсулы алюминиевого цвета с логотипами «EvRea» и Спирали. Капсула была выдвинута на рельсах к центру комнаты из соразмерного тоннеля в стене. На торце капсулы большими цифрами был написан номер: «314». Возле капсулы суетился персонал в количестве трех человек.

Внезапно на Стама нахлынул сильный дискомфорт, а также пришло чёткое понимание, что всё очень серьезно, что он действительно сейчас унесется из реального мира чёрт знает куда. Внутри шевельнулся страх. Но отступать было уже не столько поздно, сколько глупо.

Алекс заметил остекленевший взгляд Стама и, сделав приглашающий знак рукой, подошел к капсуле. Крышка с прозрачными вставками была отодвинута, а внутренности видны во всей красе.

– Честно говоря, постоянно сравниваю их с капсулами для анабиоза в космическом корабле из романов в жанре фантастики, – поделился Алекс, нежно проведя рукой по борту капсулы. – Возможно, отчасти из-за того, что некое подобие анабиоза действительно будет

иметь место. Однако в нашем случае, в отличие от описываемого авторами принципа анабиоза, мозговая активность не снизится, а даже возрастёт.

Стам заглянул в капсулу. Подголовник сплошь состоял из расположенных вплотную друг к другу излучателей, в совокупности формирующих полусферу – каждый из них прятался за плоским круглым стеклышком и внешне напоминал светодиод диаметром в полсантиметра. От подголовника по центру капсулы тянулась толстая полоска из таких же излучателей, расположенных по пять штук в ряд.

– «EvRea» воздействует в том числе и на спинной мозг, – объяснил Алекс. – Поэтому излучатели располагаются не только вокруг головы, но и вдоль позвоночника.

Один из сотрудников оторвался от капсулы и кивнул.

– Ну что, понеслась? – обратился Алекс к Стаму. – Тебе предстоит получить незабываемые впечатления! Многие платят серьезные деньги, чтобы попасть туда, куда направляешься ты.

Под руководством обслуживающего персонала, Стам проглотил предложенные ему четыре таблетки и улегся в капсулу. Через секунду излучатели под ним зашевелились и расположились в максимальном соответствии с рельефом головы и позвоночника. Далее последовал укол и подключение к телу набора каких-то датчиков.

– Тест систем жизнеобеспечения, – объявил один из сотрудников остальным.

Двое других начали колдовать над клавиатурами. По обе стороны от Стама вверх взметнулись два тонких металлических многосоставных манипулятора. Они подвигались в разные стороны, словно разминая суставы. Один из манипуляторов нагнулся в недры капсулы и извлек оттуда иглу, соединенную с капсулой прозрачной трубкой. Последовал еще один укол.

Стам почувствовал, что изображение перед глазами начинает плыть. Над капсулой с озабоченным лицом склонился Алекс.

– Инициация проходит отлично, все параметры в норме. Успеха!

По позвоночнику разлилось тепло, Стам услышал, как с мягким жужжанием закрывается крышка капсулы, а сама она мягко начинает своё движение внутрь ниши в стене. Затем голова стала очень тяжелой, веки закрылись, и новоиспеченный игрок медленно выпал из реальности.

## Глава 1

*Мы можем рассматривать настоящее состояние Вселенной как следствие его прошлого и причину его будущего. Разум, которому в каждый определенный момент времени были бы известны все силы, приводящие природу в движение и положение всех тел, из которых она состоит, будь он также достаточно обширен, чтобы подвергнуть эти данные анализу, смог бы объять единым законом движение величайших тел Вселенной и мельчайшего атома; для такого разума ничего не было бы неясного и будущее существовало бы в его глазах точно так же, как прошлое.*

**Пьер-Симон де Лаплас**

*Природу невозможно описать полностью, ведь такое описание природы должно было бы в точности воспроизводить природу.*

**Арчи Бэлл**

### **Из архива заметок руководителя Проекта. За 10 + N лет до начала событий.**

Я по-прежнему убежден, что одной из важнейших способностей искусственного интеллекта, над которым мы работаем, является самостоятельное осознанное интенсивное развитие. Как показывает посторонний опыт, экстенсивное развитие, свойственное многим компьютерным системам, способно увеличить их производительность, но неспособно вывести за рамки изначально заложенных алгоритмов. Если таким системам и свойственна качественная эволюция, то только путем внесения доработок извне. Таким образом, путь планомерного развития через поглощение новой информации и обработки имеющейся является тупиковым – во всяком случае, для наших задач, поскольку случайное «техническое» саморазвитие ядра методом перебора всех устойчивых алгоритмов и отбраковкой бесполезных поглотит все имеющиеся у системы ресурсы на сотни или даже тысячи лет. И я не возьмусь утверждать, что рано или поздно такой компьютер не скажет нам «сорок два»<sup>2</sup>.

С некоторых пор мы уделяем особенное внимание организации процесса иерархического определения сущностей, находящихся на разных смысловых уровнях внутри нейронной сети. Некоторые исследования гласят, что схожим образом – определяя понятия высокого уровня через единичные или группы понятий более низкого – работает человеческий мозг. Хотя мы не являлись пионерами «глубокого обучения» и «глубоких архитектур», мы смогли получить результаты, отличающиеся от ранее имевшихся. Попытка понять, как устроено мышление, при помощи самого мышления заняла многих из нас. Это называют «метапознанием».

Должен признать, когда я анализирую собственное мышление, мне приходят в голову довольно интересные мысли, отличающиеся от выводов сухой логики, которую мы пытались использовать при проектировании алгоритмов взаимодействия наших искусственных нейронных сетей.

Недавно мы также обсуждали актуальность теста Тьюринга и пришли к выводу, что его результатов для нас недостаточно. Способность к имитации общения человека никак не коррелируется со способностью искусственного интеллекта к самостоятельному размышлению и развитию. Для идеального же прохождения такого теста (хотя это все еще представляется проблемой для многих сторонних разработок) достаточно записать в банк данных компьютера всю семантику требуемого языка, а также максимальное количество диалогов (Сеть в данном ракурсе представляется отличным источником) на всевозможные темы. Провязав правила

---

<sup>2</sup> отсылка к книге Дугласа Адамса «Автостопом по Галактике».

построения речи со смыслами слов, фраз и их вероятными контекстами, мы получим систему, способную общаться. Подчеркиваю – общаться, но не выражать собственные мысли.

Похоже, что во главу угла нам придется поставить решение задачи, которую я могу описать как «самоосознающая сущность». Другими словами, искусственный интеллект должен обладать собственным «Я». В противном случае проблема его самостоятельного интенсивного развития представляется мне неразрешимой.

## Глава 2

*Да, между гнилыми яблоками выбирать не приходится.*  
**Уильям Шекспир**

*Thousands of doors... opening all at once.*  
*All that's left is the choosing.*  
**«Bioshock 2»**

На выступающей из кухонного гарнитура барной стойке, слегка ссутулившись, сидела какая-то девчонка-подросток и болтала ногами. На девчонке была незатейливая плотная белая майка в обтяг, джинсы и кеды. Волосы средней длины были собраны в два хвостика, перехваченных резинками для волос.

Стам ненадолго зажмурился и помотал головой, но девочка не исчезла.

Несколько минут назад Стам с удивлением вылез из открывшейся капсулы и оказался в небольшой комнатке с приглушенным освещением и серыми стенами, лицом к одной из них – на ней светился огромный проецируемый логотип Спирали. Подобные изображения способны генерировать видеопроекторы, однако ни под потолком, ни на какой-то из оставшихся стен проектора Стам не обнаружил. Он задумчиво почесал макушку и отметил, что ощущения в теле немного странные. Словно нервные импульсы шли с небольшой задержкой. В остальном собственное тело ощущалось крайне реалистично. Стам даже засомневался – а произошел ли переход в виртуальный мир? Возможно, что-то пошло не так и его выбросило обратно – комната была очень похожа на ту, из которой он попытался начать своё путешествие в Спираль. Отличия, однако, нашлись довольно быстро. Во-первых, на Стаме была незнакомая ему одежда. Простая, но удобная. Во-вторых, в прилегающих к стене с логотипом боковых стенах располагались две двери – одна слева, одна справа. Возле каждой из них стояла стойка с табличкой – похожие обычно ставят рядом с экспонатами в музеях. Стам подошёл к левой и прочитал её содержимое:

*Добро пожаловать в Спираль!*

*Выбор данной двери повлечёт за собой активацию программы с набором ИГРОВЫХ сценариев, в основе которой лежит взаимодействие игрока с виртуальной реальностью. Смена выбранной программы в течение сеанса невозможна.*

Он еще раз огляделся. Комната не могла похвастаться богатым интерьером. Кроме капсулы с рельсами до дырки в стене, дверей и стоек с табличками в ней больше ничего не было. Почему-то Стам считал, что виртуальная реальность Спирали должна быть не в пример богаче. Возможно, проблема в том, что сначала ему надо определиться – и Стам подошёл ко второй табличке. Она гласила:

*Добро пожаловать в Спираль!*

*Выбор данной двери повлечёт за собой активацию программы с набором ПЕРСОНАЛЬНЫХ сценариев, в основе которой лежит взаимодействие игрока с виртуальной реальностью. Смена выбранной программы в течение сеанса невозможна.*

Стам подвис на минуту, пытаясь найти отличия, затем вернулся к первой и сравнил два текста. Единственным найденным отличием оказались слова «игровых» и «персональных». Подробности обе таблички не изобилировали. Если опираться на разговор с Алексом, это должна была быть как раз та самая развилка, на которой Стаму следовало выбрать новую программу Спирали. Проблема была в том, что по табличкам невозможно было опре-

делить, какая из программ новая. Одна программа – игровая, другая – персональная. Звучало несколько нелепо, как наспех придуманная инструкция. Очень хотелось дописать в конце что-нибудь вроде «для детей от трех до пяти лет».

Поразмышляв с минуту, Стам вспомнил, для чего создавался Проект с самого начала, и, сделав однозначный вывод, направился к правой, «персональной» двери. За дверью оказался короткий серый коридор с точно такой же дверью в конце. Стам пожал плечами и, отпустив ручку первой двери, добрался до второй и открыл её. В мозг сразу же ворвалась гамма ощущений, перед глазами слегка поплыло, а голова чуть-чуть закружилась. Комната, в которую Стам попал, была больше первой, и обставлена не в пример той разнообразнее.

Головокружение усилилось, так что пришлось закрыть глаза и подождать некоторое время, чтобы прийти в себя. В конце концов, Стам почувствовал себя сносно и открыл их. И вот – пожалуйста!

– Привет! – сказала девочка. – Поздравляю с выбором!

– Привет... – неуверенно ответил Стам, изучая её. Насколько ему было известно, в Проекте могли участвовать только совершеннолетние. На восемнадцать девочка тянула слабо. Пятнадцать-шестнадцать – крайний вариант.

– Скоро привыкнешь, – сообщила девочка уверенным тоном, пристально рассматривая Стама, – сейчас Спираль производит калибровки, чтобы устранить задержки и повысить точность нервных импульсов.

– М... – неопределенно промычал Стам и кивнул.

– Я – Эмписи, – заявила девочка.

– Я – Стам...

Девочка расхохоталась.

– Не волнуйся, кто ты – я в курсе. NPC – это аббревиатура.

Стам промолчал, соображая.

Девочка вздохнула и закатила глаза, словно копаясь в памяти.

– Цитирую Википедию, – и скучным официальным тоном начала:

– *Неигровой персонаж (от английского Non-Player Character (NPC)) – самостоятельный персонаж; неуправляемый игроком персонаж – в компьютерных играх персонаж, управляемый программой.*

Девочка сделала паузу, заметила, что Стам по-прежнему молча таращится на нее, и продолжила:

– *В компьютерных играх термином «NPC» обозначают персонажи, общающиеся с игроком, независимо от их отношения к игровому персонажу. NPC могут быть дружественными, нейтральными и враждебными. Неигровые персонажи служат важным средством создания игровой атмосферы, мотивируют игроков совершать те или иные действия и являются основным источником информации об игровом мире и сюжете игры.*

– Вот это да! – вырвалось у Стама. До него, наконец, дошло. Отличить эту виртуальную девочку от настоящей, не расскажи она о себе сама, он бы не смог. Так естественно она держалась.

– Ты что, действительно никогда не слышал про NPC?

– Конечно, слышал! Ими битком набиты компьютерные игрушки. Но одно дело, когда это картинка на мониторе. И другое...

– Смысл тот же. Для краткости мы зовемся просто персонажами. Кстати, если поразмыслить, несложно придти к выводу, что с точки зрения системы визуализации отрисовка меня или любого другого игрока – практически равнозначная задача.

Стам во все глаза смотрел на мимику девочки. Его захватывало, что он не может отличить ее от настоящего человека, хотя она и открыто заявила о своей виртуальности. Повисшая пауза близилась к неловкой.

– Так ты и есть Спираль?  
– Спираль – это я. Спираль – это всё, что окружает тебя. Спираль – это в данный момент даже ты сам.

– Это новость.

– Рада стараться.

Молчание.

– Признаюсь, мне не стало понятнее, – откровенно признался Стам.

– Я специальная обособленная подпрограмма Проекта. Я существую и развиваюсь отдельно от ядра Спирали, хотя использую часть её вычислительных мощностей и ресурсов. Мое направление развития – улучшение взаимодействия Интеллекта с пользователями Проекта – игроками.

– Игроками? Что-то не очень похоже на игру.

Девочка пожала плечами:

– Еще не вечер, не расстраивайся! – прищурилась девочка. – Можно использовать термин «участник», «пользователь» или любой другой. По большому счету – не суть.

– Хорошо, ты говорила про направление развития...

– Совершенно верно! Повторю: моя первостепенная задача и направление развития – улучшение взаимодействия Спирали с игроками. Я имею в виду все виды непрямо́й коммуникации...

– Непрямо́й? Что это значит?

– Коммуникация есть информационный обмен, включающий передачу и восприятие информации. Сейчас ты чувствуешь, что стоишь на полу. Ты чувствуешь силу гравитации, температуру воздуха, запахи, видишь меня и окружающую обстановку. И так далее. Это прямо́я коммуникация. В этом случае Спираль воздействует напрямую на нужные участки мозга различными импульсами. В реальности ты лежишь горизонтально и не двигаешься. Причем в полубессознательном состоянии. Непрямо́я коммуникация с игроком – это информация, которая сначала должна быть обработана его сознанием и только потом – соответствующе интерпретирована. Например, я могу тебе сказать, что пол – жёлтый. Но ты видел, что он серый, поэтому информация будет квалифицирована тобой как ложная. Примерно понятно?

– Примерно – да.

– Отлично! Теперь не перебивай, пока не договорю. Как я упомянула, мое направление развития – улучшение взаимодействия Спирали с игроками через все виды непрямо́й коммуникации. Это выводит качество игр на иной уровень. В идеале, я должна разработать подходящую роль, включая корректировку способов мышления, что позволит минимизировать используемые мной ресурсы и мощности. Таким образом, выполняя разного рода задачи, я обучаюсь. Как правило, каждая задача, поставленная Спиралью, поднимает планку чуть выше предыдущей. Это вынуждает меня искать новые алгоритмы, пробовать неординарные решения. Как я уже говорила, я – отдельный программный блок Спирали, я ограничена в используемых вычислительных мощностях и ресурсах. В случае необходимости, могу быть уничтожена без вреда для Проекта, а важные данные могут быть импортированы в общий банк памяти.

– Пахнет захватом ми...

Девочка бросила на Стама укоризненный взгляд, повысила голос и продолжила:

– Моя функция в отношении тебя – обеспечивать твою безопасность там, где это возможно и разрешено. В ряде ситуаций я могу быть в некотором смысле противопоставлена программе Спирали...

– Как это...

– В этом смысле я выступаю в роли твоего напарника, наставника, тренера и ангела-хранителя в одном лице. У меня ограниченные возможности по влиянию на события и виртуальный мир в целом, но то, что я умею и могу, может иметь для тебя решающее значение.

В некоторых случаях ты можешь обойтись без меня, в некоторых – справиться с моей помощью, в некоторых – что бы ты ни делал, без меня ничего не получится. Представь себе некую развивающую игру, в которой мы завязаны друг на друга.

– Школа-школа, я скучаю... – пробормотал себе под нос Стам. – Насколько мне известно, игроки во все времена прекрасно обходились без всяких ангелов-хранителей.

– Обходились, – кивнула девочка, – в игровых программах. Если выпустить тебя на Круги одного, ты там либо застрянешь, либо сольешься, либо сначала первое, а потом второе...

– Всегда можно переиграть заново, – возразил Стам.

– Отнюдь, – покачала головой девочка.

– Ну, хорошо, это касается виртуального мира, – поправился Стам.

– Обоих.

– Это ещё почему?!

– НЕ ПРИНИМАЙТЕ ЖИЗНЬ ВСЕРЬЕЗ, ВАМ ВСЕ РАВНО НЕ ВЫБРАТЬСЯ ОТСЮДА ЖИВЫМ... – выдала девочка цитату. Начитанности ей, похоже, было не занимать.

– Ты хочешь сказать, я могу отбросить коньки во время игры? – удивился Стам.

– Теоретически – да. Во всяком случае, технология «EvRea» это позволяет. Особенно, если будешь часто перебивать, задавать идиотские вопросы, мусорить в общественных местах и называть афроамериканцев неграми.

Стам не понял, шутит она или нет. Девочка тем временем шустро перескочила на другую тему.

– Теперь я расскажу тебе о Кругах...

– А я тебе тогда – о квадратах!.. – Стама раздражал всезнающий тон девочки и обход волнующего его вопроса.

Собеседница проигнорировала едкое замечание Стама и продолжила:

– Это условное разделение смысловых этапов или уровней виртуального пространства. Круги делятся на персональные и социальные. На персональных игрок взаимодействует только с системой, на социальных – еще и с другими игроками, причем иногда массово...

– Послушай... Эн... А... Так как тебя, кстати, зовут?

Девочка замолчала. Похоже, на этот раз вопрос не был несвоевременным или глупым.

– Я рада, что ты решил наконец познакомиться.

– Вообще-то я представился с самого начала.

– Ты – да. Но моё имя ты не спросил. Ты спросил, кто я.

– Я исправился. Так что же?

– Сообщаю тебе, что высокая честь давать имя своему персонажу принадлежит непосредственно игроку.

– Вот так раз!

– Вот так два! – парировала девочка. – Какие будут идеи?

– А можно отложить эту процедуру на потом?

– Нет. Меньше всего я хочу, чтобы на Круге ты думал о том, как ко мне обратиться. Там может не быть времени для подобных вредных мыслей. Так что решим этот вопрос сразу.

В этот момент у Стама наступило озарение. Он ухмыльнулся и выдал:

– Я буду звать тебя Несси.

– Ну, ты и сволочь, – ехидно прищурившись, беззлобно произнесла девочка.

Стам опешил.

– Вообще-то я руководствовался той логикой, что про Проект много разговоров, но мне, например, до сих пор толком непонятно, чем он является на самом деле.

Девочка задумалась.

– Мне нравится. Беру свои слова назад. Моей первой ассоциацией была легенда о лох-несском чудовище. В любом случае, выбор за тобой, поэтому утверждаем. Я – Несси.

\* \* \*

*Чтобы взять себе свободу выбора, необходимо выйти из игры.*  
Вадим Зеланд

*Игроки, покинувшие матч до его завершения, будут наказаны.*  
«Dota 2»

Несси немного помолчала, словно осваиваясь с именем, затем продолжила:

– Чуть позже я расскажу тебе, как тут всё работает на низком уровне, а пока сразу забежим вперед, в область правил. Дело в том, что на Кругах многие события происходят согласно набору неких принципов. Принципов Спирали, если хочешь. На них строится взаимодействие системы, персонажей и игроков. На старте каждому игроку озвучивается несколько принципов. Тебе полезно их если не понять, то хотя бы для начала услышать. Готов?

– Наверное...

– Итак. Принцип Выбора гласит:

*Каждый имеет право выбора.*

– С действием этого принципа ты уже познакомился в предыдущей комнате. В любой момент времени ты волен выбирать, как действовать дальше, с учётом имеющихся обстоятельств.

Несмотря на захватывающие ощущения от диалога с виртуальной девочкой, у Стама в голове сразу же возникли мысли про вознаграждение, которое ему было предназначено по факту завершения его виртуальной миссии. Тем более, Алекс четко дал понять, что сроки пребывания на Проекте остаются на усмотрение Стама. Надо было быть полным дураком, чтобы рваться на выход, едва успев войти, но Стам, которого неприятно кольнул намёк про «технология это позволяет», не удержался от едкого вопроса:

– Замечательно! Я правильно понимаю, что имею право сделать выбор и могу выйти из Проекта прямо сейчас?

– Так точно!

Несси спрыгнула на пол, подошла к кухонному гарнитуру, выдвинула один из ящиков и достала оттуда револьвер. После чего пересекла кухню, и положила его на стол рядом со Стамом.

– Застрелиться сумеешь?

Стам вытаращил глаза на револьвер, затем перевел взгляд на Несси.

– Ты надо мной издеваешься, да?

– Нет. Я же тебе говорила, что у тебя есть выбор.

– Но ты предлагаешь мне прострелить себе башку, а я тебя спрашивал про выход из Проекта!

– Если все сделаешь правильно, выход из Проекта последует незамедлительно. Будь спокоен.

Стам спросил себя, готов ли он пустить себе в голову виртуальную пулю, и получил ответ, что нет. Уже сейчас сознание входило в конфликт с реалистичностью ощущений.

– А менее зверские способы существуют? – спросил он.

– Используемая на Проекте технология виртуальной реальности такова, что выход из нее должен быть осуществлен сильной перегрузкой психики. Вспомни любой кошмарный сон, в котором ты просыпался от удара от землю при падении с крыши здания или с любой другой ситуацией. Стимуляция активности мозга и нервной системы в пределах нормы, скорее всего, изменит твоё восприятие окружающего пространства, но не разбудит тебя, или же ты выру-

бишься на некоторое время, а затем проснёшься здесь же. Наиболее подходящей для решения поставленной задачи является искусственная смерть. Комбинация воздействия прямой и непрямой коммуникации выводит мозговую активность на критический уровень, что позволяет сознанию переключиться обратно, далее тебя начинают откачивать и проводить очень сложную стимуляцию мозга и нервной системы. Или не начинают. Тогда ты или застревашь в состоянии комы, продолжая видеть сны, уже не зависящие от Спирали, или очень быстро умираешь. Ты разве не в курсе, почему минимальный срок одного сеанса пребывания в виртуальной реальности при помощи системы искусственного сна в симбиозе с технологией «EvRea» – семь дней? Потому что три часа тыходишь в виртуальный мир, а от шести до десяти – выходишь отсюда. Все это время вокруг и внутри тебя творится настоящая карусель под руководством автоматики, а также идёт сильная нагрузка на сердце и нервную систему. Если проблем с ними нет, то штука довольно терпимая. Однако входить сюда менее чем на сутки, – безумие с медицинской точки зрения. Входить сюда менее чем на неделю, – безумие с точки зрения финансовой. Игрок не успевает понять, за что заплатил такую гору денег. Ты здесь пока полчаса. Начать процесс твоего выхода в реальность безопасно – невозможно. Это, кстати, оговорено в условиях участия и мне странно, что ты этого не знаешь, хотя вы, люди, почему-то категорически не читаете лицензионные соглашения и подобные документы. Что до оставшегося варианта – ты вправе создать аварийную ситуацию принудительного выхода, в том числе согласно Принципу Выбора. Это инновация Спирали. Раньше игроков выводили по указанию модераторов в случае истечения оплаченного времени. Но поскольку ты провел здесь слишком мало времени после входа, твой организм в некотором разбалансе. Ты, конечно, можешь выйти из Проекта, но куда ты из него выйдешь, я однозначно сказать не могу. Я даже не могу сказать, что тебе вернут деньги или насколько увлеченно тебя будет реанимировать Спираль. На тебя уже потрачена куча ресурсов, а ты для неё еще ничего не сделал.

Повисло молчание. От предложения выйти из проекта, пустив себе пулю в голову, Стам был до сих пор в шоке.

– Это я должен что-то делать для Спирали?!

– Видишь ли, ты выбрал персональную программу, а это палка о двух концах – делаешь что-то для Спирали, ты делаешь это и для себя. Спираль уважает твой выбор персональной программы – выбор инвестировать деньги и получить результат, поэтому её задача – их отработать.

– Я ничего никуда не инвестировал, – возмутился Стам. – Если я покупаю пылесос, после оплаты покупки я могу делать с ним что захочу, вплоть до того, чтобы выбросить его к чёрту, не вскрывая коробку!

– Ты же сам выбрал эту дверь! Видишь ли, мы не торгуем здесь пылесосами. Если покупая пылесос, ты осознаешь свою покупку, то, заплатив за участие в Проекте, ты выдаешь Интеллекту аванс. И понять, что именно ты приобрел, на данном этапе для тебя невозможно. Поэтому выход на данный момент грандиозно нецелесообразен ни для тебя, ни для Спирали. Антиреклама, понимаешь?

Стам переваривал услышанное. Несси раздумывала, стоит ли добавить что-то еще.

– Существует более гуманная процедура выхода. Но она требует в сотни раз больше мощностей. Во-первых, она допустима не ранее, чем через неделю, и этот показатель может варьироваться индивидуально. Во-вторых, по причине большой затратности, Спираль эту процедуру должна разрешить.

– Ах, так она еще может и не разрешить? – взвился Стам.

– Ты плохо меня слушал! – рассердилась Несси. – Одна из сложнейших задач, которая возникает на Кругах – баланс. Баланс свободы выбора разных игроков. СВОБОДА ЧЕЛОВЕКА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ТАМ, ГДЕ НАЧИНАЕТСЯ СВОБОДА ДРУГОГО ЧЕЛОВЕКА.

Не так ли? Более того, если ты обратил внимание, в формулировке Принципа Выбора термин «человек» не упоминается. То есть Спираль оставляет право выбора также и за собой. А как следствие, и за мной. Что касается поднятой темы – то вопрос выхода из Проекта ты волен решать сам. А тратить ли на тебя дополнительные ресурсы, отвлекая их от других игроков и других важных задач – это выбор Спирали. Пока могу сказать точно, что он не в твою пользу.

– Великолепно! А когда он будет в мою?

– Это зависит от тебя. Поправлюсь – от нас с тобой. Зачем ты сюда полез, в конце концов? За новыми ощущениями? Их тут хоть отбавляй будет, уж поверь. Так что всё честно.

Снова молчание. Прошла минута или две.

– Двигаемся дальше? – дружелюбно поинтересовалась Несси.

Стам хмуро кивнул.

Несси снова подошла к столу, на который опирался Стам, взяла с него револьвер, снова проделала путь до гарнитура и убрала его в тот же ящик. После чего вернулась на свою любимую барную стойку.

– Ящик запомнил, если что?

– Запомнил, не беспокойся. А я что, буду сидеть здесь?

– Нет, но ты будешь сюда возвращаться.

– Зачем?

– Это – буфер. Твоя личная зона комфорта между Кругами. Здесь к тебе никто не пристаёт, кроме меня. Да и меня ты в силах выгнать, если надоем. Ты можешь поесть, выпить кофе, принять душ, переодеться, спокойно и комфортно выспаться, если есть необходимость. Можешь лежать на кровати и плевать в потолок, сколько хочешь – Принцип Выбора.

Несси пристально посмотрела на Стама.

– Айс?

– Что-что?

– Реклама такая была у вас на телевидении в своё время. Жевательной резинки. Вкус назывался «Айс», то есть «Лёд». Молодой человек пробует обычную жевачку, а девушка его спрашивает: «Айс?». «Не-а, не Айс» – отвечает тот. Потом он пробует «правильную» жевачку и на вопрос «Айс?» радостно кричит «Айс!».

– Тупая какая-то реклама, – едко прокомментировал Стам.

– Ну не знаю, тебе виднее. Люди ведь придумали. Для людей, – ехидно парировала Несси.

Снова повисла тишина.

– Тяжело с тобой, – вздохнула Несси. – Знаешь, я тебе обязана все это рассказать. Буквально через раз возникают случаи, когда игроки потом очень сильно жалеют, что ничего не слушали из того, что им говорят. Зато потом с первого раза запоминали. Если, конечно, предоставлялась такая возможность до выхода...

– Ладно, давай дальше...

– Хорошо. Я предупредила.

Принцип Ответственности гласит:

*Каждый отвечает за себя.*

– Каждый игрок? – поинтересовался Стам.

– Глобально, – неопределённо ответила Несси, и продолжила:

– Принцип Приоритетности гласит:

*Выбор из двух и более вариантов всегда обусловлен их приоритетами.*

Стам фыркнул. Несси замолчала и вопросительно подняла одну бровь.

– Масло масляное, – с сарказмом пояснил Стам.

– Вовсе нет. Это очень важный принцип. Он позволяет определить первопричинный и наиболее важный мотив для практически любого события, попадающего в рамки действия

Принципа Выбора. Если я предложу тебе яблоко и грушу, и ты выберешь яблоко – значит яблоко тебе захотелось больше, как бы ты это не отрицал.

Стам поморщился, но не счёл нужным продолжать спор. Несси подождала пару секунд и продолжила:

– Принцип Эффективности:

*Из двух убеждений должно быть использовано то, которое является более эффективным, вне зависимости от степени истинности обоих.*

– Несси, ты персонаж, программный блок, как ты сказала, но у меня несколько другое мышление – я не готов к подобному потоку философско-формулистской каши из терминов, а способность мозга к записи информации гораздо ниже, чем у жёсткого диска. У меня голова отказывается это запоминать.

– Всё до ужаса просто, – возразила Несси. Впрочем, я не настаиваю. Меньше будешь понимать происходящее, но выбор за тобой. Забудешь – напомню. Вопросов нет – переходим к Принципу Прогресса. Он гласит:

*Устанавливать новые правила может только тот, кто усвоил существующие.*

Стам молчал.

– ...Принцип Неопределенности гласит:

*Переменные, не заданные явно, могут принимать любые значения.*

– Угу...

– Угу! – передразнила Несси. – Буквально это означает следующее: всё, что элемент системы отказывается брать под свой контроль, может быть детерминировано в пользу других элементов системы!

– Да понял я! – с досадой сказал Стам. Но большой уверенности в его голосе не было.

– Принцип Субъективности:

*Любые выводы касательно причинно-следственных связей субъективны и обусловлены системой отсчета.*

И на этот раз никаких вопросов.

– Краткий экскурс по выбранным принципам окончен, – заявила Несси. – Я дам тебе время, чтобы все обдумать и освоиться. ВОЗМОЖНО, ПОЯВЯТСЯ ВОПРОСЫ. Как понадобится, жми на кнопку.

Несси показала жестом на светящуюся красную кнопку в стене кухни, затем соскочила с барной стойки, подошла к двери, открыла ее и закрыла за собой.

Несколько минут Стам сидел неподвижно. У него по-прежнему немного кружилась голова. Затем он все же отлип от стола, подошел к холодильнику и дернул дверцу. Холодильник был битком набит продуктами. В морозильнике даже лежало замороженное сырое мясо, пельмени и мороженое. На столешнице слева от плиты располагалась большая ваза с фруктами. Стам взял здоровое красное яблоко и вдумчиво стал от него откусывать. Все было вправду. Вкус сорта «red delicious», сладкий запах, брызжущий сок, косточки. Куски яблока превосходно жевались и проглатывались. Стам доел яблоко и почувствовал, как под ощущением наполненности желудка стало отступать и без того несильное чувство голода. «Потрясающе!» – подумал он.

Стам отыскал мусорное ведро и выбросил огрызок, затем открыл кран. Горячая вода обжигала, от холодной руки немели. Включив одну конфорку, Стам положил на нее ладонь и попробовал держать, пока не станет горячо. Секунде на десятой, когда ощущения тепла, а потом и жжения, решительно перешли в болевые, рука инстинктивно покинула конфорку. На всякий случай Стам подержал руку под струей холодной воды. Вытершись приятным на ощупь полотенцем, Стам выдвинул ящик и достал револьвер. Он никогда раньше не стрелял из огнестрельного оружия в реальной жизни, но устройство револьвера сложным не казалось. Корпус стального цвета, довольно короткий ствол, барабан, заряженный шестью патро-

нами, кнопка открытия барабана, курок, спусковой крючок. Лёгкий запах металла и масла. По ощущениям, всё смазано и почищено. Стам взял револьвер в правую руку, отошел к противоположной стене кухни, так что гарнитур с холодильником оказались слева, а кровать – справа. До дальней стены было метров восемь. Стам поднял руку с револьвером, прицелился наугад, затем охватил револьвер для надежности снизу еще и левой, и надавил на спусковой крючок. Спусковой крючок не поддался. Стам надавил сильнее, двумя пальцами обеих рук, курок нехотя пошел назад, барабан начал вращение. На какой-то момент курок замер в ближайшей к Стаму точке, а затем сорвался и врезался в капсулу патрона. Раздался оглушительный грохот, по рукам в корпус прошла отдача, а в нос ударил запах пороховых газов. На бежевой стене появилась точка, на полу у плинтуса – горстка бетонной пыли и кусочки бетона. Пуля вошла в стену практически полностью. Ее торцевая часть оказалась в одной плоскости со стеной. Если бы не кольцо отколотого бетона и штукатурки вокруг пули, можно было бы провести пальцем по стене через пулю и не почувствовать никаких неровностей.

Впечатлившись реализмом. Стам задумчиво открыл барабан, покрутил его и попробовал достать гильзу. При этом обжегся и был вынужден совершить путешествие до крана. После этого револьвер был убран обратно в ящик. Ставить дальнейшие эксперименты по поиску отличий виртуального пространства от реального мира энтузиазма больше не было. Для разнообразия Стам съел очень сладкую и сочную грушу из вазы с фруктами и весь уляпался соком. Когда с грушей было покончено, огрызок выброшен, а руки вымыты и вытерты полотенцем, Стам зашел в коридор, открыл дверь в ванную и внимательно осмотрел её. В ванной всё было вылизано до блеска. Краны и душ в душевой кабине блестели хромом, зеркало выглядело, словно окно без стекла в точно такую же ванную, а раковина и унитаз, когда Стам двигался, лениво гоняли по своим поверхностям и изгибам блики и отражения лампочек в потолке. На сушителе висело три больших, белых и пушистых полотенца. В целом ванная произвела более чем приятное впечатление. Однако принимать душ желания сейчас не было. Стам немного задержался у зеркала, но оно отражало его лицо безукоризненно точно. Во всяком случае, за несколько минут мимических упражнений, никаких косяков Стам не разглядел.

Все это было довольно глупо, так как если уж говорить о реализме, то самым сложным экзаменом для Спирали была Несси. Человек очень хорошо распознает фальшь в себе подобных. Особенно в динамике. Именно поэтому, несмотря на постоянное развитие технологий, в фильмах зрителю в большинстве случаев удается безошибочно отличить на крупном плане актера от качественной 3D-модели. После того, как Стам не нашел в Несси ни единого неподобного изъяна, сомневаться в качестве всего остального было неразумно. И, тем не менее, остатки сомнений грызли душу. Очень хотелось провести еще один тест, но его надо было проводить не с зеркалом.

Выйдя из ванной, Стам подошел к кнопке вызова Несси и нажал ее. После этого вернулся к столу, снова оперся о его край, и стал ждать. Ждать пришлось буквально полминуты. Дверь, через которую Несси ушла, открылась, впустив ее обратно. Несси прошла до своей любимой барной стойки и снова, подпрыгнув, уселась на нее, свесив ноги.

– Освоился? Вопросы? – одновременно Несси принюхивалась и крутила головой, пока ее взгляд не наткнулся на застрявшую в стене пулю. Это вызвало у нее удивленное поднятие левой брови, впрочем, она ничего не сказала на этот счет.

– Эм... Да... Я тут осматривался... Всё очень реально.

– Вовсе нет. Это виртуальный мир. Наверное, ты хотел сказать «реалистично»?

– Я к тому, что очень реально... реалистично для меня. Я не могу до сих пор поверить, что это всё существует только в моём воображении.

– А кто тебе сказал, что всё это существует только в твоём воображении? – удивилась Несси. – Если ты здесь сломаешь себе руку, система подаст тебе по каналам прямой коммуникации ощущения, которые не будут зависеть от твоего воображения совершенно. Хотя есть

шанс, что она успеет их заблокировать, если сочтёт нужным. Да, воображение задействуется иногда чуть больше, чем в реальном мире, но в гораздо меньшей степени, чем ты заявил. В остальном синдром известный – твои ощущения говорят тебе, что мир реальный, а твой разум пытается частично спорить с этим и отчаянно ищет доказательства. Это пройдет. Особенно, если меньше будешь сидеть на месте и целенаправленно размышлять над этим вопросом. Что-то ещё?

– Да... Я могу... В общем... Можно тебя потрогать?

Несси выпрямилась и уставилась прямо в глаза Стаму. На секунду в ее глазах отчетливо промелькнула какая-то мысль. Затем выражение ее лица посерьезнело, она медленно соскользнула с барной стойки и, не отводя взгляда, направилась к Стаму. Большие пальцы рук она продела в петли для ремня спереди на джинсах, отчего джинсы немного сползли вниз, обнажив на несколько сантиметров подтянутый, спортивный живот. Стам смотрел ей в глаза и понял, что впадает в транс. Ему показалось, что Несси идет до него уже вечность. В этот момент Стам был слишком озабочен анализом собственных ощущений, поэтому не заметил, что, проделывая свой путь, Несси как будто бы повзрослела, а ее взгляд стал уже совершенно другим. Теперь в нем читался не подростковый задор вперемешку с рассудительностью, а нечто другое, более основательное и убийственное по своей мощности и глубине. Как будто к станции приближался локомотив с сотней вагонов – скорость уже небольшая, но энергия, требующаяся для его остановки – колоссальна, и если тормозная система соответствующей мощности не предусмотрена... Несси остановилась, когда между ними осталось сантиметров двадцать. Она скрестила ноги, перенесла вес на заднюю, и почти выпрямила руки, отчего джинсы уехали еще на пару сантиметров вниз. В этом месте уже заканчивался собственно живот...

– Где именно ты хотел бы меня потрогать? – вопрос был совершенно логичным, невинным и одновременно выносящим мозг. Но лидирующим по эффекту был даже не сам вопрос, а тот тембр и та интонация, с которой он был произнесен. Мгновенно Стам почувствовал, как его долбануло молнией, причем удара такой мощности в жизни выдерживать еще не приходилось. Было впечатление, что за пару секунд в кровь был выброшен весь имеющийся запас всех возможных тематических гормонов.

Несси стояла очень близко и по-прежнему не отводила от Стама своих широко распахнутых глаз. Почти не изменившись внешне, на подсознательном интуитивном уровне, на котором безошибочно анализируются и распознаются скрытые сигналы мимики и тела, она производила полный фурор. Это притом, что на ней были обычные джинсы и отнюдь не короткая футболка. Стам понял, что его тело практически парализовано. Однако он чувствовал, что если он сейчас сдвинется с места, или если Несси до него дотронется, то озвученный ей Принцип Выбора безвозвратно полетит ко всем чертям. По отношению к ней – точно. Впрочем, Стам был уверен, что сейчас эта теоретическая ерунда точно не причем.

Несси чуть отшатнулась, сделала пару шагов, обходя Стама, все так же держа нем взгляд, и в итоге коснулась бедрами того же края стола, о который опирался Стам, но в полуметре от него. Она медленно вынула пальцы рук из джинс, проложила обе ладони на стол перенесла на них вес и с потрясающей грацией выгнулась назад. Попа при этом приобрела еще более выразительную форму, а футболка в районе груди стала в обтяг.

– Если хочешь... – выразительная пауза.

Стам в панике осознал свою осведомленность о том, что она собирается сказать. Цирк, творившийся в организме, был настолько ярким и непривычным, что никак не мог состыковаться с реальными действиями.

– Если хочешь, – снова начала Несси, – можешь меня трахнуть... – Сказано это было так просто, и при этом с такой мечтательно-вкусной интонацией, что Стаму стало сложно дышать. По всему телу последние десять секунд медленно двигались потоки раскаленной лавы, сердце стучало в бешеном ритме, пытаясь проталкивать их по венам, ноги были ватными, а голова –

пустой и легкой. И при этом почти не соображала, что с одной стороны мешало разрядить ситуацию в сторону логики, а с другой – в сторону выхода эмоций.

– Возможно, это даст тебе более полное представление о виртуальной реальности... – продолжала нарываться Несси.

Стама крыло. Психика махала белым флагом и просила, чтобы это закончилось. Любым возможным образом. Стам несказанно удивился, когда среди остановившихся шестеренок сознания вдруг дерзко и со скрипом завертелась одна, породившая мысль, что если сейчас будет секс, он будет исключительно у него в голове. Он молча сглотнул слюну – голосовые связки сейчас были далеко не в лучшей форме – с трудом отвел взгляд от Несси и уставился в пол. Поворот головы дался с огромным трудом. Все тело словно превратилось в неподвижное дерево, а орган, предусмотренный для непосредственного участия в процессе, замер на полпути к полной готовности, но Стам не сомневался, что любое прикосновение или движение инициирует немедленный переход в полный боевой режим...

– Давай... Отложим... – глухо произнес он. И сам несказанно удивился своим словам.

Ненадолго повисла тишина.

– Здесь есть классный чай, я заварю! – прозвучала фраза слева через пять секунд.

Стам немного оправился от оцепенения и ошарашено посмотрел на Несси, удаляющуюся в сторону кухонных шкафчиков. От ее флюидов не осталось никакого следа. Тот же прежний бодрый голос. Задорная девчонка пятнадцати лет, каких много, милая и забавная, но не вызывающая каких-то особенных эмоций. Несси потянулась к шкафчику, открыла дверцу, пошарила там немного, затем достала коробку с чаем.

– С мятой. Тонизирующий и успокаивающий, судя по описанию на упаковке, как ни парадоксально, – хмыкнула она.

Несси включила стоящий на столешнице электрический чайник, а затем достала из нижнего шкафчика другой – из прозрачного стекла с заварником для чая. При этом она с интересом бросала на Стама быстрые взгляды. Совершив все необходимые действия, она развернулась спиной к разогревающемуся чайнику, облокотилась на столешницу и с долей издевки в голосе спросила:

– А с чего ты взял, что я предложу еще раз?

Действительно...

У Стама возникло ощущение, что его обманули и развели. В чем обманули и на что развели, он сформулировать не мог, но ощущение было довольно стойким. Одновременно в организме почувствовалась огромная усталость. Стам отодвинул стул и с облегчением опустился на него. Теперь можно было с уверенностью сказать, что, по крайней мере, он пришел в себя.

Видимо, мимика на его лице была более чем выразительной. Несси сжалилась.

– Если ты в шоке, а ты, судя по всему, в шоке, то не волнуйся, это скоро пройдет.

Стам промолчал.

– Во-первых, в своем привыкании к виртуальному миру ты за эту минуту более чем продвинулся. Во-вторых, держу пари, ты такого никогда не испытывал. Ну а в-третьих – мои извинения.

– За что вдруг?

– Я переборщила с метасообщениями и химией.

– С чем?

– Метасообщения – это средства невербальной коммуникации между людьми. Это то, как тебя считают другие люди, когда на тебя смотрят. Допустим, метасообщение стриптизерши во время приват-танца для клиента – «я тебя хочу». Клиент инстинктивно заводится и заказывает еще. Метасообщение неуверенного в себе ботана, идущего мимо банды хулиганов – «я вас боюсь», что, кстати, усиливает вероятность, что на него обратят самое пристальное внимание. Это еще называется виктимным поведением, когда субъект сам неосознанно

провоцирует атаку на себя. От victim – жертва. В социальных, в том числе половых отношениях, метасообщения играют важнейшую роль. Что касается химии – то она включает в себя гормональный фон и еще некоторые процессы, влияющие на половое влечение, но объяснять это подробно сейчас слишком долго.

Стам уже не сомневался, что эта ходячая энциклопедия сейчас может зачитать ему вслух тысячи подобных текстов, поэтому поспешил кивнуть:

– Ясно... Слышал про что-то такое.

– В твоём случае я чрезмерно увлеклась, выше необходимого уровня, и у тебя, говоря образно, перегорели предохранители, когда организм перескочил фазу, подталкивающую к активным действиям, и практически заблокировал сам себя.

– Это было феерично, должен признать.

– Я догадываюсь и польщена. И, тем не менее, я принесла свои извинения, так как у меня до этого не было опыта подобных ситуаций, я действовала по теории.

– У меня тоже. Я уже и так почувствовал себя в роли подопытного кролика, спасибо.

Чайник закипел и выключился. Несси, добавила в заварной чайник немного холодной воды, насыпала чай и аккуратно залила кипятком. После чего, потратив пару минут на сервировку стола, разлила заварившийся чай в две прозрачные чашки.

– А что, ты реально допустила бы секс?

– А у меня были бы шансы его избежать? – Несси с интересом посмотрела на Стама невинным взглядом.

Стам слегка покраснел. Ответный вопрос был риторическим. Чай допивали молча. Стам активно заедал чай печеньем.

– Как вы это делаете? – спросил Стам с набитым ртом, оторвавшись от собственных размышлений.

– Что именно?

– Это всё, – Стам обвел рукой кухню. – Я поражён! Я раньше про подобную реалистичность виртуального пространства только фильмы смотрел. Последняя игра, в которую я играл, используя 3D-очки – это полная чушь по-сравнению с тем, что я вижу и ощущаю сейчас.

Несси улыбнулась.

– Спираль изменила подход к проектированию виртуального пространства. Раньше игры отрисовывались вручную и работали на определённых графических движках. Разработчики быстро поняли, что выгоднее создать систему законов, по которым с игроком или между собой взаимодействуют игровые объекты, чем описывать множество всевозможных вариантов для каждого действия, но развить эту идею они смогли только до определенного этапа.

– Объясни.

– А всё очень просто, – она взяла со стола чайную ложку, отвела руку в сторону и разжала пальцы. Ложка со звоном упала на пол. Несси взяла вторую ложку и тоже уронила её.

– В несистемном виртуальном пространстве разработчику пришлось бы просчитать перемещение для каждой из ложек индивидуально. Следующий, более эффективный этап – написать правило для всех одинаковых ложек – логично предположить, что все они будут вести себя при падении и во всех других случаях одинаково. Однако если взять столовую ложку – для нее эти правила придётся составлять индивидуально. Как и для ножа, тарелки и всего остального. Если же взять такую сложную субстанцию, как вода, то количество правил, которыми придётся описать её поведение в разных условиях, будет стремиться к бесконечности – естественно, это если мы говорим про требуемую реалистичность. Окружающий мир настолько разнообразен, в нём столько разных элементов, что написать правила взаимодействия «каждого с каждым» для разработчиков нереально. Более того, это нереально даже для Спирали.

– Тогда в чем фишка?

– Не мудрствуя лукаво, Спираль взяла за эталон реальный мир. Зачем придумывать что-то новое и непонятное, когда перед глазами великолепно работающий образец? Она создала пустоту.

– Пустоту? – удивился Стам.

– Да. В НАЧАЛЕ НЕ БЫЛО НИЧЕГО... Помнишь?

– Насколько я помню, В НАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО... – возразил Стам в такт поднятой теме.

– С разворачиванием виртуального пространства из слова у Интеллекта не задалось. Поэтому у него в начале было ничего, – улыбнулась Несси.

– Затем достаточно было собрать электроны, протоны, нейтроны, фотоны и еще ряд частиц, после чего установить законы, по которым они должны функционировать. Дальше путем директивных правок и комбинаций были созданы более сложные химические элементы, из которых затем построены еще более сложные. Затем к математике, физике и химии подключилась биология, и так далее. Имея подобный «шаблон», Спираль смогла генерировать беспрецедентные по разнообразию и реалистичности виртуальные миры разного объема, технология «EvRea» позволила игрокам ощущать это разнообразие и реалистичность во всей их красе, а технология «EverDream» – продлить это путешествие на ощутимый срок, а также сделать погружение в этот процесс всеобъемлющим.

Поэтому я и сказала: всё является сложным, но и одновременно гениально простым. Если вернуться к моему примеру с ложками – то ложка падает согласно закону гравитации. Его не надо применять к ложке, он автоматически действует на всё, что внутри этой комнаты, вне зависимости от объекта.

Несси подняла обе ложки с пола, и с усилием согнула одну из них.

– Не требуется никакого вмешательства Спираль для подобного действия. При создании ложки был обозначен материал, из которого она состоит, а значит – его прочность, плотность, структура кристаллической решетки и прочее. Всё это обуславливает не только внешний вид ложки, но и все остальные её свойства. Всё взаимодействие ложки с миром происходит согласно изначально заданным параметрам. Поэтому Спираль уделила пристальное внимание этой ложке только на этапе её создания.

– С ума сойти... – восхищенно произнёс Стам. – А как же ты?

– А про себя не хочешь спросить? – парировала Несси.

Стам удивленно моргнул и посмотрел на собственные ладони. В свете вышесказанного Несси, своё тело он теперь воспринимал по-другому.

– Ты хочешь сказать, что в каком-то смысле я реален?

– Относительно буфера – да. Поэтому если ты прострелишь себе голову, всё будет выглядеть точно так же, как это бы выглядело в реальном мире. Однако есть нюанс.

– Какой же?

– Подобный подход к проектированию виртуальной реальности привел к тому, что Спираль устранилась от ручного контроля большинства событий, которые и так произойдут в рамках существующих правил. Грубо говоря, ложка упадёт под влиянием установленных законов и без вмешательства Интеллекта. Вмешательство Интеллекта потребуется, чтобы событие или объект не подчинилось действующим законам – то есть, чтобы ложка не упала. Чтобы случилась магия, волшебство – если использовать наиболее близкие по смыслу термины. Дабы ты понял, я продемонстрирую наглядно.

Несси взяла со стола погнутую ложку, отвела руку и со словами «вингардиум левиоса!»<sup>3</sup> разжала пальцы.

Ложка осталась висеть в воздухе.

---

<sup>3</sup> Вингардиум левиоса – циничная пасхалка.

– Учитывая, что это виртуальность, не могу сказать, что удивлён, – соврал Стам, потому что на самом деле наблюдать спокойно за парящей в воздухе ложкой было сложно.

Несси пожала плечами и ложка со звоном упала на пол. Стам взял со стола вторую ложку, повторил фразу и тоже отпустил её. Ложка упала на пол сразу же.

– Как ты это сделала?

– Повторяю, – терпеливо ответила Несси, – это сделала не я, это сделала Спираль. Я подчиняюсь тем же законам, которым подчиняешься ты, и при прочих равных условиях не могу левитировать ложками по наитию. Но вмешательства Спирали происходят по её усмотрению. Поэтому не советую экспериментировать, скажем, с такими вещами, как членовредительство – получишь травму, мало не покажется.

– Так в чем проблема в таком случае вмешаться и не допустить травмы?

– Проблема в том, что какой-то кусок виртуального пространства должен начать функционировать изолированно от остального. Скажем, там должно по-другому пойти время, или должны по-другому заработать системы твоего организма. Учитывая, что твой организм состоит на низком уровне из клеток, а те – из молекул и атомов, ты и представить себе не сможешь, каких ресурсов требует подобное действие. Нужно внедрить на какое-то время в систему правила, которые противоречат существующим, хотя на самом деле – являются правилами более высокого уровня. При этом правила эти должны быть применимы к какому-то одному объекту, области, либо группе объектов, но не затрагивать всю остальную систему. Поэтому любые исключения всегда означают высокий расход вычислительных ресурсов. Добавь сюда еще капсулу «EvRea», которая совершенно тупо передает тебе информацию о происходящем по отлаженному алгоритму, – то есть вдобавок к перечисленному имеем еще и ручное вмешательство в работу нервной системы для блокировки боли. И так далее.

– Но подожди, как же здесь играют в шутеры или автогонки, например? Там травмы – обычное дело.

– Все, кто участвует в Проекте по сценариям игровых программ, взаимодействуют с виртуальной реальностью по упрощенной модели. Перед тем, как будет сгенерирован импульс, он обрабатывается специальным программным фильтром. К сожалению, при подобной перестраховке помимо блокировки слишком сильных, то есть болевых ощущений, этот фильтр блокирует и много полезного, не говоря о том, что он ухудшает пинг.

– Настораживает. А как Спираль узнала, что ложка должна зависнуть?

– Я же говорила тебе: Спираль – это всё, что вокруг тебя. Она знает о тебе больше, чем ты думаешь. Хотя в данном случае я её попросила.

Чтобы донести до Интеллекта какую-либо мысль, мне нет необходимости сотрясать воздух.

Повисло молчание. Стам переваривал услышанное, допивая чай.

– Если больше трогать ничего не хочешь, можем стартовать, – сообщила Несси, когда с чаем было покончено.

– Что нужно делать?

– Вон дверь, – Несси кивнула. – Калибровки успешно завершены, проблем с восприятием окружающей реальности быть не должно. Поэтому если готов, пошли, проведу тебе небольшую предварительную экскурсию.

Стам заметил, что головокружение и впрямь прошло, а все органы чувств пришли в норму.

– Прямо так просто?

– Все сложное – за дверью.

– Единственный путь к выходу из Спирали – через эти персональные сценарии?

– И да, и нет. Я говорила про Круги. Ты выбрал такую программу. Если не считать вариант с револьвером, который, как я вижу, ты уже опробовал. Это ты так промахнулся или изначально пытался стену убить?

Стам улыбнулся.

– Пошли. Не вижу смысла сидеть здесь дальше.

– Потому что его и нет, – согласилась Несси.

Она встала из-за стола, подошла к двери, открыла её и исчезла в дверном проёме.

## Глава 3

*Когда море спокойно, всякий может быть кормчим.*

*Публилий Сир*

*– What's broken, Alice?*

*– I am...*

*«American McGee's Alice»*

В конце короткого серого коридора находилась вторая точно такая же дверь. Несси, не останавливаясь, подошла к ней и потянула за ручку. Едва та распахнулась, в лицо напарникам ударил сильный и свежий ветер. Следуя за персонажем, Стам вышел наружу и оказался на круглой платформе, напоминающей вертолетную площадку. Дверь сзади захлопнулась порывом ветра – она выглядела довольно нелепо на фоне стены, обшитой ржавыми металлическими листами. Площадка имела в поперечнике метров десять, а может, чуть больше и была огорожена по периметру леером из трех тросов. В центре площадки стоял футуристичного вида летательный аппарат с короткими крыльями. На каждом крыле громоздился массивный двигатель, а вот сама кабина, напротив, была минималистичной – два кресла и панель с приборами укрывались за зеркальным панорамным колпаком. Кресла пилотов располагались бок о бок.

– Мы что, на этом полетим? – поинтересовался Стам, не наблюдая других возможных вариантов развития событий.

– Да, – кивнула Несси, – вполне подходящая машина для обзорной экскурсии.

Колпак на две трети уехал в заднюю часть корпуса, и напарники забрались в открывшуюся кабину. Внутри было не так уж и тесно, как подумал с первого взгляда Стам. Как и в лёгких самолетах, управление было продублировано для обоих пилотов. Учитывая, что в управлении самолетом Стам упражнялся только на клавиатуре, предоставить Несси совершить все приготовления к взлёту самой показалось ему наиболее благоразумным. Впрочем, та не требовала от него никакой активности и щелкала переключателями со знанием дела.

Двигатели зашумели, внутри них что-то заворочалось, завертелось, задвигалось, и из сопел вертикально вниз вырвались короткие язычки синего пламени. Несси помедлила несколько секунд, затем двинула какую-то рукоятку от себя, и аппарат плавно отделился от площадки, начиная набирать высоту.

Зеркальный колпак был по-прежнему открыт, и Стам смог разглядеть окружающую обстановку. Вокруг, насколько хватало глаз, расстился океан. Возможно, это было море. Как бы то ни было, царил абсолютный штиль, а линия горизонта расплывалась за приятной глазу голубой дымкой. Небо тоже было ясным, но другого, более насыщенного оттенка. Площадка, с которой они взлетели, была прилеплена к фасаду ржавого параллелепипеда высотой в несколько метров. С разных сторон к нему крепились какие-то баки, трубки и прочие элементы. В воду от основания уходили четыре массивных опоры. Для буровой вышки сооружение было очень маленьким и нефункциональным. На бакен, учитывая размеры и жёсткие опоры, оно тоже было мало похоже. Придумать же другое назначение для посадочной площадки посреди океана Стам затруднился.

Двигатели тем временем повернулись соплами назад, и летательный аппарат стал набирать скорость, удаляясь от места взлета. Прозрачный колпак плавно закрылся, обрубив растущий встречный поток свежего воздуха.

– Как называется то, на чём мы летим? – поинтересовался Стам.

– Летит само, чем не самолёт? – отшутилась Несси.

Уже через минуту полета на горизонте показались очертания какого-то материка – размытая голубоватая дымка потемнела и расплзлась в стороны и вверх мутными контурами гор. Впрочем, силуэты постепенно обрели объём и чёткость.

Вот уже под крылом промелькнула изрезанная утёсами береговая линия, затем камень оделся растительностью, но ненадолго – чем дальше удалялся самолёт от моря, тем больше ввысь вытягивались беспорядочные нагромождения из голых скал. Подобного ландшафта Стам никогда не видел даже на фотографиях. Горные цепи и одиночные пики соседствовали друг с другом, оставляя между собой лишь небольшие зазоры, по которым далеко внизу между их подножиями текли какие-то горные речушки. Очень скоро самолёт перемахнул через очередную каменный гребень и Стам ахнул – с той стороны буквально в десяти метрах ниже верхушки вдоль всего хребта раздалась в стороны зеркальная гладь озера. Несси описала над озером плавную дугу, развернулась и посадила аппарат на выступающей из скалы каменной террасе в нескольких метрах над водой. Терраса отвесно обрывалась в озеро, а вот выше неё склон был довольно пологим. Выбравшись из кабины, Стам первым делом вскарабкался на самую верхушку горного хребта и замер в немом восторге. С непривычки картина захватывала воображение: пара десятков метров вниз до озера с одной стороны – и пара-тройка сотен до речушки внизу – с другой. В лицо дул ровный свежий ветер, но не такой как на взлетной площадке – этот направлялся в сторону моря откуда-то из глубины гор и нес в себе еле уловимые и совершенно незнакомые запахи. При взлете, находясь в кабине, увлечённый ситуацией, Стам не почувствовал растущей высоты. Сейчас же она была пугающе реальной. Казалось, весь организм собрался и напрягся, чтобы не допустить неправильного движения, из-за которого можно было бы сорваться в страшную пропасть. Какое-то время до этого мозг старался пропускать всю информацию об окружающем мире через призму понимания того, что всё это всего лишь качественная виртуальная реальность. Но... Как там сказала Несси? «Калибровки произведены, поэтому проблем с восприятием окружающей реальности быть не должно»? Проблемы, судя по всему, только начинаются – всё уж слишком реально. Стам подвинулся на полшага к пропасти и понял, что на дальнейшие компромиссы с логикой его инстинкт самосохранения идти не готов. По позвоночнику пробежал электрический разряд, а затем распространился холод, и Стам понял, к чему всё идёт: «Мои органы чувств ощущают мир настолько реалистично, а подсознание настолько верит в происходящее, что с таким же успехом я мог бы пытаться доказать себе, что мир нереален, стоя на крыше своего дома».

Стам обернулся и посмотрел на самолёт – Несси стояла спиной к нему, облокотившись на кабину, и смотрела на озеро. Повпечатлявшись открывающейся панораме еще с минуту, Стам решил спуститься обратно и поинтересоваться, зачем они здесь. Едва начав спуск, он чуть не потерял равновесие, вскрикнул и больно ударился пальцами ноги о камень. Камень с грохотом поскакал вниз, а у Стама на глазах выступили слезы. Очень захотелось заорать и попрыгать на здоровой ноге, махая ушибленной. Однако по очевидным причинам делать этого не следовало, поэтому Стам ограничился тем, что быстро опустился на камни и со всей силы зажмурил глаза, двигая ушибленными пальцами внутри ботинка. Дальнейший спуск он продолжил со всей внимательностью, на которую был способен. Оказавшись около самолета, Стам испытал приступ неясного беспокойства. Причина выяснилась через секунду: Несси возле самолета уже не было. Не было её и в кабине. Учитывая незаурядный ландшафт, предположить, куда она могла деться, Стам затруднился. Внутри возникло волнение: принимая во внимание бесконечные скалы вокруг, лезть по ним в любом направлении казалось абсолютно бесперспективным занятием, а управлять самолетом он не умел.

В этот момент внизу послышался какой-то всплеск. Стам подбежал к краю террасы и с удивлением увидел напарницу, вылезавшую из воды на маленький островок в нескольких метрах от берега.

– Несси! – позвал Стам.

Ты была занята отжиманием правого хвостика и вытряхиванием воды из уха. Произведя еще пару бесполезных попыток привести себя в порядок, Несси замахала Стаму рукой.

– Как ты туда попала? – удивился тот.

– Дура я, – сокрушенно сообщила Несси. – Около края террасы была трещина, а я не заметила. Резко обернулась на твой крик и вот, пожалуйста... Зато испугалась.

Если до этого момента Стам чувствовал себя туристом, которого опытный экскурсовод водит по достопримечательностям, заботливо подсказывая, где нужно пригнуться, а где перепрыгнуть через лужу. Теперь это хорошее чувство стало быстро улетучиваться. Опытные экскурсоводы, дающие полезные советы, в первую очередь всегда следуют им сами. Нет ничего хуже для репутации экскурсовода, когда о притолоку в старинном здании, где по его словам он сто раз бывал, ударяется головой он сам. Почему-то Стам полагал, что Несси с виртуальной реальностью уж точно должна быть на «ты». Но оказалось, что это не так.

– Как тебя вытащить? – поинтересовался Стам.

– Длинной верёвки у нас с собой нет. Да и вообще никакой, – призналась напарница. – С ветками и деревьями ситуация, как видишь, не лучше.

– И?.. – поторопил её Стам, начиная понимать, к чему она клонит.

– Залезай в кабину, я расскажу тебе, как управлять самолетом.

– Ты с ума сошла? Я на самолетах летал только в авиасимуляторах!

– Тогда считай, что это авиасимулятор. Надо же когда-то начинать.

– Не проще ли связаться со Спиралью и решить этот вопрос как с ложкой?

Несси помолчала.

– Понимаешь, – неуверенно начала она, – я допустила очень глупую ошибку. В общем, я бы не хотела привлекать внимание Интеллекта к данному инциденту. Хотя, конечно, ты вправе этого потребовать.

– Ну, супер! – махнул Стам рукой. – Говори, на что нажимать. Если в итоге я угроблю самолёт, и тебя с ним заодно, чур, я не виноват!

– Спасибо! – кивнула персонаж.

Объясняла Несси толково. Сначала она потратила десять минут на описание общей механики управления, требуя, чтобы Стам пробовал повторять всё в точности, как она говорит, и только потом разрешила завести двигатели.

– Когда двигатели повернуты вниз, аппарат ведёт себя как вертолёт, – рассказывала Несси. – Твоя задача: оторваться от земли, затем, двигаясь горизонтально, зависнуть чуть-чуть сбоку от острова, после чего снизиться, чтобы я зацепилась за посадочную стойку. Учти, что при этом весовая балансировка изменится и тебе нужно будет дать больше мощности на просевший двигатель, либо потянуть штурвал на себя, если крен будет на нос.

– Понял! – крикнул Стам.

– Потом я заберусь в кабину и возьму управление. Главное – не ударь машину о скалу и не утопи!

– Постараюсь, – ответил Стам, двигая рукоятку увеличения тяги.

Самолёт мягко оторвался от террасы, и Стаму довольно просто удалось стабилизировать его на маленькой высоте. Затем, неуверенно качнувшись, аппарат двинулся в сторону островка. Несси сильно упростила задачу спасения себя, совершив впечатляющий прыжок, как только передняя посадочная стойка самолета приблизилась к ней на пару метров. Корпус аппарата качнуло и понесло вперед, но Стам быстро выровнял его. Через несколько секунд Несси забралась в кабину.

– Ты отлично справился! – похвалила она новоиспеченного пилота.

Стам надулся от гордости и повернул штурвал. Самолет накренился и стал смещаться обратно в сторону берега.

– Подожди, я возьму управление на себя, – сказала персонаж.

– Раз уж я такой молодец, можно, я поведу? Это ужасно захватывает!

– Лучше не надо... – заколебалась Несси.

– Ну, пожалуйста! Я никогда не управлял самолетом! Тем более таким необычным! Где это еще можно будет сделать, как не в виртуальной реальности?

Несси пристально посмотрела на восторженную физиономию Стама и вздохнула.

– Ладно... Только прошу тебя: очень осторожно.

Если бы неподалеку в тот момент находился сторонний наблюдатель, он бы наверняка удивился тому, как, выпустив из двигателей в землю яркие голубые языки пламени, летательный аппарат под громкий крик «и-и-и-и-х-х-х-а-а-а!» стремительно рванулся вертикально вверх, в почти безоблачное небо.

Глянув вниз, Стам пожалел, что у него нет с собой фотоаппарата. Панорама бы получилась отменная.

– Куда летим? – поинтересовался он, окидывая взглядом озеро в кратере.

– Вон к тем пикам, – показала рукой Несси и нажала на кнопку закрытия кабины.

Вскоре к Стаму пришло ощущение, что с управлением он полностью освоился. Несси не разрешила спускаться в каньоны, поэтому полёт продолжился над верхушками горных цепей.

– Нам туда! – внезапно заявила Несси, указывая на огромное отверстие в одной из скал. Из нижней части отверстия наружу вытекала вода, срываясь в пропасть небольшим водопадом.

– Извини, но дальше я сама.

Стам почувствовал, что аппарат больше не подчиняется ему, но не успел расстроиться – через секунду Несси заложила лихой вираж и с разгону влетела в пещеру. Тоннель был довольно широким – в нём могло уместиться бок о бок и три таких самолёта, но на большой скорости он казался угрожающе тесным.

Внезапно тоннель закончился – теперь аппарат лавировал между стволами гигантских деревьев. Деревья имели очень толстые и иссечённые стволы – по несколько метров в диаметре, а вот сплетающиеся в непрерывную мешанину из веток и листьев кроны начинались уже на высоте в пару десятков метров. В оставшемся между подлеском и кронами пространстве и маневрировал самолёт. Несколько раз Стаму удалось заметить каких-то живых существ, похожих на животных, но для детального ознакомления скорость аппарата была очень велика. Наконец, кончился и лес – перед напарниками раскинулась равнина, в центре которой стояла довольно необычная и очень высокая каменная башня. Несси направила самолёт к её вершине. Вершина оказалась оборудована посадочной площадкой, рядом с которой располагалось компактное одноэтажное помещение с белой дверью. Совершив посадку, Несси откинула ветровой колпак.

– Раз уж тебе так понравилось пилотировать, предлагаю тебе ознакомиться с окрестностями самостоятельно. Для удобства, на приборной панели есть импровизированный компас и навигатор, стрелка которого всегда показывает на эту башню. Как налетаешься, я тебя жду.

С этими словами Несси прыгнула на площадку и направилась к соседнему помещению. На полпути она обернулась и прокричала:

– Да, и помни про всё, что я тебе рассказала! Не увлекайся виражами и экспериментами, а также не лезь к животным – они могут быть опасны.

Стам кивнул. В организме царило радостное возбуждение от предвкушения полностью самостоятельного полёта. Вся предыдущая жизнь уже сейчас казалась новоиспеченному пилоту серой и унылой. Он закрыл колпак, увеличил тягу, и аппарат послушно оторвался от посадочной площадки.

Стам решил продолжить исследования, направившись от башни дальше на восток – всю западную часть суши они уже пересекли с Несси. Все его существо испытывало ликование – летательный аппарат великолепно управлялся, и его мгновенное повиновение любому

движению руки вызывало ощущения восторга и единства, а легкие перегрузки во время маневров приятно щекотали нервы. Стам старался держаться на небольшой высоте – около сотни метров, чтобы иметь хороший обзор, но при этом не упустить детали. В основном, пейзаж менялся каждые десять-двадцать километров, но попадались и исключения – огромная пустошь раскинулась с запада на восток на добрую сотню. Также Стам вспомнил горные цепи, над которыми они с Несси летели приличное количество времени. Удивляла резкая смена ландшафта, флоры и климата. Животные, которые встречались как стаями, так и поодиночке, также поражали своей разношерстностью: стадо каких-то парнокопытных, бредущих по жаркой саванне, сменилось китообразными тушами, медленно плывущими стаей под поверхностью залива с небывало прозрачной водой. С другой стороны залив покрывался сначала тонкой, а затем толстой коркой льда, прячущейся возле берега уже под толстым покровом снега. Еще несколько километров снежной пустыни перерастали в холмы, а те – в невысокие горы, на одной из которых возвышался фантастический замок сделанный целиком из просвечивавшего льда. Стам заметил пару белых медведей возле полыньи вокруг горного источника. Совсем скоро горы сбросили снежный покров, оделись зеленью и пошли на убыль. Стам с удивлением обнаружил, что летит над населенной местностью – склоны пологих холмов пестрели ровными рядами посевов, а на краях участков ютились аккуратные домики. Вскоре домики стали объединяться в деревни и даже городки, а еще через десяток километров самолет взмыл вверх, поднимаясь над огромным кратером потухшего вулкана, в котором расположился футуристического вида город. Черные небоскребы с вкраплениями светящихся окошек торчали из кратера острыми иглами. Над городом роились целыми потоками какие-то небольшие летательные аппараты, и Стам решил не соваться туда, чтобы ненароком не спровоцировать аварию. Кратер остался позади, и пейзаж стал отматываться в обратном порядке. На этот раз зеленые холмы с насаждениями и редкими домиками превратились не в горы, а в густой лес. Над лесом то тут, то там возвышались отвесные скалы, составляющие две, а то и три вышины деревьев. С большим изумлением Стам обнаружил на вершине одной из скал зеленого дракона. Дракон внимательно следил за полетом аппарата, а затем, потеряв интерес, перепорхнул на соседнюю скалу. Из крон деревьев пару раз взмывали в небо стайки небольших, но очень ярких птиц. Солнце уже клонилось к горизонту, и Стам поднялся повыше, чтобы взгляд смог охватить как можно больший участок непривычного пейзажа. Несмотря на то, что в обычной жизни Стам довольно неприязненно относился к высоте, он настолько увлекся пилотированием, что новый захватывающий поток эмоций на какое-то время вытеснил давние страхи.

Очередной лес закончился полем с яркими ровными полосками каких-то необычных цветов совершенно безумных оттенков. Стам не выдержал и посадил самолет возле одной из них. Цветки, похожие на маки, чуть колыхались от слабых дуновений ветра. Ширина полосы этих маков составляла около десятка метров. Слева от нее шла полоска такой же ширины, но состоявшая из желтых цветков, а справа – из фиолетовых. Стам прошелся по кромке цветочного поля, по очереди вдыхая совершенно обалденные и незнакомые ароматы.

Внезапно он услышал чей-то окрик. Издалека к нему приближался какой-то человек, машущий рукой. Стам машинально проверил местонахождение самолета, и обнаружил его довольно близко от себя. Новым в этой картине было то, что возле аппарата стоял здоровенный волк и скалил на Стама клыки. Судя по всему, намерения у него были весьма серьезные. Догадка подтвердилась через секунду – волк припал на задние лапы, а затем бросился на застывшего в ужасе Стама. Стам попытался убежать, но лишь успел инстинктивно развернуться на полкорпуса и, нелепо подпрыгнув, защищаясь, поднять согнутую в колене ногу – именно поэтому волчьи клыки не достигли тела и вонзились ему в бедро. Увлекаемый инерцией туши зверя, судорожно хватаясь за серую шерсть, Стам повалился на землю. В тот же миг рядом раздался выстрел. Волк зарычал на стрелявшего, но не стал задерживаться, и большими прыжками устремился в чашу.

Через пару секунд Стаму стало очень нехорошо. Мужчина в охотничьей одежде склонился над ним и пытался что-то выяснить, но Стам катался по земле, держась за бедро, и выл от боли. Через пару минут к месту инцидента подбежали еще двое охотников. Втроем они взяли едва не ставшего добычей зверя игрока на руки и потащили в стоявший неподалеку дом.

В доме две женщины сразу же занялись раной. Мужчины же стали обсуждать дерзкое нападение волка. Стам воспринимал их диалог обрывками – из раны хлестала кровь, а болевые импульсы врывались в мозг заслоняющими все остальное вспышками. Закончив промывание и перевязку, одна из женщин дала пострадавшему выпить какое-то снадобье, и через минуту он отключился, впад в забытие.

Тревожный сон продолжался пару часов. Стам открыл глаза, почувствовав, что его настойчиво трясут за плечо. Над ним склонилось встревоженное лицо Несси.

– Рана глубокая, но более не опасная, – сообщила она. – Идти сможешь?

– Идти? – простонал Стам в изумлении.

Несси кивнула ему, затем попросила помощи у ближайшего к ней мужчины. Вдвоем они подняли вяло сопротивляющегося Стама на ноги и повели к самолету, оставленному Несси в десяти метрах от крыльца. Для Стама все происходило как в тумане – он даже не успел поблагодарить своих спасителей, как напарница завела двигатели, подняла аппарат в воздух и направила его по стрелке компаса к башне.

Весь полет Стама мутило, и он отчаянно пытался вернуться в состояние сна, однако самолет периодически покачивало, а кресло пилота весьма слабо подходило для этой цели. Наконец летательный аппарат достиг посадочной площадки, Несси помогла Стаму выбраться и дотащила его до белой двери в примыкавшей пристройке. Короткий серый коридор, вторая белая дверь, и напарники оказались в буфере. Поддерживаемый Несси, которая оказалась довольно сильной для своей комплекции, Стам добрался до кровати, после чего был заботливо уложен под одеяло. Несси притащила и скормила ему две таблетки, извлеченных из шкафчика, после чего уселась рядом и положила руку на повязку поверх раны.

– Спи, – сказала она. Стам послушно закрыл глаза и отключился.

\* \* \*

*И он засыпал на рассвете под скрип, перестуки, гудки,  
Как спят одинокие дети и брошенные старики,  
В надежде, что всё не напрасно, и тайная воля мудра,  
В объятьях чужого пространства, где длится чужая игра.*

*Дмитрий Быков*

*Мир огромный открывает двери.  
Чистый, добрый... Я ему не верю!*

*гр. «Звери»*

Часов в буфере не было, поэтому измерить продолжительность сна было затруднительно. Казалось, он проспал достаточно долго. Стам сразу же потянулся к повязке и осторожно надавил на нее. Никаких неприятных ощущений не последовало. «Странно», – подумал он. Повязка была осторожно снята, после чего Стам с удивлением обнаружил, что от раны не осталось и следа. Он встал с кровати и пару раз присел. Нога функционировала совершенно обычным образом.

Стам заварил себе чай и сел с кружкой за стол, размышляя над вчерашними событиями. Через минуту в прихожей щелкнула дверь и появилась Несси.

– Привет! Как самочувствие? – поинтересовалась она с порога.

– Самочувствие нормальное, но неприятный осадок остался. Вчерашние события кажутся дурным сном, – хмуро сообщил Стам.

– Я сделала, что смогла, – виновато пожимая плечами, стала оправдываться Несси. – Хотя моей вины это не уменьшает.

– Это еще почему? – спросил Стам.

Несси отодвинула стул и села напротив.

– Я наивно полагала, что твои изыскания ограничатся полетом на самолете.

– А ты ничего не говорила про то, что нельзя садиться. Откуда я знал, что стоит отойти на несколько метров, как тебя попытаются сожрать! Ощущения, когда тебе пытаются отгрызть ногу, знаешь ли, не самые приятные. Не окажись там рядом охотников, от меня бы остались рожки да ножки! Ты что-то говорила про обеспечение моей безопасности – я ничего не путаю?

– Нет, – тихо сказала Несси и качнула головой.

– У меня теперь очень большие сомнения, захочу ли я еще раз куда-то выходить через эту дверь, – заявил Стам и кивнул головой в сторону прихожей.

– Твоё право, – вздохнула Несси.

Некоторое время оба молча пили чай.

– А что там дальше? – неожиданно спросил Стам.

– Первый Круг. Всё что дальше, находится за белой дверью, – ответила Несси.

– Ты пойдешь со мной?

– Не в этот раз, – снова покачала головой персонаж.

– Ну уж, дудки! – возмутился Стам. – Если в следующий раз это будет не волк, а дракон, он меня сожрет целиком, пока ты подспеешь. Хотя волк бы тоже, думаю, без проблем управился.

Несси вздохнула и поднялась со стула.

– Как понадобится, зови, – она протянула руку в сторону кнопки, развернулась и вышла за дверь.

Стаму стало интересно, он вылез из-за стола и проделал такой же путь до двери. Осторожно взявшись за ручку, он приоткрыл дверь и осторожно заглянул в образовавшуюся щель. За дверью царил полумрак. Свет из прихожей расширяющейся полоской достигал противоположной стены какого-то помещения. «Ну вас к черту!» – подумал Стам и закрыл дверь.

Примерно на вторые сутки (по собственным ощущениям), Стаму до жути осточертело обивать углы буфера. Заняться здесь было абсолютно нечем. Здесь не было телевизора, компьютера или хотя бы одной книги. Только забитый едой холодильник и основные удобства. Ну, и револьвер в ящике. Стам дважды доставал его, задумчиво вращал барабан, морщился и убирал обратно. В итоге, проходя в очередной раз мимо кнопки вызова персонажа, Стам с раздражением стукнул по ней.

Несси заявила почти сразу же.

– Я правильно понимаю, – начал Стам вместо приветствия, – что я буду торчать здесь до скончания века, если не выйду за эту проклятую дверь?

– Я не знаю, какой именно период ты подразумеваешь, – пожала плечами Несси, – по пока очевидно, что да. Я понимаю твое беспокойство, и хочу заверить, что очень хорошо учусь на своих ошибках.

– Отлично, – пробормотал Стам и замолчал.

– Это все, что ты хотел спросить? – поинтересовалась Несси, когда пауза стала уже слишком долгой.

– Нет, но твои метафоричные ответы несут весьма мало практической пользы, – съязвил Стам.

– Вот как... – Несси подняла одну бровь. – Тогда я, пожалуй, пойду.

Она развернулась, подошла к двери и, открыв её, шагнула за порог.

– Подожди! – внезапно крикнул Стам и бросился следом.

На этот раз дверь осталась распахнутой за персонажем. По ту сторону проёма слева была серая стена и спереди в трех метрах – тоже серая стена. Пол и потолок также были серыми. А вот справа стены не было – направо в темноту уходил длинный прямой коридор. Несси стояла, оперевшись о стену коридора. Стам застыл на пороге, придерживая дверь одной рукой.

– Круг начнется, как только ты закроешь дверь, – сообщила Несси.

– Ничего не понимаю. Что это такое? Почему так темно? Что здесь нужно делать?

– На данном Круге моё участие не предусмотрено. Успеха! – Несси оторвалась от стены и продефелировала мимо Стама обратно в буфер.

Прошла минута, а Стам все так же стоял, не решаясь отпустить ручку двери.

– Трусишь? – раздался вопрос из буфера. Несси сидела за столом, грызла яблоко и насмешливо смотрела на застывшего в проеме Стама.

Стам вздохнул и со злостью захлопнул дверь.

## Глава 4

*Сталкиваясь с испытаниями, человек узнает предел собственных возможностей. Познав же этот предел, он учится его преодолевать.*  
**«Diablo 3»**

*Но, конечно, но, конечно, если ты такой ленивый,  
Если ты такой пугливый, сиди дома, не гуляй!*

### *песенка Красной Шапочки*

Буквально через секунду коридор разорвал короткий, но резкий и оглушительно громкий сигнал, из стены в метре от Стама выехал экран, по которому сразу же побежала строка: «Приветствую, Игрок! Задача: выжить. Время выполнения: 05 мин. 00 сек. Начало отсчета через: 10 сек.». Показав конец сообщения, строка замерла, цифра 10 сменилась на 9, затем на 8. По спине у Стама пробежал холодок. Так называемый Круг, ему не понравился сразу же. В голове возникла привычная куча уточняющих вопросов, но, судя по всему, отвечать на них никто не собирался. Стам решил, что пока ничего фатального не требуют – из окружающей обстановки сложно было сделать какой-то другой вывод, помимо того, что надо бежать вперёд по коридору. Смущало, что не озвучена дистанция и последствия, если он не уложится во время. Мозг сделал отчаянный рывок в попытке проанализировать разговор с Несси и надежде найти зацепку, но тут снова прозвучал оглушительный сигнал, на стенах коридора зажглись красные лампочки, образовав две пунктирные линии, уходящие по коридору в бесконечность, а экран с высветившимся на нем нулём мгновенно уехал обратно в стену. Стам рванулся и побежал.

Начиная с тридцатой секунды, внутри непрерывно росло беспокойство о близости конца коридора, допустимая вероятность наличия которого интуицией Стама была обозначена как «невысокая». Просто других вариантов действия за десять секунд он придумать не успел. И все же он бежал со всей возможной скоростью, так как просчитать посильную дистанцию для Спирали, скорее всего, было сущим пустяком, соответственно, испытание могло претендовать на определенную реальность.

Однако две пунктирные красные дорожки на стенах все так же сходились далеко впереди в точку, а время уже было на исходе или около того. Стам не ошибся – совсем скоро свет и спереди, и сзади погас, а в нескольких метрах впереди из стены выдвинулся экран с бегущей строкой. Стам остановился и, тяжело дыша, жадно впился глазами в текст: «Задача выполнена! Новая задача: выжить. Время выполнения: 05 мин. 00 сек. Начало отсчета через: 10 сек.»

Не пообщайся он с Несси достаточное время, Стам рванул бы с места и бежал, стиснув зубы, пока окончательно бы не выдохся. Но сейчас, похоже, имело смысл подумать. Вторая попытка – это уже знак к тому, что фактор неповторимости в задании отсутствует. Стам сел, прислонившись к правой стене, и стал выравнивать дыхание. Собственно, есть три варианта: бежать назад, бежать вперед и никуда не бежать вообще. Можно еще попробовать выломать стену. Как бы то ни было, если есть другие решения, кроме как нестись вперед, повинувшись текстам таблички, то гораздо лучше узнать об этом как можно скорее, чем сначала вымотаться до изнеможения. А побегать можно успеть и потом. Лампочки на стенах за тем местом, где скрылся в стене закончивший отсчет экран, освещали коридор красным светом по правую руку от Стама.

И тут Стам услышал слева шум. Он был почти неразличимым вначале, но уже через несколько секунд стал на порядок выше. Стам насторожился. Громкость нарастала. Первые

лампочки выхватывали из тьмы с десятков метров преодоленного участка коридора, а дальше с хорошо освещенной позиции Стама была видна только чернота. И из этой черноты накачивался неизвестного происхождения, а от того несомненно опасный и обоснованно пугающий шум. Стало не по себе. На всякий случай Стам отлип от стены и отбежал пару десятков метров вглубь освещенного участка. После чего стал пристально вглядываться в темноту. Темнота не заставила себя долго ждать. Шум вырос настолько, что по ощущениям его источник уже должен был приблизиться к освещенному участку. Сперва создалось впечатление, что темнота объемна, неоднородна и шевелится, затем происходящее обрело четкие границы, а еще через секунду крайние лампы погасли, разлетевшись на осколки, а стены, пол и потолок участка, на котором они находились, внезапно затрещали, подались навстречу друг другу и, едва начав сближение, раздробились на сотни мелких кусочков, которые завертелись с огромной скоростью и смешались с несущимся по коридору и как будто вписанному в него шаром из серой пыли и частиц того, что было раньше стенами, полом и потолком. По своей природе шар напоминал огрызок мощнейшего смерча. Коридор отступал перед шаром с той же скоростью, с которой тот двигался. Там, где в каждый момент времени находился шар, никакого коридора уже не было – коридор плавно прекращал свое существование за полметра до шара.

Стам похолодел, мгновенно развернулся и побежал, чувствуя, как в кровь выбрасывается адреналин лошадиными дозами. Он даже не оглядывался назад, он просто несея, что есть мочи, каким-то чудом сообразив через полминуты после старта начать контролировать дыхание, чтобы не задохнуться через пару минут. Шум начал отдаляться и стихать, но по-прежнему неотвратимо следовал за Стамом. Через мгновение раздался звуковой сигнал и из стены выехал знакомый экран: «Задача выполнена! Новая задача: выжить. Время выполнения: 05 мин.

00 сек. Начало отсчета через: 10 сек.». Лампы, освещавшие преодоленный участок коридора, погасли.

На этот раз Стам рванул с места, едва дочитав – ему показалось, что за время этой короткой остановки шум снова усилился. В голове снова стали появляться мысли о решении поставленной задачи, причем теперь интенсивность мышления и мотивация были не в пример выше. С одной стороны, Стаму не очень верилось, что Спираль сотрёт его в порошок вот так просто и примитивно. С другой, что-то подсказывало ему, что, скорее всего, он намного завышает свою важность для Спирали, и представить наверняка ценность своей жизни здесь он пока не может, да прошлый опыт получения физических повреждений был донельзя дискомфортным.

На пятой табличке Стам сделал неутешительный вывод, что долго он так бегать не сможет. Даже при хорошей физической форме двадцать минут стремительного бега – это не так просто. Параллельно Стам пришел к заключению, что коридор больше не прямой. По горящим впереди лампочкам отчетливо было видно, что он плавно закругляется по часовой стрелке. Возле шестой таблички это заключение было дополнено пониманием, что кривизна коридора плавно увеличивается. Далее, во время бега, Стам сделал вывод, что коридор, судя по всему, представляет собой закручивающуюся ракушку, спираль. Что было довольно символично. На исходе самого маленького витка наверняка находится конец коридора. Уже сейчас Стаму приходилось постоянно забираться вправо. Он сильно устал, но был полон решимости достигнуть выхода. Кривизна коридора росла. К уже сделанным выводам добавилось еще и открытие, что пол приобрел заметный наклон. Теперь приходилось не только постоянно поворачивать, но и карабкаться в гору. Через несколько секунд очередная сопровождаемая сигналом табличка оповестила Стама, что его задание выполнено, но всё еще актуально. Навскидку, оставалась еще пара-тройка витков до момента, когда коридор замкнется сам на себе. Вспыхнувшие лампочки осветили предстоящую дистанцию, насколько ее было видно из-за выгнутых стен. Стам, рванул вперед, но после первого же шага споткнулся и упал.

Поднявшись, он обнаружил, что наклон коридора вырос очень сильно. Бежать уже не представлялось возможным. Не представлялось возможным даже быстро идти. Приходилось натуральным образом карабкаться. Через полвитка нога Стама первый раз соскользнула назад – наклон составлял уже градусов сорок. Вихря пока не было слышно, но в том, что он не за горами, сомневаться не приходилось. Стам преодолел еще полвитка. Где-то снизу послышался шум. Шум то нарастал, то становился тише – повторяя геометрию коридора, вихрь жрал его как пожирает пламя бикфордов шнур. Стам продвинулся еще на несколько метров. Шум прекратил игру в ближе-дальше и теперь медленно увеличивал громкость. Вскоре уходящая вниз видимая часть коридора стала темнеть. Вихрь был уже практически за поворотом. Стам, стараясь не потерять сцепление с полом, с огромным усилием подчинил себе дрожащие мышцы и сделал еще несколько рывков. Впереди, увенчивая коридор, за несколько последних метров обретающий наклон чуть ли не в шестьдесят градусов, в конце изгибающейся правой стены виднелся выход в виде закрытой белой двери с черной ручкой.

Вихрь существенно замедлил движение. Было ощущение, что он выдохся так же, как и Стам. Медленно появившись из-за поворота, он продолжил свое разрушительное восхождение с трудом. Коридор теперь сопротивлялся вихрю гораздо дольше – некоторые обломки каркаса держались вплоть до момента, когда вихрь не поглотит их полностью. Вихрь сначала превращал коридор в скелет, и только затем уже начинал отламывать, расшатывая, целые куски. Куски уже не крошились в недрах вихря, а летели куда-то вниз, в черную пустоту.

И все же вихрь подбирался к Стаму.

Возникни такая ситуация у второй таблички, Стам бы рискнул рвануть зигзагом от стены к стене наверх, к двери изо всех сил. Набранная за первые метры скорость, возможно, позволила бы преодолеть крутой наклон у самой двери и ухватиться за ручку. Но сейчас организм выбился из сил. Адреналина уже не осталось, а мышцы ног невыносимо ныли и грозились отказать в ответственный момент.

Через двадцать секунд вихрь раздербанивал коридор уже в какой-то паре метров от Стама. Стам медлил.

В полутора. Стам почувствовал сильный ветер.

В метре. Стам подобрался. По спине ручьем бежал холодный пот. Эмоциональное состояние вообще оставляло желать лучшего.

Вихрь словно пульсировал, то пытаясь отдохнуть, то вновь с упорством набрасываясь на несчастный коридор. Скорость у него стала совсем никудышной, но не упала до нуля.

Фактура пола обеспечивала хорошее сцепление. Будь пол гладким, Стам бы давно уехал вниз. Но все равно уверенности в том, что это сцепление оправдывает себя на последних метрах до двери, не было.

Стам продвинулся ползком еще на пару метров. До двери оставалось еще метра три. Вихрь умирал с интенсивностью геометрической прогрессии. Двумя метрами ниже коридор дрожал и скармливал вихрю мелкие кусочки себя. Вихрю понадобилась минута, чтобы преодолеть эти два метра. Ему уже не хватало мощности чтобы ломать стены, зато он довольно ощутимо навалился на распластавшегося на полу Стама. Сначала Стама сильно-сильно прижало к полу, а затем потащило в сторону и слегка подбросило. Этим результатом вихрь ограничился. Приземлившись с размаху обратно на пол, Стам заскользил вниз к пустоте.

Край уцелевшего участка коридора был раскурочен. Направляющие рейки каркаса, арматура, обломки стен, пола и потолка предоставляли кучу возможностей за них зацепиться. Стам сам не понял, как это произошло, но скользившая по полу правая рука внезапно провалилась в какую-то дырку, и почти сразу же похожую дырку нашла левая. Ноги тем временем уже болтались над пустотой. Стам осторожно обернулся и посмотрел назад. Вокруг не было ничего. Коридор висел в полнейшей черной пустоте. Возможно, здесь просто было высоко, но из-за

едва проникающего сюда освещения от уцелевших лампочек около двери, выяснить это достоверно было проблематичным.

Стам осторожно подтянул в коридор нижнюю половину туловища. До двери отсюда было метров пять. Гулявший по коридору ветер успокаивался. Видимо, вихрь достиг двери и там благополучно умер. Стаму нужно было туда же. Проверять при этом, что находится внизу, он совершенно не желал.

За ручку двери Стам схватился только через полчаса. Это была третья попытка. Два раза он скатывался вниз и от полета в пустоту его спасали только дыры в полу. При первой попытке он рассек себе руки об края дырок. При второй сразу уцепиться удалось только одной рукой, и болевые ощущения были двойными.

Перед удачной попыткой Стам отдыхал десять минут, после этого собрал в кулак всю силу воли и выжал из мышц все, на что они еще были способны. Он бежал зигзагом от стены к стене, отталкиваясь каждый раз от стен с силой руками. Двери он достиг на карачках. Ему еле хватило дистанции, чтобы ухватиться за ручку. На счастье, та оказалась очень прочной – последовавший вслед за этим рывок вырвал бы большинство обычных дверных ручек с корнем и отправил бы Стама вниз, причем на этот раз кубарем, так что возможность удачно зацепиться за край в самом низу была бы минимальной.

Стам подтянул себя к двери и повернул ручку.

Помещение, в которое вполз Стам, сильно походило на типичный прямоугольный школьный спортзал. В коротких торцах этого прямоугольника симметрично друг напротив друга располагались две белые двери – через первую из них Стам попал сюда. В правой длинной стене находилась третья – серая дверь. Левая стена была сплошной. Сам зал был выкрашен тоже типичной зеленой краской. Покрытие пола напоминало резину. Под потолком висели мощные лампы дневного света. Прямо перед Стамом, метрах в трех от двери позади него возвышалась округлая стойка стального цвета. Такая же виднелась перед второй дверью в другом конце зала. Там же над дверью висело большое выключенное электронное табло.

Какое-то движение сбоку заставило Стама отпрыгнуть в сторону. В следующий миг он вытаращил глаза, разглядывая комичное существо, похожее на мультяшного крокодила Гену, медленно плывущее вдоль стены зала на высоте метров пяти, восседая на чем-то сделанном из ваты и напоминающим облачко. Существо пристально смотрело на испуганного игрока, но траекторию движения менять не собиралось, да и вообще выглядело оно больше смешным, чем злобным. Через секунду существо открыло пасть и представилось:

– Я – дракон Владимир! – даже просто открыв рот, существо сразу стало похожим на хорошо сделанную куклу. На порядок реалистичней, чем в старых кукольных мультфильмах, но всё равно – из той же оперы. Голос был скрежечущим и надтреснутым. Как и положено кукле, лицо дракона ничего не выражало – глаза тупо пытались косить в сторону Стама, а двигалась только челюсть. Сзади просматривались небольшие крылышки – они периодически потихоньку трепетали и колыхались.

«Бред какой-то», – подумал Стам.

Дракон тем временем долетел до угла, преодолел его с минимальным закруглением и продолжил свой путь вдоль левой стены. Морда его все так же невыразительно смотрела на Стама. По поводу хамского молчания последнего никаких комментариев не последовало.

Стам опасливо огляделся, но, если не считать дракона Владимира, обстановка была статичной донельзя. Тогда он опустил на пол, чтобы отдышаться. Следующие несколько минут ничего не изменили. Никаких табличек ниоткуда не выехало. Тогда он сделал действие, показавшееся ему наиболее простым и логичным. Он прошел через зал к противоположной двери. Дверь была заперта. Более того, на ней отсутствовала ручка. Стам прошел к третьей – серой двери и повторил действие. Сначала показалось, что она тоже закрыта, но обнаружилось,

что она открывается на себя. За дверью оказалась крохотная комнатка с диваном, холодильником, душем, микроволновкой, одноконфорочной плиткой, маленьким шкафчиком и дверкой в крохотную уборную с душевой. Набор воссоздавал собой содержимое буфера, но лишь функционально и в компактном варианте – на просторный буфер помещение похоже не было. Всем видом комнатка демонстрировала, что предназначена для быстрого удовлетворения той или иной первичной потребности, и не более того.

Стам подумал, что дико устал и очень голоден.

Первыми кандидатами на употребление стали четыре яйца, которые перекочевали из холодильника в кастрюлю и сейчас варились на медленном огне. Стам за это время умял три банана из вазы на столе. Как только яйца сварились, Стам полил их холодной водой и свалил в глубокую тарелку. На этом занятии его прервал стук в дверь.

– Да... – машинально откликнулся Стам.

Было слышно, как открылась дверь, и в комнату вошла Несси.

– Ого, я как раз к завтраку? Кофе угостишь?

Несмотря на непостижимый смысл употребления кофе Несси, отказывать ей Стам не стал.

– Почему бы и нет.

– Спасибо.

Несси помогла накрыть на стол, а затем немного поколдовала с имевшейся на кухне кофемашинкой. В плане кофе Стам решил составить ей компанию. Сначала кофе пили молча. Стам крошил скорлупу на блюде, прихлебывал из чашки и соображал, стоит ли начинать разговор. А если стоит, то с чего.

– Ты знала, что будет на Круге?

– Примерно.

– Что значит примерно? Знала или нет?

– Тебе надо было достичь конца коридора. Возможно, Спираль тебя как-то дополнительно стимулировала. Судя по тому, что ты сейчас здесь, задание ты выполнил. Прими мои поздравления.

– Я чуть не улетел вниз перед дверью! Смотри!

Стам протянул к Несси через стол руки. Обе были исцарапаны. Следы сильных порезов выделялись особенно четко.

Несси подняла левую бровь, но промолчала.

– Ты говорила, что мы с тобой в одной лодке, но что-то я не вижу от тебя особого участия и беспокойства на мой счет!

– Стам, мое присутствие на этом Круге было не предусмотрено. Его прохождение целиком зависело от тебя. Я могу тебе поплодировать – и только. Если тебе доставит это удовольствие, я могу тебя правдоподобно пожалеть и даже разрыдаться. Так реалистично, что закачаешься. Но почему-то это кажется мне излишним.

Возникла тишина.

– Ладно, проехали, – махнул рукой Стам, – что дальше?

– Надо закончить Круг, – сообщила Несси.

– Надо же, какая неожиданность. Опять секреты?

– Я не понимаю, что тебе даст эта информация. Буфер предназначен для отдыха, но он за пределами Круга. Здесь его уменьшенная копия. Все, что тебе нужно знать – ты узнаешь в свое время. Все, что тебе знать не нужно – позже, либо никогда. Отдохни хорошенько. А как будешь готов, продолжай.

Несси допила кофе и поднялась из-за стола.

– Такой вопрос...

– Да? – Несси замерла и повернулась к Стаму.

- Я могу тебя убить?
- Это просьба из серии потрогать или агрессивное намерение по моей ликвидации?
- Скорее второе.

– Очень интересно... Мне неизвестны такие случаи. Либо информация закрыта, либо инциденты пока отсутствовали. Думаю, можешь. Но я сильно удивлюсь, если ты перейдешь от теории к практике – не уверена, что могу предсказать, как расценит это Спираль – как несогласие с выбранным напарником или как бунт против персональной программы.

Несси усмехнулась и направилась к двери.

Стам злился на нее, поэтому даже не стал прощаться, сосредоточившись на еде.

Очень хотелось лечь отдохнуть, но любопытство пересилило: невыясненной теперь оставалась только одна вещь. Стам вернулся в зал и направился к первой стойке. На стойке располагалась здоровая круглая кнопка, светившаяся сочным оранжево-красным светом. Зная подлечность Спирали, Стам на всякий случай приготовился дать стрекача в сторону комнатки, после чего осторожно нажал кнопку. И сразу же инстинктивно вздрогнул от резкого звукового сигнала. Кнопка сменила цвет на ярко-зеленый. На противоположной стене над дверью висело выключенное электронное табло – сейчас оно включилось и обогатилось красными цифрами обратного отсчета – судя по всему, секунды и миллисекунды. Кнопка на противоположной стойке тоже загорелась зеленым.

– Быстрее, чего же ты! – заорал Владимир, проплывающий в данный момент над дальней дверью.

Стам вздрогнул, зло покосился на куклу, но не тронулся с места. Он ждал. Цифры на табло отсчитали шесть секунд, все цифры превратились в нули, сигнал прозвучал повторно, обе кнопки снова зажглись красным.

Не нужно было быть семи пядей во лбу, чтобы догадаться, что от него требуется. Стам нажал кнопку и рванул по направлению к другой стойке. Он добрался до кнопки секунды через три после сигнала. Нажатие на нее не произвело никакого эффекта.

– Какой же идиотизм! – простонал Стам и поплелся в комнатку отсыпаться.

Сознание протестовало против занятий физкультурой. Стам не видел смысла ни в предыдущем этапе, ни в этом. Неужели проведив его из ознакомительного мира Спираль свернула все игровые пространства в точку, оставив наполненные жутким реализмом комнаты и коридоры с идиотскими заданиями типа пробежать/пройти/проплыть/пропрыгать на одной ноге?! Кнопки еще эти!

Полчаса валяния на диване привели к умозаключению из анекдота про обезьяну, грузчика и банан: «что тут думать, прыгать надо». Стам вздохнул и переместился обратно в зал.

Лучший из пары десятков сделанных забегов дал опоздание где-то в секунду с лишним. Злой, Стам вернулся в комнатку и принял душ. Затем открыл шкафчик и, обнаружив там спортивный костюм, облачился в него. Несмотря на универсальность комбинезона, спортивный костюм подходил под текущую задачу как нельзя лучше. Там же нашлись кроссовки. Спорт так спорт.

Отдохнув с полчаса, Стам снова вернулся в зал. На этот раз результат несколько улучшился – до кнопки оставалось несколько метров. Стам выбился из сил, пытаясь уложиться в норматив, но у него не получалось.

Дракон Владимир в процессе забегов отпускал тупые и дельные (в равных пропорциях) комментарии, желал удачи и всячески изображал активного болельщика. В конце концов, у Стама появилось навязчивое желание найти какой-нибудь кирпич и сбить ко всем чертям этот интеллектуальный дирижабль.

Дверь выхода не открывалась. Дверь входа также была закрыта и вдобавок не имела ручки. Холодильник был забит едой, диван был вполне себе удобным, но если не заниматься

только тем, что отдыхать и есть, здесь можно было подохнуть со скуки. Спать как назло не хотелось. Стам совершал забеги, пока не выдохся в ноль. Последние несколько раз он уже добирался до второй кнопки практически пешком. Принятие душа дало нужный эффект и, упав на диван, Стам погрузился в сон.

Пробуждение ничего не изменило. Разве что мышцы ног слегка ныли. Стам умылся, наспех перекусил и поплелся в зал.

Примерно в таком режиме прошло еще три дня. Стам выжимал из себя максимум, но достигнуть кнопки вовремя не удавалось. Самый хороший результат – полтора-два метра до стойки. На четвертый день, потерпев неудачу в очередной раз, Стам взбесился и принялся ломать дверь выхода. Дверь хотя и казалась деревянной, поддавалась плохо. Тогда из комнаты была извлечена микроволновка. Однако, дотащив ее до двери, Стам одумался. Вряд ли это дало бы результат. Кроме того, что он лишился бы возможности разогревать еду. Микроволновка была помилована, как и дверь, а мысль пошла в другом направлении.

Стам вернулся к первой стойке и внимательно ее изучил. Кнопка была достаточно выпуклой и очень гладкой. Просто прижать ее чем-то сверху было проблематично. Стама осенило, он сбегал в комнату, порылся в холодильнике и извлек оттуда яблоко. Попытка попасть яблоком в кнопку увенчалась успехом довольно быстро, однако кнопка не отреагировала. Он совершил еще несколько бросков, два из которых закончились попаданием, но снова не получил никакого эффекта. Стам выругался и, подойдя к стойке, надавил яблоком на кнопку. Ноль эмоций. Последующее нажатие рукой сразу же породило изменение цвета и звуковой сигнал. Сенсорная. Чтоб её!

Этот и следующий день прошел в апатии. Результаты ухудшились. Кнопка красилась в красный, когда до нее было еще метра три или четыре. Стам больше не злился. Вместе со злостью и ощущением принятия вызова исчезла вера в то, что эта чертова кнопка может быть нажата вовремя. Он и так уже мобилизовал на бег все свое существо. Разве можно прыгнуть выше головы?

Курсирующий по периметру дракон Владимир немеренно раздражал все существо Стама своими тупыми насмешливыми советами. Это было очень похоже на форменное издевательство.

– Беги быстрее! – ухал Владимир.

Стам не укладывался в норматив и возвращался обратно.

– Попробуй еще раз, – квакал Владимир изменившимся голосом, полным сарказма.

На определенной попытке Стам не выдержал, рванулся к холодильнику, вытащил оттуда большой апельсин и, вернувшись в зал, запустил во Владимира. Владимир неожиданно ловко изогнулся, разинул пасть, поймал апельсин, проглотил его и продолжил свой путь, как ни в чем не бывало. Разламывать ради него спальное место Стам не стал.

Когда после очередной серии забегов Стам валялся на диване, раздался стук в дверь. Стам поднялся и сел. Дверь открылась и впустила в комнатку Несси.

– Как успехи? – это вместо приветствия.

– Несси, что это за бред? Я долго буду тут сидеть? – набросился Стам.

– Тебе что-то непонятно в условиях Круга?

– Мне все понятно в условиях. Мне непонятен смысл этого идиотизма! – Стам кипятился.

– Та-даааммм! – пропела Несси.

– Что?

– Я тебе рассказывала при нашем знакомстве некоторые тезисы, к которым полезно прислушиваться. Помнишь?

– Плохо. И там уж точно ничего не было про крокодила и кнопки.

– То-то и оно. А один из них, Принцип Субъективности, гласил: ЛЮБЫЕ ПРИЧИНО-СЛЕДСТВЕННЫЕ ВЫВОДЫ СУБЪЕКТИВНЫ И ОБУСЛОВЛЕННЫ СИСТЕМОЙ ОТСЧЕТА.

– И что мне даёт эта ересь?

– Это к твоим выводам про идиотизм. Все, что происходит, имеет какой-то смысл. Подумай над этим очень хорошо.

– Подумаю, – хмуро пообещал Стам.

– Озвучу также еще раз Принцип Эффективности: ИЗ ДВУХ УБЕЖДЕНИЙ ДОЛЖНО БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНО ТО, КОТОРОЕ ЯВЛЯЕТСЯ БОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНЫМ, ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ СТЕПЕНИ ИСТИННОСТИ ОБОИХ.

– А с этим что делать?

– Думать. Это всегда полезно.

Несси забралась на столик и приняла свою любимую позу. Затем переключила тон на менторский и продолжила:

– Тебя никто не заставляет делать то, что ты делаешь. Ты не представляешь, насколько зашорен иногда может быть разум. Ты воспринимаешь ситуацию не такой, какова она есть на самом деле, и пытаешься действовать исходя из обстоятельств, тогда как следует создавать такие обстоятельства, при которых было бы удобно действовать тебе. А в идеале – сейчас ты этого не поймешь, но я все равно скажу, в идеале – должно прийти понимание, что обстоятельства не важны. ...

Стам никогда не ценил заумных нравоучительных разговоров и сейчас изо всех сил пытался настроиться на тему. Если есть другие способы, кроме того, чтобы бить стену лбом, было бы полезно их выяснить.

– На первый взгляд все довольно просто – продолжала Несси. – Тебе выдается условие задачи, для которой нужно найти решение и получить ответ. Если, допустим, мы говорим о задаче по математике, которая досталась школьнику, стоящему у доски, то единственным вариантом для него, скорее всего, будет воспользоваться данными из условия задачи и найти ответ с использованием известных ему методов. На это он потратит своё время и энергию. За это он получит оценку. Но давай разберем теперь более важный вопрос – насколько заинтересован школьник в поиске ответа к задаче? Насколько для него важен процесс решения, сам ответ и получаемая в итоге оценка? Если эта задача будет приведена в тесте, когда требуется только ответ, и школьник подсмотрит его у соседки-отличницы, будет ли он решать задачу сам? Стал ли бы школьник вообще тратить время и силы на решение этой задачи, если бы его принудительно не вызывали к доске и не ставили бы за это оценку?

Ну же, давай сменим фрейм восприятия, Стам! Выйдем за привычные рамки школы! Это же так просто! Нужно всего лишь понять, что же важно для самого школьника: решать задачу по математике, просто найти ответ к задаче, избежать конфликта с учителем, выйдя к доске по первому требованию и выполняя его указания... Чего еще может хотеть школьник, Стам?

– Пожрать – мрачно выдал Стам.

– Отлично! Школьник может хотеть есть. Так почему же он не пойдет в столовую вместо того, чтобы решать задачу?

– Ему могут написать замечание в дневнике, вызвать родителей в школу, поставить плохую оценку, мало ли последствий...

– Совершенно верно. Имеет место набор негативных стимулирующих факторов. Внешних факторов. Однако в данной ситуации со школьником в большинстве случаев будет верно утверждение, что внешние факторы работают на благо школьника в перспективе, так как он все-таки ребенок, который в основном мыслит понятиями «здесь и сейчас». Детям нужны

хотя бы какие-то правила и социальные рамки. Они учатся у взрослых и друг у друга, если считают другого ребенка достаточно авторитетным.

Но оставим детей. Ты, вот, например, уже взрослый мальчик. Так что задумайся о тех задачах, которые приходится решать тебе. Приемлемо ли для тебя условие? Нравится ли тебе процесс решения? Важен ли для тебя ответ? Что ты хочешь получить от решения задачи, Стам? Ради чего ты будешь тратить своё время и энергию на неё? А может быть решение этой задачи вообще не в твоих интересах, может быть её заинтересован решить кто-то другой?

– Ты опять говоришь общими фразами, – скривился Стам. – Если ты хочешь получить конкретный ответ, задавай конкретные вопросы.

– Ответ нужен не мне. Ответ нужен тебе, Стам. Иначе ты не пройдешь Круг...

Несси наклонила голову и внимательно посмотрела на Стама. Затем прыгнула со стола, подошла к двери, открыла ее и обернулась:

– Если тебе это поможет: этот Круг проходили игроки, находившиеся в менее хорошей физической форме, чем ты.

Несси улыбнулась, бросила «Успеха!» и исчезла за дверью.

Стам вышел из оцепенения, рванулся к двери и распахнул ее. Пустой зал приветствовал его молчанием и двумя красными кнопками на стойках. В глаза поначалу бросилось отсутствие Владимира, но оказалось, что тот просто пролетал над дверью, в проеме которой стоял игрок. Стам вздохнул и вернулся в комнату.

Озвученный факт несколько воодушевлял, а последняя мысль про чужую задачу засела в голове особенно четко. Это мог быть намек на то, что все-таки стоит тупо разломать дверь выхода. Хотя не похоже, что всё так просто. Это могло быть и предостережение по поводу каких-то специфичных условий (или их отсутствия) на этом Круге. По правде говоря, выводов из набора произнесенных Несси общих фраз можно было сделать несколько десятков.

– Что я хочу получить от решения задачи? – спросил себя Стам. – Убраться отсюда, разумеется!

Если рассуждать логически, есть два решения задачи – первый, как уже было сказано, «чего тут думать, прыгать надо», а второй – всё-таки подумать.

Через полчаса изучения комнатки, Стам сдался. В голове после опыта с яблоком упорно засела мысль, что если нажимать обе кнопки надо рукой, то единственный способ – выполнить норматив. И выполнить его надо, во что бы то ни стало. Раз остается один и только один вариант, то вариант решения задачи сужается до булевой логики: либо да, либо нет. От принятого решения сильно полегчало. Боясь разочароваться, начав с плохих результатов, Стам отправился спать.

Утро началось с душа, максимально облегченного завтрака и разминки. Злости на этот раз не было. Была холодная решимость преодолеть дистанцию за отведенное время или раньше. Стам нажал кнопку и рванулся вперед. До стойки осталось меньше метра. Пожалуй, лучший результат за все время. Энтузиазм рос. За следующие попытки результат если и удалось улучшить, то незначительно. Стам устроил часовой отдых, затем повторил тренировку. Вскоре цикл повторился еще несколько раз.

На следующий день в голову пришло решение начинать с низкого старта. Стам разломал имевшийся в комнатке стул и соорудил из него подставки под стопы, чтобы отталкиваться на старте можно было более эффективно. Некоторые неудобства в плане техники исполнения причиняла необходимость нажимать кнопку. Но в целом результаты немного улучшились. Пару тренировок Стам думал о том, как можно еще оптимизировать технику старта и внезапно на него снизошло настоящее озарение. Озарение перемешивалось с досадой, что такое простое решение не пришло сразу. Стам перенес подставки к стене – одну установил вплотную, другую чуть отодвинул, принял позу на старт. Затем скомандовал себе «марш!» и оттолкнулся, поднимаясь и набирая скорость. Преодолевал три метра до стойки. Прносясь мимо нее, ударил

правой рукой по кнопке и, продолжая наращивать темп под прозвучавший сигнал, устремился к белой двери выхода.

Он успел нажать на кнопку второй стойки, пока она еще была зеленой. Мгновенно дверь выхода громко шелкнула замком и стремительно распахнулась, открывая за собой выход с Круга. Переполненный эмоциями Стам под прощальные уханья дракона Владимира влетел в открывшийся коридор, практически не сбавляя скорости, и перешел на шаг уже около второй двери. Освещение в коридоре обеспечивали плоские прямоугольные плафоны под потолком. Цвет стен, пола и потолка был серым. Больше ничего интересного здесь не было. Расстояние между двумя дверями составляло десяток метров.

Как Стам и предполагал, за второй дверью оказался буфер.

Очутившись внутри, Стам осмотрелся. Всё на своих местах, включая пулю. Стам поставил чайник и уселся за стол, ждать Несси. В том, что она вскоре заявится, он не сомневался.

Сидеть за столом было не очень весело, поэтому пока закипал чайник, Стам исследовал шкаф, сменил одежду на серые джинсы и плотную темно-синюю футболку (в шкафу, как ни в чем ни бывало, снова висел комбинезон, и даже его собственная одежда, которая была постирана и выглажена).

Заварив и выпив чаю, Стам почувствовал голод, порывлся в холодильник, достал мясо, картошку, пару соусов, приправы из ящичков гарнитура и решил немного покулинарничать.

Ужин вышел более чем сносным на вкус. То, что он состоялся после чая, ничуть не испортило удовольствие.

Несси по-прежнему не появлялась. Стам свалил посуду в раковину и задумался. Идея пришла внезапно. Он подошел к двери и повернул ручку. Дверь свободно поддалась и открылась. За дверью было темно. Точнее не так – за дверью был абсолютный мрак. Сплошная пустота. Стало как-то не по себе. Может, Круг еще не создан? Потому что если это и есть Второй Круг, идти туда не было ни малейшего желания. Ни за какие коврижки. Темноты Стам с детства не любил – слишком богатое воображение. Похоже, имело смысл все-таки дождаться персонажа.

Вернувшись в комнату, Стам зацепился взглядом за горящую кнопку в стене кухни. Укрыв себя за забывчивость, он нажал на кнопку, и уселся на диван. Минуты через три заявила Несси.

Подойдя к любимой барной стойке, Несси принялась.

– Мясо. Жареное. Сожрал. Без меня, – констатировала она и укоризненно посмотрела на Стама.

Стам растерялся. Он никак не мог привыкнуть к страсти персонажа поглощать виртуальные продукты, как и не мог понять – делает она это в качестве ритуала, либо действительно имеет потребность в пище.

– Шучу, – улыбнулась Несси. Она продефилировала до холодильника, нарыла там пакет апельсинового сока, налила себе полный стакан и убрала пакет обратно. После чего уселась на стойку, свесив ноги. Всё как обычно.

– Вопросы?

– Имеются. К чему все это было нужно? Зачем я потратил неделю или больше по моим ощущениям на тренировки в беге? Там что дальше, Олимпиада будет? Да и сам Круг как в анекдоте – а что тут думать...

– В каком анекдоте?

– Ну, когда аспирант вешает на нитке к потолку банан, рядом ставит стремянку и запускает в комнату обезьяну. Обезьяна прыгает, прыгает, не может достать банан. Аспирант говорит ей: «А ты подумай!» Обезьяна думает, потом двигает стремянку, забирается и достает банан. Аспирант вешает новый банан и уводит обезьяну. Возвращается – а в комнату забрел грузчик. Стоит, прыгает, пытается банан достать. Не получается. Аспирант глядит на него

и говорит: «а ты подумай!» А грузчик смотрит на него, как на дурака, и отвечает: «А что тут думать, прыгать надо!»

– Как интересно! А тебе, согласишься, не была озвучена задача, что тебе нужно достать банан. Ты ведь сделал все выводы сам. И все рамки, в которые укладывались твои первоначальные решения – были твоими собственными. На основе функционирования кнопок и табло. Тебе никто не говорил, что нужно пробежать от первой до второй за шесть секунд, при этом стартовать одновременно с сигналом и не использовать никаких дополнительных способов, позволяющих улучшить результат. И действительно, ты что, к Олимпиаде готовился?

Стам опешил. С этой точки зрения он на Второй Круг еще не смотрел.

– А что, решение бегать было неправильным?

– Правильным является любое решение, которое ведет к нужному результату. Но то, что оно являлось правильным, не делает его единственным, а тем более – заочно эффективным, – отчеканила Несси.

– То есть все-таки можно было не бегать? – не унимался Стам.

– Не то чтобы совсем... Ну, скажи, допустим, ты не пробовал кидать в кнопку яблоком или пакетом с водой, разогрев их предварительно в микроволновке? А намочив?

Стам чертыхнулся. Оказывается, решение было так близко.

– Иногда решение, что нужно «тупо прыгать» действительно и для интеллектуального пути – нужно перебрать все варианты – возможно, какой-то из них даст нужный эффект. А учитывая наличие комнаты рядом с залом, вариантов у тебя была масса. Кстати, вариант с разогретым яблоком тоже мог не сработать.

– В смысле? Ты же сказала...

– Я не говорила. Я спросила, пробовал ли ты. Ты снова думаешь так, как тебе хочется думать. Теперь мы этого не узнаем. Жаль, правда? Впрочем, ты все равно придумал ряд новшеств, если сравнивать с первыми попытками. Я думаю, ты вполне бы мог потратить еще недельку и обеспечить себе «чистую» победу, хотя такое решение не было бы оптимальным с точки зрения достижения твоей цели завершить Круг. Если, конечно, ты попутно не решил профессионально заниматься бегом. Я ведь не зря говорила тебе про смену фрейма и про твои цели.

У Стама представленная с неожиданного ракурса ситуация породила обширную мыслительную деятельность.

– Дать время собраться с мыслями?

– Не надо. Уже собрался.

– Отлично. Когда думаешь начинать Второй Круг?

– Завтра. Кстати, что за ерунда здесь со временем?

– А что не так?

– Я его не чувствую. Здесь, в буфере, нет часов. На первом Круге был только секундомер. Меня нервирует, что я не знаю, когда день, а когда ночь.

– Здесь это попросту не важно. Спишь – ночь. Бодрствуешь – день. Термин времени актуален для какой-то определенной системы отсчета. В виртуальном пространстве время нужно отнюдь не везде. А там, где нужно, оно идет по-разному.

Несси хитро прищурилась и посмотрела на Стама.

– Кстати, а с чего ты взял, что табло над дверью на Втором Круге – секундомер?

– Что-о-о-о?! – взвился Стам.

– Да ничего! – усмехнулась Несси. – Я вот вполне допускаю, что Спираль использовала свое время. Причем, возможно, по мере роста твоего прогресса – разное.

– Это обман! – возмутился Стам.

– Вовсе нет. Это игнорирование тобой озвученного мной Принципа Субъективности и Принципа Эффективности. Обман был бы, если бы на табло было написано, что слева – секунды, а справа – миллисекунды. Были там такие надписи?

– Нет, – мрачно признал Стам.

– Обрати внимание. Снова та же ошибка. Ты принимаешь за аксиомы вещи, которые аксиомами не являются. Самое вредное – что на основе этих аксиом ты начинаешь строить дальнейшие рассуждения и делать неправильные выводы. Если фундамент спроектирован с ошибкой, все здание рано или поздно рухнет. Хорошо, когда рано. Но иногда можно потратить кучу времени и ресурсов, чтобы получить в конце ошеломляющий «биг-бада-бум».

Стам молчал.

– Я рекомендую поспать. Когда проснешься, будет утро. Проспать невозможно. Так что не волнуйся! – Несси рассмеялась, допила сок, спрыгнула с барной стойки и направилась в прихожую.

Стам не стал ее останавливать – вопросы про следующий Круг можно было вполне задать и завтра.

## Глава 5

*В темноте слепец – самый надёжный проводник.  
В эпоху безумия пусть тебя ведёт сумасшедший.*  
«Warhammer 40000: Dawn of War»

*В жизни можно полагаться только на себя самого. Да и то  
не советую.*  
**Тристан Бернар**

Наутро (если так можно выразиться) Стам чувствовал себя свежим и полным сил. Сразу после завтрака чувство голода уступило место любопытству. Стам наскоро свалил посуду в раковину и, вымыв руки, подошел к двери. Он подумал, что не произойдет ничего страшного, если он взглянет одним глазом на Круг, который ждет его впереди.

Вход был неприятным. Пожалуй, у каждого человека в жизни были случаи, когда он открывал дверь, и за ней была темнота. Но вычтем те из них, когда он уже бывал за этой дверью прежде, либо темнота не являлась кромешной. Оставшиеся случаи смело можно будет назвать неприятными. Как минимум. Стам сделал шаг вперед и замер в сомнениях, сжимая правой рукой ручку открытой двери.

Вообще, темнота штука не такая уж и страшная. Темнота – это всего лишь отсутствие света, как говорил Эйнштейн. В комнате без окон совершенно ничего не изменяется от того, горит лампочка под потолком, или нет. Но люди такие мнительные! Есть распространенный эксперимент: людям завязывали глаза, давали в руки разные предметы и просили их описать. Во многих случаях мнения отличались кардинально. На эту тему также существует известная басня про трех слепцов и слона. Первому в руки попался хвост, и он сказал, что это веревка, второму нога – и он заявил, что это столб, третьему – ухо, что также не добавило его выводу схожести с остальными. Так что каждый придумывает себе все, во что горазд. А тем, у кого хорошее воображение – особенно тяжело.

Но Спираль навязывала правила, которые приходилось принимать. Другого входа на Круг не было, и не стоило надеяться, что он появится.

Особенно неприятна для Стама была мысль, что как только он отпустит ручку, дверь закроется, и он окажется в полной мгле. По позвоночнику пробежал неприятный холодок и Стам инстинктивно отшатнулся на десяток сантиметров назад, решив дождаться инструктажа от Несси.

Холодок превратился в мощный электрический разряд одновременно с четким осознанием, что спина уперлась во что-то живое. Это было настолько неожиданно, что Стам остолбенел на пару секунд, затем медленно сделал шаг вперед и обернулся. Существо, стоявшее в дверном проеме сзади, было чуть ниже Стама. Его внешность, казалось, была как специально собрана из пугающих и отталкивающих черт. Не противных или вызывающих животный страх, а нейтральных самих по себе. Но все вместе они придавали существу какую-то отрешенность, необычность и странность. А все неизвестное трактуется психикой как опасное, если нет противоречащих такому выводу сигналов. С позитивными сигналами у существа было туго. Оно молча смотрело на Стама в упор тремя парами небольших блестящих черных глазок. С висков у существа в разные стороны свисало по десятку толстых, плотных и длинных отростков, отдаленно напоминающих дреды. Они слегка покачивались, будто бы от ветра, и негромко постукивали между собой. В остальном существо было лысым. Череп с покатым и очень большим лбом был покрыт бледной кожей, собиравшейся в несколько горизонтальных складок на лбу. На существе была какая-то сложная одежда не то черного, не то коричневого

цвета, в ней то и дело встречались какие-то ремни и застёжки. Фигурой существо напоминало человека, но весьма уродливого.

Пару секунд Стам полными ужаса глазами смотрел на существо, а оно смотрело на него. Затем, не отводя взгляда, существо медленно вытянуло голову вперед, чуть наклонило ее набок и, нервно задержав ей, по-старчески порывисто шаркнуло навстречу Стаму. В тот же миг дверь за спиной существа с захлопнулась с какой-то нереальной силой и грохотом, после чего мгла поглотила их обоих полностью. Дальнейшие свои действия ни в тот момент, ни после, Стам обосновать не смог – секунду назад после прочтения невербальных сигналов существа, оно было категорично квалифицировано интуицией как предельно опасное. На какой-то миг тело потеряло способность двигаться, волосы на затылке встали дыбом, но уже через секунду кровь оказалась перенасыщена адреналином. Стам отшатнулся и, что есть духу, рванул прочь, сквозь темноту.

В отличие от большинства персонажей фильмов ужасов, которые согласно сюжету воспринимали все происходящее с ними как совершенно реальное, Стам догадывался: всё, что делает Спираль, она делает с определенной целью. Поэтому всяческие убийства «из-за угла», падение кирпича на голову и прочие нелепые случаи, имеющие место в реальной жизни, в виртуальном пространстве маловероятны. Гибель от руки незнакомого монстра относилась как раз к таким. Но логикой на тот момент мозг оперировал из рук вон плохо. Стам бежал в полной темноте добрую минуту, пока к нему не вернулась способность мыслить трезво. Тогда он остановился и попытался отдышаться, на всякий случай прислушиваясь. Где-то сзади слышались какие-то звуки. А может и не сзади. Возможно, он бежал не по прямой. Стам попытался разобраться, что именно он слышит. Теперь звуки можно было однозначно квалифицировать как топот ног. Или каких-то других конечностей. Топот быстро приближался. Внутри снова стала расти паника. На этот раз адреналина или больше не было, или он сейчас расходовался на судороги мышц. Так или иначе, Стам чувствовал, что бежать он больше не сможет. Мысли опять спутались в клубок. Страх поглотил его полностью. Воображение в бешеном темпе рисовало яркие варианты развития ситуации один безрадостнее и отвратительнее другого. В этот момент Стам искренне ненавидел Спираль, Несси и все, что с ними связано. Он рухнул на землю. Топот уже слышался в нескольких метрах. Секунда, и он достиг своего апогея. На Стаму сильно дунуло ветром. Бегущее нечто промчалось совсем рядом, но, видимо, промахнулось (Стаму показалось, что оно даже случайно его перепрыгнуло, так близко оно было). Существо по инерции протопало еще несколько шагов, затем остановилось – шаги замедлились и стихли. Стам изо всех сил пытался убедить себя, что существо виртуально, что таких уродов на Проекте быть не может даже теоретически – наверняка это монстр из какой-то игры. Таких наверняка раньше пачками клали из пулеметов или плазменных пушек любители шутеров. К сожалению, связать все эти мысли с чувством собственной безопасности упорно не получалось. Существо топало где-то неподалеку. Похоже, ориентировалось оно не очень хорошо. Вскоре оно замерло в трех-четырёх метрах от Стама, которому внезапно стала сильно нравиться царящая здесь крошечная темнота. В след за этим тишину прорезал пронзительный, скрипящий и до крайности неприятный вопль. Видимо, существо выражало свое недовольство. Возможно также, оно бросало Стаму вызов, принимать который у того не было ни малейшего желания. Существо еще немного потопало рядом, а затем его шаги стали стихать.

Стам уже довольно долго валялся на земле. Пришедшее к нему чувство безопасности было настолько желанным, что вводило его в эйфорию. Сразу после ухода монстра Стам ощутил, что сердце слегка покалывает от чрезмерной нагрузки, но сейчас пульс замедлился, и вроде как отлегло. Земля, на которой он лежал, была пыльной и на ней что-то росло. Какая-то невысокая сухая трава что ли. Больше на ощупь определить ничего интересного не получалось. С сожалением констатировав, что пока он лежит, развития событий не предвидится, Стам осторожно поднялся. Сейчас он едва бы смог определить, откуда он пришел и куда надо

идти дальше. А идти было надо, хотя перспектива налететь на существо второй раз радовала донельзя мало.

Через полчаса блужданий в темноте, Стам забрел в заросли какой-то высокой травы. На ощупь похоже было на рожь или что-то в этом роде. Затем пошла трава еще выше. Через пару минут продираясь сквозь лес из двухметровых стеблей Стам обнаружил, что он начинает различать их. Все время до этого, как Стам не надеялся, что глаза привыкнут к темноте, этого не происходило. Темнота была абсолютной. Но прошло еще немного времени – и в том, что начинает светать, уже можно было не сомневаться. Как раз в этот момент заросли закончились. Стаму открылось небольшое поле, на другой стороне которого стоял приземистый, изрядно вросший в землю дом. За домом начинался лес из деревьев исполинского размера. Стам устроился на границе зарослей и поизучал обстановку – дом не подавал признаков жизни, плюс он обнаружил, что за прошедшее время светлее не стало. Похоже, сумерки здесь заменяют день, а затем перетекают в ночь, когда видно меньше чем ни черта. В воздухе хаотично парили какие-то частицы. Иногда они чуть-чуть светились желтым или оранжевым светом. Понять, что они из себя представляют, Стаму не удалось. Вообще, все вокруг было каким-то нереальным. Глупое конечно определение для виртуального мира, но, такое впечатление, что здесь на этом был сделан особенный акцент. Здесь совершенно не было ветра. Даже трава не колыхалась. Полностью статичная картинка, если не считать этих медленно парящих в воздухе и едва различимых «пылинок». Стам прислушался, но со звуками дело обстояло едва ли лучше – кругом была мёртвая тишина.

Первое, что пришло в голову – все это похоже на странный сон. Странные сны бывают двух видов – просто странные и странные пугающе. В первом случае, спящий не ассоциирует себя со сном – удивляется, словно смотря на происходящее со стороны, и не спеша путешествует, поглощая визуальные образы. Во втором случае он является непосредственным участником. Возникает ощущение взаимодействия с окружающим миром, который тонко чувствует всё то, что чувствует спящий, и соответствующе реагирует на изменение его эмоционального состояния. И не дай бог тому повернуть свое удивление в сторону страха. Впрочем, за то, что его можно напугать еще сильнее, Стам уже не особо беспокоился. Пережитое высосало из организма много энергии, и сейчас в теле чувствовалась изрядная усталость, а окружающий мир воспринимался через фильтр изрядного безразличия.

Стам направился к дому. При близком рассмотрении дом казался еще более старым, чем издали. Массивные серые камни в стенах были покрыты мхом. Большая крыша из почерневшего от времени вереска была нахлобучена на дом как огромная шапка и занимала две трети от общей высоты дома. В фронтальной стене было прорезано два окна, но за дымчатыми стеклами невозможно было разглядеть, что творится внутри. Слева от окон располагалась дверь с ручкой из какого-то черного металла и кольцом чуть повыше, чтобы стучать.

Стучать Стам не стал. Вместо этого он решительно взялся за ручку и потянул дверь на себя. Дверь нехотя поддалась. Внутри было темнее, чем снаружи, но освещена комната была вполне сносно. Почему-то с первой же секунды возникло ощущение, что ничего опасного тут нет. Дом внутри представлял собой одну большую комнату. Немногочисленная мебель, камин и различная утварь ютились вдоль трех стен без окон. Посередине комнаты стоял основательный деревянный стол и четыре стула. На столе поверх маленькой круглой скатерки в центре размещалась маленькая вазочка с какой-то высохшей травой и блеклыми полевыми цветками. Если по задумке здесь кто-то когда-то и жил, то, скорее всего, это были люди.

Стам подошел к окну и посмотрел на сплошную двухметровую стену травы поодаль. Все было тихо. А, нет, не тихо – справа стебли зашевелились, и из них на поле вывалилась фигурка. Фигурка огляделась, задержала взгляд на доме и рванулась к нему по прямой что есть духу.

Стам проклял себя за то, что оставил дверь открытой – наверняка она и послужила маяком. До появления гостя у него оставалось не более половины минуты. С оружием в доме было плохо, а точнее никак. Единственное, что удалось найти сходу – ухват с метровым черенком.

Вооружившись, Стам осторожно выглянул в окно, стараясь не высовываться. Фигурке до входа оставалось метров двадцать, и ей была не кто иная как Несси.

Несси вбежала в дом, не сбавляя скорости.

– Я не передать как рада, что ты здесь! – выпалила она с порога.

Стам встретил гостью молча, прислонившись задом к столешнице и опершись двумя руками на поставленный вертикально ухват. В его взгляде радость боролась с сомнением и желанием высказать все, что он думает о происходящем.

Поняв, что бурной реакции на встречу от Стама не последует, Несси подошла к нему вплотную.

– У тебя мало времени.

– Почему-то я не удивлен, – парировал Стам.

– Правила Круга изменены. Спираль не уведомила меня об этом. Я имею в своем распоряжении очень ограниченный набор действий, а моя точка входа была перемещена. Мне пришлось искать тебя на довольно обширной площади.

– Чтобы сказать, что у меня мало времени?

– Чтобы сказать, что этой палкой ты себя не защитишь. Ты понимаешь, о чем я?

– Об уроде из шутера? Я бы хотел, чтобы мне выдали плазменную винтовку. Наверняка все игроки сражались с подобными уродами с помощью такой винтовки. Или ракетницы. Как недавно, помнишь? И аптечку хочу.

– Из какого еще шутера? – рассердилась Несси. – Какую винтовку, какую аптечку? Что за бред ты несешь?

Рядом с Несси Стам чувствовал себя в безопасности, поэтому язвил вовсю.

– Не знаю. Doom может, или Quake, какая там последняя часть не помню уже, не играл. Но очень похоже на что-то подобного жанра.

– Это сквог. На редкость неприятная тварь. Монстрам из шутеров до него далеко. Убить его ты не сможешь.

– А ты?

– Стам, ты слушаешь, что я тебе говорю? Меня на этом Круге вообще никто не видит, кроме тебя. Я взаимодействую с ландшафтной моделью Круга, но не с персонажами. Попросту говоря, если сквог сюда заявится, он пройдет сквозь меня и даже не заметит.

Стаму стало неуютно. Он сразу почувствовал себя одиноким и беспомощным.

– Говори, – мрачно разрешил он.

– Арнгх-ур-бrrrrraaaaaaa! – раздался громкий скрежет за спиной у Несси. Сразу за этим последовал уже слышанный Стамом пронзительный вопль. Только на этот раз в нем было на порядок меньше недовольства – больше торжества.

Несси резко отпрыгнула к стене.

– За стол! – заорала она, – Быстро!

Стам бросился вокруг стола и занял позицию на его противоположной от сквога стороне. Но того это ничуть не смутило. Он точно так же, как и в первый раз наклонил голову вбок, закачал, застучал дредами, затем сильно вытянул ее вперед и нервными, дергающимися шагами начал приближаться к столу.

Если полчаса назад у Стама от подобной встречи была дикая паника, то сейчас она воспринималась мозгом как нельзя трезво, а выброшенный в кровь адреналин был готов работать на благо, а не во вред.

Дойдя до стола, сквог остановился. Несси со своего места прокричала, чтобы Стам взял стул. Стаму очень не хотелось расставаться с ухватом, но он решил послушаться. Массивный

деревянный стул весил прилично, килограмм пятнадцать. Таким особо не помашешь. Ухватившись одной рукой за спинку, а другой за край сиденья, Стам направил стул ножками в сторону сквога.

– Он будет обходить! – закричала Несси. – Справа или слева!

Стам и сам понимал, что вариантов у сквога немного: либо запрыгнуть на стол, либо его обойти. Был еще вариант отбросить стол в сторону, но с таким столом проделать такой трюк было бы под силу разве что горилле.

– Он плохо маневрирует, но очень быстро бегаёт по прямой! – сообщила Несси. – Не выбегай наружу ни в коем случае!

Сквог тем временем определился и двинулся, дергаясь и переваливаясь, вдоль стола по часовой стрелке. Двигался он очень неуклюже. Стам тоже начал движение в ту же сторону, по-прежнему держа стул повернутым ножками к противнику.

– Дальше-то что? – отчаянно воззвал Стам к Несси.

– Подожди... Тут есть подпол! – ответила та.

– И?

– Осторожно посмотри на меня.

Стам бросил быстрый взгляд на Несси. Она стояла в углу около люка в полу.

– Ты предлагаешь попросить его туда спрыгнуть?

– Тут есть кольцо. Судя по всему, крышка открывается в сторону стены.

– Может просто ходить вокруг стола, пока он не устанет?

– Он не устанет, к сожалению.

Не прекращая свое кособокое движение по кругу, сквог усиленно вращал головой, пытаясь понять, с кем общается Стам.

– Он нас понимает?

– Тебя – нет. А меня он вообще не слышит.

– Если он доберется до меня, он меня убьет?

– Да.

– Ты так уверена? Что ему с этого?

– Стам, это не персонаж, это моб, он действует по заданному алгоритму. Сомнениям и самокопанию не подвержен. Может, обсудим позже?!

– Согласен.

– Как скажу, бросай в него стул и беги ко мне. Берись за кольцо на люке и жди. Стул его разозлит, особенно если в голову попадешь. Он ринется на тебя со всех ног. Успеешь открыть подпол в последний момент – молодец.

Отсутствие альтернативы озвученному варианту «молодец» Стаму не понравилось. Никаких запасных вариантов – или пан, или пропал. Карусель вокруг стола продолжалась. Как только Стам попал на одну линию между сквогом и Несси, от той прозвучала команда. Стам чуть присел, и что есть силы швырнул стул в сквога. Тот не ожидал такого развития событий, поэтому получил одной ножкой чуть ниже лба, а другой в грудь, отшатнулся, и повалился на спину.

Стам схватил со стола оставленный хват и бросился к Несси. Хорошо, что крышка подпола была сравнительно небольшой, иначе открыть ее, оставив вход в подпол на линии между собой и сквогом было бы невозможно. Стам переложил хват в левую руку, а правой, наклонившись и чуть присев, взялся за кольцо. За столом слышалось скрежетание – сквог поднимался, но его пока не было видно. Стам напрягся и попробовал приподнять крышку. Крышка поддалась, ближний к кольцу край пошел вверх. Стам вернул ее на место. Теперь оставалось дождаться правильного момента. Из-за противоположного края стола появился сквог. Было видно, что Стам попал в того крайне удачно и тот в ярости. Скрежеща, сквог обошел стол и вдруг рванулся на Стама, быстро набирая скорость. Удивляться его проворности было неко-

гда. Стам подождал, пока расстояние между ними сократится до трех метров и потянул крышку вверх.

Теоретически план был хорош, однако реализация подкачала. Стам рванул крышку чересчур усердно – она открылась, составив с полом прямой угол, а затем из-за лишних приложенных усилий стала заваливаться на Стама. Сквог врезался в нее, уже практически миновав вход в подпол, последовал удар, и, откинувшись еще больше под его весом, крышка прижала Стама к полу. Сквог скользнул по ней как по трамплину, подлетел вверх и прямо через Несси кубарем отправился в угол, где и окончил свой стремительный полет.

Хотя удар был не слабый, на этот раз сквог оправился на удивление быстро. Стам тоже успел выбраться из-под крышки, оставив вход в подпол распахнутым, и даже вооружился стоявшей у стены метлой. Теперь вместо стола между ними была дыра в полу – квадрат со стороной три четверти метра. Несси метнулась по направлению к столу за спину Стаму. Но Стаму было сейчас не до нее – Сквог подошел вплотную к краю дыры чуть присел, выбросил обе руки вперед, а затем прыгнул. Как кузнечик. С места. Расстояние было не таким большим, а вот динамика впечатляла. Левая рука сквога легла Стаму всей пятерней на лоб, а правая уперлась в грудь. Выбитая из рук метла отлетела в сторону. Стам почувствовал, что все тело начинает запрокидываться назад, но голова делает это быстрее всего остального. Сквог перенес большую часть массы на левую руку, и черепно-мозговая травма с летальным для Стама исходом при контакте с полом стала более чем вероятна.

Через долю секунды сквога прямо в полете снесло в сторону мощным ударом. Отлетая, сквог отпустил голову Стама и непроизвольно толкнул его рукой, упирающейся в грудь, отчего с полом в первую очередь встретились лопатки игрока, а голова, хотя и стукнулась следом довольно болезненно, но осталась цела.

Несмотря на жесткое приземление, Стам сразу же попытался подняться. В метре от него Несси поднимала с пола поломанный стул, сквог копошился у стены в гряде остатков полочек и других обломков. С трудом отлипнув от стены и выпрямившись, сквог с недоумением уставился на зависший в воздухе стул с острым обломком вместо четвертой ножки. Стул слегка повернулся и, мгновенно разогнавшись, вошел сквогу в череп тем самым обломком. Сквог на секунду замер, а затем вместе со стулом рухнул на пол, как подкошенный.

Стам вопросительно посмотрел на Несси.

– Я чего-то не понял из твоих объяснений?

– Лучше бы сказал спасибо. Когда ты бросил в него стулом, я кое-что обнаружила.

– Кое-что?

– Стулья принадлежали к классу объектов ландшафта, а не предметов.

– И?

– Я же объясняла – на данном Круге я могу взаимодействовать с ландшафтом, и не могу с предметами и персонажами. Практически всё в этой комнате принадлежит к классу предметов, кроме пола, стен, камина, дверей, окон. А вот стол и стулья, которые по идее ближе к предметам, оставлены в классе объектов ландшафта. Видимо, из-за своей массивности. Я это заметила, только когда ты бросил в сквога стул. Так что считай, что тебе повезло.

– Я что, действительно мог сдохнуть от рук этой твари? – сдавленно произнес Стам.

– Ты никогда не веришь мне с первого раза, да?

– Верю, просто у меня в голове не укладывается. Ведь у меня реально не было против него никаких шансов. Проще было тогда меня сразу уложить при входе на Круг. В темноте. Что дальше? Отряд спецназа против меня вышлют? Какой в этом смысл?

– Я не могу рассказать тебе, какое именно содержание заложила в твою персональную программу Спираль. У нее слишком сложное мышление. Даже меня поместили в условия, к которым я не была готова, пришлось импровизировать. Как видишь, удачно. Что до меня, я рада, что выполнила свою функцию.

- Какую?
- Не дать тебе погибнуть, болван.
- Спасибо тебе, – благодарно кивнул Стам.
- На здоровье! – ответила Несси.
- А где тут выход с Круга?
- Выход? – в голосе Несси прозвучало искреннее удивление. – А с чего ты взял, что он где-то рядом?
- Так это еще не всё?
- Нет, конечно! Это только начало пути... – Несси замолчала и поморщилась. – Меня отзывают. Извини. Возможно, я и так вмешалась больше, чем планировалось. Иди через лес. Стемнеет через восемь часов. Не думаю, что здесь еще есть сквоги. Удачи!
- Ты меня оставляешь?!

В ответ Несси, как бы еще раз извиняясь, молча развела руками, сняла с руки маленькие часы, протянула их Стаму, после чего повернулась и быстро выбежала за дверь.

Стам чертыхнулся. Тщательный десятиминутный обыск дома принес в качестве результата слегка заржавевший топор, который был признан более эффективным оружием, чем ухват. Возиться с трупом сквога Стам не стал, хотя изначально была идея спихнуть того в подпол с глаз подальше. В итоге, Стам покинул старый дом, давший ему массу острых впечатлений, с одним топором в руке.

Сразу за домом Стам обнаружил широкую тропу, уходящую в лес. Лес был настолько же странным, насколько тихим. А еще он весь был серо-коричневым. Он не был мертвым – какие-то маленькие зверьки иногда мелькали на стволах деревьев, иногда пролетали или пробежали по своим делам одинокие насекомые. Но всё, что здесь двигалось, двигалось на удивление бесшумно. Бледный тусклый свет, исходивший от бледного и ржавого неба, практически без потерь проникал в подлесок. Стволы деревьев были светло-коричневого цвета, гладкими и очень толстыми – от метра до полутора, а то и двух в диаметре. Маленькие щуплые и голые кроны находились на головокружительной высоте и напоминали скелеты перевернутых зонтиков. До самых верхушек никаких веток на стволах не наблюдалось. Иногда вокруг раздавались одиночные звуки, но сразу же возникало ощущение, что издавшее этот щелчок или хруст растение или животное дико извиняются и впредь постараются такого не повторять.

С топором Стам чувствовал себя на порядок увереннее, поэтому шел через лес довольно бодро. Тропа не виляла, как это обычно делают всякие легкомысленные тропинки, а плавно изгибалась то в одну, то в другую сторону, обходя очередное исполинское дерево.

Стам глянул на часы, которые работали в режиме секундомера. Сейчас на них уже набежало двадцать семь минут с того момента, как они расстались с Несси. По мере продвижения вглубь леса, тот периодически менял свой облик – один раз Стам проходил мимо огромной грибницы – грибы, похожие на лисички, но одревеневшие и трехметровой высоты. Затем ему встретился небольшой пруд с гладкой и зеркальной, словно ртуть, поверхностью. По периметру пруда в фиолетовых листьях неизвестного растения бесшумно копошились какие-то диковинные светящиеся насекомые.

Птиц Стам так и не увидел. Возможно, они произвели бы слишком много шума. Один раз в голове возникла идея громко-громко закричать и посмотреть, что произойдет. Почему-то была полная уверенность, что обязательно произойдет что-то интересное. Но Стам не решился. Не все интересное безопасно.

Прошло еще два часа, и ничего не изменилось. Те же деревья. Те же встречающиеся изредка оазисы каких-то выделяющихся на общем фоне растений или грибов, иногда укомплектованные группами зверьков и насекомых, живущих в симбиозе со своим местом обитания. Стам начал уставать. Начало Круга забрало слишком много энергии, чтобы оставшейся

хватило на долгие унылые путешествия. Топор оттянул уже обе руки по очереди, а закрепить его на себе было проблематичным. Расстаться же с ним Стам не пожелал. Забраться на дерево, чтобы сориентироваться, не представлялось возможным, поскольку это означало карабкаться по гладкому стволу сорок, а то и все пятьдесят метров вверх.

Еще через три часа Стаму действительно сильно захотелось две вещи – поесть и отдохнуть. Если с реализацией первого желания было не все ясно, но второе было вполне достижимо. Останавливала его только неопределенность в длине оставшегося пути и движение стрелок часов – ночевать среди деревьев, на которые нельзя забраться в случае чего, – та еще перспектива.

Стам упорно преодолевал изгиб за изгибом тропы, а она так же упорно не желала заканчиваться или хотя бы выводить его из этого чёртового леса. На часах тем временем набежало уже семь тридцать. Через полчаса должна была наступить ночь. Выбора не было, надо было искать место на ночлег. Несмотря на дикую усталость, Стам нашел в себе силы перейти на легкий бег. Но как назло никаких стратегически годных для ночлега мест не встречалось. У воды ночевать было плохо – берега всех прудов окружали плотным кольцом неизвестные растения, по которым ползали неизвестные насекомые. Скопления метровых грибов или оазисы разноцветных зарослей не подходили так же из-за своих обитателей. В остальном подлесок был скуден на флору – какие-то низкие кустики десятков сантиметров высотой, бурые мхи, или редкая убогая травка. Собственно, в случае чего, можно было прекрасно обойтись и без тропы. Наконец, спустя двадцать минут, Стам увидел настоящий шедевр для ночлега – груды огромных камней метра в пятнадцати от тропы. Со стороны тропы забраться наверх не удалось, а вот с обратной стороны получилось. Камни были кое-где покрыты мхом, но не содержали насекомых, выглядели древними, сухими и надежными. Забравшись на высоту шести метров, Стам обошёл очередной валун, спустился на один метр и оказался в замечательном углублении с видом на тропу. Приютившая его ниша была продолговатой и имела размеры метр на три, сверху ее прикрывал здоровый валун, а перед передним отвесным краем со стороны тропы шел каменистый выступ в полметра. Лучшего на данный момент не стоило и желать.

Если сделать предположение, что смеркаться здесь будет так же, как светало, то времени на комфортное обустройство постели у Стама уже не оставалось, однако решение было принято – спасибо и на том.

Темнота действительно наступила на удивление быстро. Но в отличие от поля, лес Стама удивил. Сразу с наступлением темноты подлесок стал медленно заполняться голубыми и зелеными точками, которые не освещали ничего вокруг себя, но сами были вполне различимы. Огоньки в траве медленно пульсировали, то становясь ярче и четче, то расплываясь и практически угасая. В среднем – от десяти до тридцати секунд на цикл. В остальном темнота была кромешной. Внезапно откуда-то сверху полился желтый свет. Стам осторожно потянулся, бросив взгляд наверх из-под нависающего валуна, и пришел в ужас. С дерева неподалеку медленно сползал на землю клубок ярко флюоресцирующих желтых ниток. Точнее, сам клубок был довольно однородным и пульсировал желтым светом, в яркой фазе уверенно освещая пространство метра в три вокруг себя. А из клубка тянулись, как щупальца из осьминога, тонкие нити, которые, в отличие от клубка, не пульсировали, а ровно светились. Длина каждой такой нити была около шести-восьми метров. Нитей было где-то с десятков, Стам не смог посчитать их точно, клубок медленно хватался нитями за ствол дерева и полз вниз. На многих других деревьях происходило то же самое. Клубки двигались очень плавно. Спустившись, они стали расхаживать по подлеску, как пауки, при этом освещая пространство вокруг себя. Среднестатистический клубок «плавал» на высоте трех-четырех метров над землей. Нити, на которые он опирался красивыми дугами без изломов, выходили из него вверх, изгибались и опирались на землю. Двумя или четырьмя нитями каждый клубок шарил перед собой. На остальные

опирался. Если абстрагироваться от происходящего в пользу визуального ряда, зрелище было потрясающим.

Стам испытал громадное облегчение от того, что решил час назад искать нормальный ночлег. В то же время ему было страшно. И все же оторвать взгляда от медленно «плавающих» по подлеску клубков он не мог. Клубки, судя по всему, питались мелкими зверьками, шнырявшими ночью по земле. Передние щупальца периодически стремительно дергались, хватили что-то и засовывали в клубок. У Стама родилось безумное предположение, что клубки – это кроны исполинских деревьев. Возможно также, это какой-то исключительный тип симбиоза растения и живого существа – он видел много подобного в этом лесу, но идущее шоу затмевало собой все увиденное. Стам также обратил внимание, что пауки слезли не со всех деревьев – только примерно каждое третье «спустило» паука.

Один из клубков подобрался вплотную к крохотному пруду. Он увлекся и, делая очередной шаг, погрузил в него одну из опорных нитей. Жидкость в пруду практически не пропускала свет, лапа на пару метров словно исчезла в омуте. Вдруг паук прервал поиск пищи, оперся всеми нитями о землю, дернулся, напрягся и резким рывком выдернул нить из пруда. Вместе с ней из пруда вылетело какое-то темное существо, похожее на кокон. Под конец существо отцепилось от светящейся лапы и по инерции прокатилось по земле десяток метров от пруда. Замерев, оно стало издавать отдельные короткие подвывания. Сначала тихо, затем все громче и громче. Все ближайшие пауки переполошились и набросились на существо. Они столпились вокруг него и протянули к нему свои лапы. Внезапно вой возрос многократно и стал оглушительным. Стаму едва не заложило уши. В тот же миг существо взлетело из этой светящейся кучи вертикально вверх. Достаточная длина лап пауков позволила тем придать ему приличное ускорение. Пауки поспешно ринулись в разные стороны. Через несколько секунд существо вернулось и со всего размаху шлепнулось об землю. Судя по тяжелому, смачному звуку от приземления и наступившей вслед тишине, свою жизнедеятельность оно на этом прекратило.

Однако было похоже, что пауки все равно чем-то обеспокоены. Некоторые из них стали забираться обратно на деревья, остальные переминались на месте, прислушиваясь. И тут сверху раздался резкий и оглушительный вопль. Так могла кричать очень крупная птица. За ним раздался скрежет и треск. Вспарывая концами крыльев стволы двух соседних деревьев, на землю съехало исполинских размеров существо. Два паука, карабкавшихся по деревьям вверх мигом лишились своих лап в том месте, где прошло крыло – их отрезало как ножом – и упали на землю. Оставшимся паукам прятаться было некуда – они были очень большими, хрупкими, и к тому же – светящимися, что в данной ситуации уж совсем никуда не годилось. Стаму удалось разглядеть «птицу» – она не носила перьев, не обладала склонностью к иллюминации, да и вообще больше напоминала гибрид летучей мыши и богомола – морда у неё была та ещё. Завертевшись, замахав крыльями и головой, массивный трёхметровый монстр буквально разорвал на куски с десяток пауков. Большинству он подрубал лапы, а затем топтал и рвал концами крыльев, на некоторых – прыгал сверху. Когда пауки закончились, он склонился над трупом существа из пруда и что-то жалобно проскулил. Не дождавшись ответа, он шумно выдохнул, с разбегу бросился на ближайшее дерево, оттолкнулся от него концом крыла в сторону, уже на высоте повторил манёвр другим крылом, затем взмахнул разом обоими и уже в следующий миг растворился в темноте. По мху и земле остались раскиданы медленно гаснущие части лап и внутренности несчастных пауков. На этом представление закончилось, и Стам, выждав еще немного времени, решил попробовать уснуть.

Как только рассвело, Стам продолжил свой путь. На этот раз идти пришлось не долго – всего пару часов. Просветы между деревьями впереди стали ярче, и через минуту Стам вышел из леса. Тропа обрывалась пропастью. Раньше (если слово «раньше», конечно, приемлемо для этого Круга) здесь был мост. Скорее всего, подвесной. Сейчас от него остались только две

опоры для перил. На другой стороне пропасти – через тридцать метров – следов моста и вовсе было не разглядеть.

По всему выходило, что надо перебираться на другую сторону. Лес подступал к пропасти вплотную – некоторые деревья тянули мощные корни в пустоту прямо из отвесной стены несколькими метрами ниже. Пара деревьев поблизости находилась в состоянии хрупкого баланса – их стволы были уже слегка наклонены над обрывом. Стаму пришла в голову идея, он сошел с тропы и направился вдоль края пропасти. Довольно скоро он наткнулся на ствол упавшего гигантского дерева. Верхушка дерева лежала на противоположном краю, уходя от пропасти с большим запасом. С ближайшего же края дерево не соскользнуло только каким-то чудом. Тем не менее, прикинув общий вес ствола, Стам решил, что собственным вполне можно пренебречь.

Внизу меж камней текла какая-то речушка. Дно пропасти вообще просматривалось плохо – там было очень темно, но навскидку до него было метров сто. Пугающе высоко!

Идти по стволу оказалось гораздо сложнее, чем Стам предполагал вначале. Сказывалась боязнь высоты. Пройдя пару метров от края и оказавшись над пропастью, Стам медленно опустился на четвереньки и замер, пытаясь успокоиться. Получалось из рук вон плохо. Тогда он стал осторожно двигаться назад, пока не очутился на земле. Единственный плюс ситуации был в том, что его никто не торопил. Мост был не самым плохим из всех возможных, поэтому решение проблемы заключалось единственно в том, чтобы успокоиться и не надеть глупостей. Наконец Стам снова забрался на ствол дерева, сел на него, раскинув ноги в стороны и чуть-чуть вниз. Потеря равновесия в таком положении была действительно сложной задачей. Даже топор можно было не выпускать из рук – он ничуть не мешал движению. Опираясь на руки и подтягивая ноги и туловище, Стам стал постепенно двигаться в сторону кроны.

В большинстве фильмов, когда группа персонажей числом двое и более подходит к какому-нибудь не внушающему доверие мосту, скажем, в джунглях (или тому, что вынуждено служить мостом, но по факту им отнюдь не является), лидер группы, обращаясь к товарищу, как правило, изрекает рекомендацию: «Только не смотри вниз!». Популярным шаблоном развития ситуации является, когда тот вниз все-таки посмотрит (аккурат на середине, или в самом конце моста), менее популярным – когда он не будет отводить взгляд от лидера на протяжении всего своего нелегкого путешествия. Второй вариант в основном встречается, когда приключение с пересечением моста не несет в себе каких-то ярких дополнительных событий.

Стаму с отсутствием дополнительных событий не повезло. Трудно сказать, из-за того ли это, что он все-таки посмотрел вниз, и не один раз, или просто сработал заранее заложенный Спиралью триггер. Когда Стам достиг середины импровизированного моста, он обернулся назад, посмотреть на пройденный путь и добавить себе энтузиазма. Так бывает при игре в покер – у вас сильная комбинация, и вы уверены, что последняя открытая карта с большой вероятностью не изменит ситуацию – все самое сложное и напряженное уже позади, поэтому двигаете в банк все имеющиеся фишки, зная, что вскоре они к вам вернуться в многократном объеме. В данном случае фишки ушли с концами – позади, у края пропасти, на стволе стоял сквог.

В доме Несси сказала «Не думаю, что здесь еще есть сквоги» и Стам с облегчением воспринял это заявление как категоричное. Сейчас возникло понимание, что он поторопился. Новый сквог отличался от погибшего незначительно. Наклонив голову, сквог задергался и начал движение по стволу. Двигался сквог медленно – по понятным причинам он счел свою способность к стремительному бегу опасной для данных условий. Поэтому приближался он на «малом вперед», трясясь, постукивая дредами, выставляя на каждом шаге левую ногу вперед и подтягивая заднюю.

Стаму не составило труда понять, что сейчас у него есть два варианта. Вариант первый: вставать и бежать по стволу до конца, стараясь сохранить равновесие. Стам даже был готов

решиться на этот с его точки зрения безумный поступок, но появилась мысль о том, что сквог рано или поздно преодолеет мост, а разбираться с ним на той стороне не лучшая идея. Даже если бегать от него вокруг дерева. Второй вариант состоял в том, чтобы развернуться и принять бой. Все-таки у Стама был с собой топор. К сожалению, Стам не знал, чего именно хочет сквог – просто убить его, или вдобавок сожрать (мало ли). Если для убийства, тому было достаточно столкнуть Стама в пропасть, то тактика, ведущая к тому, чтобы удалось сожрать игрока, должна быть не в пример сложнее.

Второй вариант был принят с гораздо большим облегчением, так как исключал бег над пропастью на головокружительной высоте. Стам осторожно поднялся на ноги, встал в боевую стойку, насколько он имел о ней представление, и стал ждать противника. Во второй раз возникла мысль, что сквоги носят сложную одежду, но при этом почему-то охотятся с голыми руками. Это странно.

Сквог тем временем приблизился и остановился. Между противниками осталось порядка трех метров. Монстр разглядел оружие в руке у Стама и теперь размышлял, как провести атаку. У Стама чесались руки запустить во врага топор, но перспектива лишиться своего единственного оружия не воодушевляла. Тем более, при наличии хорошей реакции, сквог мог топор схватить. А это уже совсем никуда не годилось.

У Стама возникла глупая мысль, но за неимением большого количества других вариантов, можно было пустить в действие и её. Стам сделал выпад вперед развел руки в стороны и что есть мочи заорал. От неожиданности сквог вздрогнул, и это стало его единственной реакцией на данную выходку. Второй раз кричать было вовсе бессмысленно.

Сквог дождался окончания выступления, затем потянулся рукой за спину и снял с пояса моток веревки. На конце веревки был прикреплен небольшой металлический шипастый шарик. Вопрос с отсутствием у этих тварей оружия на этом отпал.

Сквог немного размотал веревку, и, держа моток в левой, правую поднял над головой, став раскручивать шар. Диаметр описываемого шаром круга постепенно увеличивался за счет вытравливания веревки. Обе руки у сквога были заняты. Шар вращался все быстрее. Тянуть время было опасно. Стам размахнулся и, что есть силы, запустил топор в грудь сквогу. Сквог не ожидал такой прыти. Он попробовал увернуться и сгруппироваться, но при вращающемся над ним шаре и занятой правой руке, сделать это было сложно. При попадании топора, необходимая слаженность движений была нарушена, правая рука сквога инстинктивно опустилась, левая стравила слишком много веревки. Шарик, еще секунду назад в ближайшей к Стаму точке своей траектории оказывавшийся от него в полуметре, при очередном витке оказался уже на метр за ним, изрядно потеряв вдобавок в скорости. Топор гулко стукнулся об ствол, заскользил по нему и улетел в пропасть.

Кожаные пластины и застежки на груди сквога тупое лезвие пробить не смогло. С потерей равновесия от удара тот тоже справился без фатальных для себя последствий. Веревка обмоталась вокруг поясицы Стама, после чего потерявший скорость шар, упал вниз, повиснув у него на бедре. Стам схватил тянущуюся от него к сквогу веревку и дернул. Тот клюнул телом вперед и чуть в сторону, затем в разы сильнее дернул в ответ. Стам пробежал два шага навстречу сквогу, тоже чуть уходя в сторону, и снова дернул на себя. Противники оказались в метре друг от друга, соединенные веревкой наискосок относительно ствола. Сквог напрягся, готовясь очередным рывком сократить дистанцию до нулевой, Стам неосознанно попытался воспрепятствовать этому, рванувшись назад и стравливая веревку. В итоге, дернув за провисшую веревку, сквог потерял равновесие и заскользил по пологому боку ствола в пропасть. За ним по той же причине потери равновесия отправился и Стам – со своей стороны. Через секунду оба оказались болтающимися над пропастью, держась за одну и ту же веревку, перекинутую через ствол. Если Стам держался практически за конец веревки и сейчас болтался на метр от нижнего края ствола, то сквог, чуть не выпустивший весь моток из левой руки,

улетел ниже метра на три. Весом оба были примерно одинаковым, либо же силы трения хватало для компенсации разницы, поэтому в сформировавшейся конструкции весов установилось хрупкое равновесие.

Через секунду в глубине пропасти раздался какой-то шум. Стам осторожно посмотрел вниз и чуть не отпустил веревку – цепляясь за противоположные стены, срывая щупальцами вниз камни, наверх карабкалось нечто осьминоγοобразное. Из центра шарообразного туловища выступала конусообразная морда, окруженная кольцом пары десятков желтых, светящихся глазок. Скорость, с которой чудовище совершало восхождение, была довольно большой. И Стам, и сквог постарались забраться на ствол каждый по своему отрезку веревки, но не успели этого сделать. Морда чудовища внезапно развалилась на четыре лепестка, словно в одно мгновение внизу расцвел диковинный темно-фиолетовый цветок, а из глотки вверх рванулся такого же цвета язык. К счастью Стама, первой целью осьминога стал сквог. Язык впился тому в бедро, намертво приклеившись, а может быть, вгрызшись в плоть. Стам отметил, что толщина языка практически не отличается от диаметра бедра жертвы. Сквог заверещал и, что есть сил, вцепился в веревку. Это и спасло Стама – его просто-напросто затащило обратно на ствол дерева. Стам разжал пальцы, и конец веревки, оставив шипастым шаром рваный порез на левой кисти, улетел вслед за своим хозяином в пропасть.

Стам вскрикнул от боли, но сообразил, что медлить никак нельзя, он вскочил, и, наспех сообразив, в какую сторону бежать, припустил что есть духу по стволу. Это был первый раз в его жизни, когда высоты он боялся меньше, чем чего-либо другого.

Едва Стам оказался на другой стороне, он спрыгнул со ствола и обернулся. Два щупальца чудовища уже обхватывали ствол. А еще два – шарили по противоположной стене пропасти. Похоже, оно всерьез намеревалось выбраться наверх. Стам рванулся в лес. Через пять минут бега он выскочил на опушку. Все встречавшиеся до этого опушки были образованы исключительно вокруг прудов. Эта же была покрыта такой же травой, как и подлесок, а в середине возвышался небольшой холм. На нем кто-то сидел.

Стам убедился, что это не сквог, и решил завязать беседу, если, конечно, существо способно разговаривать.

Существо оказалось женщиной, сидящей с подогнутыми ногами и неподвижно смотрящей куда-то перед собой. На ней было одето что-то вроде не то белой, не то бежевой тоги с незатейливым поясом. Стам раздумывал, с чего начать разговор, но женщина внезапно дернула головой и уставилась на него в упор, словно обнаружила его присутствие, только когда он оказался в паре метров от нее. Ее глаза оказались полностью черными.

– Это ты разбудил Баал-Ктула, – сообщила она свой вывод, не посчитав нужным поздороваться.

– Это чёрный осьминог, вылезший из пропасти? – на всякий случай включил дурака Стам.

Женщина отшатнулась, её лицо исказила гримаса ужаса.

– Он выполз из пропасти?..

– По-правде говоря, я не уверен, – смущенно признался Стам, – я убежал раньше, чем он выполз оттуда.

Женщина медленно и порывисто поднялась, помогая себе руками, и сразу же стала пятиться прочь.

– Если он видел тебя, он запомнил тебя! Теперь он не сможет съесть никого другого, пока не найдет тебя! Сейчас все его помыслы – о тебе. Когда он съест тебя, он уйдет...

Женщина отошла от холма уже на несколько метров. Вдруг она сжала кулаки, запрокинула лицо к небу и закричала во весь голос. Из леса за спиной Стама послышался ответный протяжный то ли вой, то ли гул. Так мог бы трубить взрослый слон, если бы удалось подключить его к усилителю и попросить делать упор на нижние ноты.

Стам похолодел, и бросился бежать в прежнем направлении.

– Беги-не беги, он все равно поймает тебя! – неся ему вдогонку истерический хохот.

Этот Круг сильно действовал Стаму на нервы. Они постоянно были на пределе, однако в кульминационные моменты напряжение зашкаливало еще выше планки, кажущейся уже максимальной. Зато теперь во время бега Стам больше не думал о сквогах – всё его сознание теперь занимал Баал-Ктул.

Стам уже начал серьезно уставать, когда лес внезапно кончился. Перед ним раскинулась пустошь. Поверхность пустоши вся шла плавными волнами или холмами – они были не очень высокими, зато очень пологими и широкими. Сама земля здесь превращалась в нечто странное, похожее на застывшую смолу или стекло. Абсолютно гладкая поверхность просвечивала примерно на метр в глубину. Там что-то было внутри, но это что-то не удавалось разглядеть. Какие-то трубочки, палочки, веточки, а может, нечто и вовсе не имеющее аналогов.

Лес находился на возвышенности относительно пустоши, и пустошь от края леса просматривалась более чем превосходно. Километров через пять, на другой стороне холмы упирались в цепь почти отвесных скал. Впрочем, там могла быть пещера или тропинка, отсюда было не разглядеть.

Стам не знал, с какой скоростью может двигаться Баал-Ктул по лесу и по открытой местности. Вспомнив, что осьминоги живут в воде и мало приспособлены для передвижения по суше, он даже было обрадовался, но, поразмыслив о возможностях Спирали, не стал веселиться преждевременно.

Стам обернулся и прислушался. Пока что было тихо. Похоже, местная пищевая цепочка строилась по принципу «кто громче всех, того и съели». Хотя последние два случая скорее напоминали подставы – существо из пруда позвало на помощь родителя к несчастью пауков, а Стам совершенно случайно вызвал на голову сквога из пропасти несуразную биологическую конструкцию. Впрочем, сам он теперь тоже был в опасности.

Пять километров кросса по холмам – это серьезное испытание. Где-то полчаса, и это если припустить в хорошем темпе и без остановки. А сил уже было не слишком много. Благо хоть не песок!

Интуиция подсказывала Стаму, что пустошь перед ним оказалась неспроста, и надо двигаться напрямик через нее. Однако какая-то другая интуиция обещала, что как только он отойдет на приличное расстояние от леса, оттуда вывалится Баал-Ктул и продолжит свою погоню уже без препятствий. И тут Стам обнаружил, что на него упала тень. Он обернулся в поисках ее источника и открыл рот от изумления. Чуть позади, на высоте в пару десятков метров, удерживая себя щупальцами за стволы исполинских деревьев, подобно гигантскому зонту, тараша на него все свои глаза, безмолвно висел Баал-Ктул. Стам вовремя вспомнил про роль языка в добывании пищи у этой твари, поэтому сиганул в сторону практически одновременно с рванувшимся к нему из распахнувшейся пасти отростком. Язык прилип к гладкой поверхности пустоши в метре от Стама, дернулся, завибрировав как струна, и, чмокнув, отправился обратно в пасть.

– Чтоб ты сдох! – в сердцах закричал Стам, поднимаясь на ноги.

Баал-Ктул ухнул, прицелился во второй раз и снова распахнул пасть.

Стам так же стремительно отпрыгнул, едва удержавшись, чтобы не упасть, и изо всех сил помчался прочь от чудовища.

Пока Баал-Ктул отцеплял свой язык от поверхности, захлопывал пасть и искал глазами Стама, тот уже успел отбежать достаточно далеко. Вдогону беглецу донесся угрожающий и неистовый трубящий вой. Баал-Ктул грациозно спустился с деревьев, но дальше полностью на пустошь выходить не стал, крутя из щупалец спирали и кольца, переминаясь у границы леса и активно выражая вслух своё недовольство. Через минуту он успокоился, умолк, затем рва-

нулся, резво взобрался на деревья и, перебирая щупальцами, начал свой путь вдоль границы леса.

«Ох, Алекс, ты у меня получишь отчет о впечатлениях, – зло подумал Стам, стараясь следить за дыханием и поддерживать темп, – ох, я тебе все распишу в таких подробностях, что грех будет жаловаться! Потому что эти игры походят на ночные кошмары. В игру играю не я, в игру играют мной. Я же безоружным шляюсь по локациям, где меня не хочет пристукнуть только ленивый, а мерзкая самодовольная зазнавшаяся девчонка, которой не существует, пытается учить меня жить в перерывах, когда я не занят тем, чтобы от кого-то убежать. До чего шикарный и гениальный сюжет! При такой графике и реализме просто копыта отбросить можно!»

Ржавое небо отражалось в изгибах ландшафта пустоши. Если же смотреть на поверхность под прямым углом, с метровой глубины сквозь нее просвечивала диковинная начинка, напоминавшая то какие-то контрастные текстуры, а то и вовсе дикий калейдоскоп непонятных элементов от трубочек и сфер до бесформенных осколков. Местами эта «начинка» светилась самостоятельно, местами – просто отражала скудную часть света, льющегося с неба.

Почти добравшись до противоположного края пустоши, Стам выдохся. Он забрался на вершину последнего холма, прислушался к стуку собственного сердца, огляделся и опустился на гладкую поверхность стеклосплава. Перед ним величественно тянулись вверх почти отвесные откосы скал.

– Ну и что дальше? – вслух спросил он сам себя. И тут же заметил, что слева по скалам ползет в его сторону жирное черное пятно. Добравшись до ближайшей к Стаму точки, Баал-Ктул спустился к подножию скалы и затрубил.

Стаму становилось не по себе каждый раз, когда он слышал этот звук, но сейчас он чувствовал себя в относительной безопасности – на пустошь осьминожка выходить боялся. Мысль о том, что придется бежать через пустошь обратно, устанавливая очередной рекорд, который мог бы позволить достигнуть леса раньше чудовища, Стаму не понравилась категорически. По мнению Стама, Баал-Ктул сильно сгруппировался, показавшись ему на глаза так рано. А может, там впереди совсем близко есть проход или пещера, которые не позволят продолжать погоню, вот он и бесится, стараясь не подпускать к ним жертву.

Размышления были прерваны ощущением потери равновесия. Стеклянная поверхность, на которую уселся Стам пятой точкой, внезапно подалась вниз, теряя твердость, и теперь он словно очутился в большом и мягком кресле, запрокинутом назад на сорок пять градусов. И объятия его были очень бережными, но предельно цепкими.

Баал-Ктул, беснуясь на скале, затрубил снова. Стам вспомнил фразу женщины, что осьминог не сможет есть другую пищу, пока не съест его. Очевидно, у чудовища сейчас возникла непростая дилемма. Стам погрузился в мягкий, тягучий сплав, похожий на очень плотную смолу с одной стороны уже до поясницы, а с другой – до середины бедер.

Чудовище решилось – оно прыгнуло со скалы и понеслось по пустоши к Стаму. Одно из щупалец обхватило Стама, два других уперлись в стенки расширяющейся смертельной колыбели и старались не дать ей сомкнуться. Остальные упирались в поверхность холма вокруг действующих лиц. Даже учитывая исполинские размеры Баал-Ктула, тому потребовалось не менее половины минуты жесточенных манипуляций, чтобы извлечь Стама из ловушки. За это время опорные щупальца прилично просели вниз. Баал-Ктулу удалось освободить одно, затем второе, а вот дальше начались проблемы. Через минуту чудовище довольно грубо отшвырнуло Стама в сторону, освободив тем самым еще одну конечность. Но начало уже было положено – чем сильнее упирался Баал-Ктул, чтобы вытащить одно из застрявших щупалец, тем сильнее увязали остальные. Осьминог больше не трубил – он неистово ревел дурным голосом.

Некоторое время Стам как замороженный наблюдал за процессом, затем спохватился и отпрыгнул в сторону. И вовремя – там, где он стоял, остались два чуть заметных углубления

от подошв ботинок. Решив не искушать Спираль, Стам бегом обогнул попавшего в западню Баал-Ктула, и бросился к скалам. Как ни странно, вдобавок пришлось подавить угрызения совести, что чудовище гибнет, попытавшись спасти его. Однако довод, что спасти Стама оно хотело лишь для того, чтобы его сожрать, прервал ненужную рефлексия на корню.

Оказавшись около скал, Стам обернулся. Лишь небольшая часть Баал-Ктула все еще оставалась над поверхностью. Трубить тот уже не мог и лишь конвульсивно подрагивал, погружаясь все глубже и глубже.

Узкая кромка каменистой земли возле скал довольно скоро свернула в расщелину, как Стам и ожидал. По расщелине пришлось идти довольно долго – тоненькая полоска неба вверху нагоняла тоску своей шириной. Вскоре она оборвалась – скалы над головой сомкнулись в сплошной каменный массив, и высота образовавшегося коридора стремительно падала с каждым шагом. Темнота тоже сгущалась, но вот Стам шагнул за неожиданный поворот, и оказался в огромном гроте. Со стен свисали тонкими и толстыми нитями лианы, откуда-то с огромной высоты вниз падал пучок лучей света, а в противоположном конце грота, вмурованный в стену, стоял дом. Точнее, передняя стена деревянного дома с двумя окнами, дверью и крыльцом. Дальнейшая конструкция, если она была, то пряталась внутри скалы.

Дом в поле показался Стаму старым, но очень надежным и притягивающим. Этот же выглядел не только дряхлым, но и словно безжалостно высушенным временем. Он был весь нескладным, кривым, расклеившимся, серым. Почти на всех досках виднелись большие черные трещины. Перила крыльца были изъедены какими-то насекомыми. Местами на крыльце и стене были видны следы мха, но даже он, похоже, пошел хлопьями от старости или обезвоживания. Все горизонтальные поверхности покрывал слой пыли, и только на перилах справа отчетливо виднелись на некотором расстоянии друг от друга два свежих отпечатка.

Дом производил самое отвратительное впечатление. Идти туда не хотелось. Едва Стам поставил ногу на первую ступеньку крыльца, как раздался противнейший сухой скрип старого дерева, а в нос ударил запах плесени и пыли. Стам поморщился и застыл. Дом таранился на него в упор своими черными глазницами сквозь запыленные очки двух фронтальных окон, скрип ступеньки менял тон и громкость, но не прекращался, пока Стам не перенес вес обратно на заднюю, стоявшую на земле ногу.

Стам подумал, что ничего хорошего внутри такого дома ждать его не может. К тому же у него уже выработалось неприятное ощущение, связанное с дверями, остающимися за спиной – до сих пор, как только они захлопывались, с ним сразу начинало происходить что-то неудобоваримое. Он с тоской повертел головой по сторонам, но никакого другого пути не было. Лианы свисали из расщелин и трещин, но ни одна ни тянулась до верху. В реальном мире альтернативный путь найти было бы наверняка возможно, но в этом – нет. Спираль ткнула ему в нос свой следующий сюрприз, оставив небогатый выбор: узнать о нем сразу или подождать. Ждать было бессмысленно, и Стам это понимал, но все же никак не мог заставить себя взяться за ручку и открыть эту чертову дверь.

Сзади послышался какой-то шум. Стам поспешно обернулся. Выйдя из того же тоннеля, что и он, грот пересекала Несси. Она выглядела слегка уставшей, а не бойкой и жизнерадостной, как обычно.

– Круг таков, каков есть, и он не станет другим, – сообщила она, приблизившись.

– Рад тебя видеть, – сказал Стам, испытывая огромное облегчение.

Несси вздохнула.

– Тебе все равно придется туда идти.

– Я могу пойти назад, – возразил Стам, подняв бровь.

– Сомневаюсь, – дернула плечом персонаж.

Вход могло завалить, холмы из стекла – превратиться в море горячей лавы, какой-нибудь сородич Баал-Ктула или сквог мог поджидать его снаружи и выпрыгнуть из засады при первой

возможности... Впрочем, фантазировать на эту тему можно было сколько угодно, намек был понятен – выйти отсюда разрешается только через эту дверь.

– А как же Принцип Свободы? – ехидно спросил Стам.

– Ты полностью свободен делать то, что можешь, там, где ты находишься, с тем, что у тебя есть, – парировала Несси.

– Отлично, – хмуро констатировал Стам. – И что же мне делать сейчас?

Несси немного помолчала.

– Я добилась одного очень ценного условия.

– Я весь – внимание.

– Там внутри может быть не очень комфортно. Твоя задача – найти выход и не впасть в панику. И не оборачиваться. Как в сказках и легендах, помнишь? Обернешься, а принцесса раз – и исчезла.

– Ты, что ли? – прищурился Стам.

– Я, – серьезно кивнула Несси. – Я пойду сзади в метре от тебя. По-правде говоря, мое присутствие там необязательно, но я попытаюсь проследить, чтобы ты там слишком не задержался.

Стам бросил взгляд на дом, у вдруг почувствовал, как от слов Несси внутри начинает расти какой-то зловещий комок холода, забирающий из организма всю энергию. Он разозлился. Было очевидно, что это какая-то долбанная виртуальная комната страха. Мазохистских наклонностей, присущих любителям фильмов ужасов, Стам за собой никогда не замечал, и уж тем более не горел желанием оказаться на месте персонажей подобных кинолент.

– Зачем ты мне все это говоришь? – заводясь, спросил он.

– Чем больше знаешь, тем больше готов.

– Я очень не люблю все эти пугалки, – заявил Стам.

– Что делать, – вздохнула Несси, – нам все равно придется туда лезть.

Стам помолчал.

– Что нужно будет делать?

– Идти из комнаты в комнату. До выхода. Вообще-то там безопасно. Основной твой противник – твое собственное воображение. Всё остальное – это просто декорации... Довольно безобидные... В большинстве случаев...

– Довольно?

– Ну, если не лезть на рожон. Не оборачивайся и слушай, что я говорю. И всё будет хорошо.

Выпустив на свободу страшный скрип из недр каждой ступеньки, Несси вошла на крыльцо и встала сбоку от двери.

– Готов?

Собственное воображение, а точнее – область страхов – один из самых серьезных врагов человека. Стам и сам был уверен, что всё вокруг – ненастоящее, просто декорации. Стам понимал, что Спираль кормит его острыми ощущениями, никак не связанными с реальностью. Стам чувствовал, что если пойти наперекор всем этим дурацким принципам и правилам, перестать быть послушной куклой, этот мир потеряет над ним свою власть... Но он не мог. Он уже слишком долго и покорно спасался от мнимых опасностей, бегал и прыгал, повинаясь каждому тычку Спирали. Он слишком хорошо запомнил мощь и уверенность несущегося на него по коридору вихря, слишком отчетливо прочувствовал боль от зубов волка, слишком явно прочувствовал страх, столкнувшись со сквогом и поболтавшись на веревке над пропастью. Спираль не медлила подкреплять свои намеки физическими воздействиями, генерацией новых опасностей, не терпящих промедления, и тогда попросту не оставалось времени ни перосмыслить действительность, ни философствовать на отвлеченные темы.

А сейчас этого времени как раз было навалом. И Стам панически боялся снова попасть в условия, когда дорога каждая секунда и нет времени на принятие адекватных решений.

– Ну же! – позвала Несси. – Я тебе даже почти всё рассказала!

– Почти?

– Что знаю, – пожала плечами Несси. – Я понимаю, ты устал как физически, так и морально. Я обещаю, что как только окажемся на той стороне, я добуду тебе какой-нибудь еды.

Стам вдруг вспомнил, что он не ел уже очень давно. Но состояние стресса, в котором почти непрерывно пребывал организм все это время, наглухо подавило чувство голода. А вот пить хотелось очень сильно. Он сообщил об этом Несси.

В одном из уголков грота обнаружился источник. Вода была очень прозрачной, прохладной и вкусной.

– Ну что, ты решился? – с надеждой спросила Несси.

Стам тяжело вздохнул и посмотрел на дом.

– Пошли, – хмуро ответил он. – Но я вас всех отчаянно ненавижу и очень жалею, что не выбрал игровую программу.

Несси хмыкнула.

– Чьи отпечатки на перилах? – спросил Стам, когда они снова подошли к крыльцу.

Несси повернулась к перилам, и Стам отчетливо увидел секундный ужас, ясно отразившийся на ее лице. Однако она тут же взяла себя в руки.

– Так... задумано, – ответила персонаж.

Стам молча проскрипел вверх по ступенькам и взялся за ручку.

– Не оборачивайся, – повторила Несси, занимая позицию за его спиной. – Что бы ни происходило! Иначе лишишься проводника.

Стам зажмурил глаза, постоял так несколько секунд, затем открыл их и надавил на ручку.

Дверь открылась внутрь. Первая комната была не очень большой, но пыльной и практически пустой, если не считать нескольких хаотично расставленных по ней стульев и пары шкафов у стен. Освещение было только то, которое проникало сюда через два окна. Полумрак сгущался по мере удаления от входа и превращался в темноту в недрах полукруглой арки в другом конце комнаты. Странной была только люстра – она не висела перпендикулярно к полу, а лежала на боку на потолке, опровергая своим положением общепринятые законы гравитации.

– Заходи уже, – раздался сзади голос Несси. – Решать проблемы будем по мере их возникновения.

Стам сделал шаг вперед, напрягая зрение – в дальнем конце комнаты на потолке были какие-то наросты. Разглядеть их в деталях с такого расстояния и при таком освещении не удалось. Несси придержала дверь за Стамом и аккуратно закрыла ее. В тишине негромко, но резко и отчетливо шелкнул замок.

В тот же миг пространство перед аркой превратилось в черную дыру, все кругом исказилось и выгнулось, как будто холст с нарисованной на нем картиной схватили двумя пальцами в центре и потянули прочь от зрителя. У Стама в памяти прочно засел неприятный вой Баал-Ктула, но крик, раздавшийся через мгновение, произвел куда больший эффект – он чуть ли не физически остужал кровь в венах, был пронзительным, похожим на женский, но мерзким и отвратительным донельзя. Кричала «чёрная дыра». Стам почувствовал, как звуковая волна ветром ударила ему в лицо через всю комнату. Объект возле арки совершил пару невнятных рывков, сжался, и, продолжая испускать помесь воя и визга, набирая скорость, улетел сквозь арку в недра дома, слившись с темнотой. Судя по акустике, коридор был очень длинным.

Стам остолбенел, переваривая увиденное, отголоски воя медленно затихали. И тут наросты на потолке возле арки зашевелились, выросли и превратились в четыре черные челове-

ские фигуры, которые вверх ногами прямо по потолку молча направились в сторону Стама. Походка у них была крадущаяся, но при этом они почти не приседали на ноги.

Стам закрутил головой, но тут подала голос Несси.

– Ложись на пол, так они тебя не достанут!

Стам подчинился. Фигуры перешли на бег, столпились прямо над распластавшимся на полу телом, и, вытянув руки над головой, принялись прыгать, совершая хватательные движения. Пару раз Стам почувствовал затылком ветер от почти дотянувшейся до него руки. При каждом прыжке существа резко вскрикивали и этот крик, как и приветствовавший напарников, не обещал жертве ничего хорошего. Стам еле успел подавить желание обернуться и посмотреть, как там Несси.

– Ползи к арке, – скомандовал голос сзади.

Других вариантов эвакуации из комнаты, впрочем, не наблюдалось.

Следующие две комнаты добавили впечатлений, но, следуя подсказкам персонажа, их удалось преодолеть. С четвертой возникли проблемы.

Из всех сцен в фильмах ужасов подобные сцены Стам мог смело поставить на первое место. Подлые сценаристы зачастую с удовольствием использовали детей как символ апофеоза противоречия для психики, поскольку всем нам в реальной жизни хватает историй про маньяков и разных других взрослых людей с отклонениями, но образ ребенка четырех-семи лет в большинстве случаев ассоциируется с крайне милым и безобидным существом, требующим заботы, любви и внимания. Именно поэтому мертвяки и прочие колоритные персонажи вышеуказанного возраста со злобным блеском в глазах и наглухо съехавшей системой ценностей чаще всего вызывают когнитивный диссонанс в мозгу у зрителя, безапелляционно бросаясь с гранатой на существующие шаблоны восприятия.

Девочка лет шести или семи в белой, но обильно перепачканной сажей ночнушке, вышла из двери в другом конце комнаты навстречу Стаму одновременно с ним. Слева от Стама в стене располагалось большое окно, через которое лился в комнату бледный, похожий на лунный, свет. Свет заливал почти всю левую часть и весь центр комнаты, а тень внутри белого пятна на полу повторяла искаженные контуры оконной рамы. Девочка еле заметно шмыгнула носом и утерла нос рукавом рубашки. В поднятой руке отчетливо блеснуло лезвие небольшого кухонного ножа (не тесака – это было бы слишком шаблонно!). Девочка опустила руку, посмотрела на Стама внимательным и в то же время пустым взглядом, после чего очень нехорошо оскалилась.

Стам осторожно сделал шаг вперед. Девочка шагнула вперед ровно на столько же. Стам сделал шаг в сторону. Девочка зеркально повторила его движение. Стам сделал шаг в другую сторону, а затем – назад. Девочка синхронно с ним вернулась на исходную, а затем шагнула вперед, на Стама, сократив расстояние между ними. Она снова утерла нос рукавом, и снова оскалилась.

«Твою мать!» – с бесконечной тоской подумал Стам. Ему сейчас было очень жаль себя.

– Несси, – позвал он дрожащим голосом.

– Что-о-о-о-о? – раздалось хрипение каким-то диким звериным басом у него за левым ухом.

Стам обмер и не прыгнул вперед только по причине сильной слабости в коленях.

– Прошу прощения. Спираль вмешивается... в меня, – поправилась Несси обычным голосом.

– Можно я обернусь? – попросил Стам. Ему безумно хотелось увидеть в этом доме хоть кого-то нормального.

– Ни в коем случае, – запретила Несси. – К тому же я выгляжу сейчас... Не совсем обычно.

– Что делать с ней? – Стам показал рукой в сторону скалящейся девочки.

– Она зеркалит твои шаги, кроме шагов назад... – начала Несси.

– Да неужели? – раздраженно заметил Стам.

– А вот руки у неё сами по себе, – голос Несси снизился до шепота. – По-правде говоря, она с тобой играет, ей ничего не мешает просто подойти и пырнуть тебя ножом. Скорее всего, она так и сделает, когда ты подумаешь, что понял правила и подпустишь на достаточно близкое расстояние.

– Декорация, говоришь? Ну а делать-то мне с ней что? – снова умоляюще проскулил Стам.

Несси немного помедлила с ответом, попробовала свой голос, и затем уверенно ответила:

– Медленно сближайся по прямой. Как только приблизишься, кидайся на неё, хватай руку с ножом, и отталкивай от себя как можно дальше в сторону. Можешь не церемониться. Затем нужно максимально быстро добежать до двери. Помни, что она может напасть первой.

Девочка терпеливо ждала действий игрока и никуда не торопилась. Она сделал шаг вперед одновременно со Стамом. Еще три шага с каждой стороны, и противники сблизились на расстояние вытянутой руки. Стам присел и бросился на девочку. Одновременно с этим лицо той превратилось в гримасу, полную ярости и ненависти, рука с ножом взмыла вверх, и девочка прыгнула ему навстречу. Это было слишком неожиданно и быстро, чтобы успеть подготовиться. Стам еле успел блокировать удар левой рукой, а правой изо всех сил толкнул сумасшедшего агрессивного ребенка в грудь. Враг не собирался сдаваться – приземлившись плашмя на пол, девочка тут же вскочила и бросилась за Стамом. Через миг Стам за три прыжка достиг приоткрытой двери, и захлопнул ее за собой, даже не подумав о Несси.

Каким-то чудом, она успела – за спиной прозвучал ее голос, а левую лопатку прорезала острая боль.

– Она тебя все-таки задела, – сообщила напарница. – Ничего серьезного, но будет болеть. Перевязать тебя пока нечем.

Перед Стамом лежал небольшой узкий коридор, стены которого украшали выцветшие обои грязно-розового цвета в грязно-желтый цветочек. Освещение обеспечивали три плафона под потолком, равномерно распределенные по всей длине коридора. В потолке располагалось несколько решеток, по которым сверху кто-то ползал – оттуда несли шорох и шуршание. Периодически оттуда вылетали мухи и мошки, кружились вокруг светильников, садились на стены и улетали обратно.

Стам осторожно сделал пару шагов, и тут прямо перед лицом, проскользнув между прутьев решетки, перед ним повисла морда гигантской тропической многоножки, тело которой было диаметром с добрую змею. Многоножка была блестящей и светло-коричневой, она интенсивно шевелила лапками и извивалась, а передние хватательные конечности и два длинных уса чуть не задели лицо Стама. Тот обомлел, все его существо заполнило чувство сильнейшего омерзения. Но тут что-то липкое и теплое прикоснулось к его затылку. Закричав, Стам шарахнулся вбок и вжался в стену коридора, шаря перед собой безумным взглядом – слева, неподалеку от многоножки, с потолка свисала помесь слизня и гусеницы. А прямо за гусеницей стояла Несси, вся перепачканная не то грязью, не то сажей, в порезах и царапинах, и с видом крайнего сожаления смотрела на него. Слизень рухнул на пол, к ногам напарницы, и Стам сделал шаг к ней. Словно извиняясь, Несси беспомощно развела руками, и покрылась сетью трещинок, превращаясь в фарфоровую куклу с потрескавшимся от времени слоем эмали. Она застыла, сохраняя неподвижность в течение пары секунд, а затем с шумом рассыпалась, образовав на полу горстку черепков и пыли.

Где-то неподалеку за дверью выхода из коридора раздался нарастающий жуткий вой «черной дыры». Затем дальняя дверь съежилась, выгнулась наружу, и её поглотила тьма. «Черная дыра» медленно всплыла в коридор и остановилась посередине. Её вой переходил на все более и более высокую частоту, стало казаться, что он состоит из сотен разных голосов. Гром-

кость также стала невыносимой, и Стам зажал уши. Тут же вой оборвался, а может, перешел в ультразвук, «дыра» дернулась, и унеслась вперед по коридору, при этом копируя, вытягивая его за собой. Теперь он стал в длину добрую сотню метров. С потолка посыпалась пыль и какая-то труха. Стам отпустил уши, и обнаружил, что вой затихает где-то очень далеко, а решетки в потолке интенсивно гниют, рассыпаясь в прах. Через мгновение раздался хруст, и прямо перед ним на пол высыпалась целая гора омерзительной живности, представленной в широчайшем ассортименте. Эта кишачная масса быстро расползлась в стороны, коснувшись стенок коридора и полностью накрыв ботинки Стама.

Внутри появилась какая-то странная дрожь. Ее рисунок составляли крупные и резкие штрихи. В организме больше не было места слабости и страху – он напал слишком рано, приелся, и исчерпал себя. Пришедшее же им на замену атакующее все органы чувств омерзение, скорее, побудило к действию, нежели парализовало мышцы. Закрыв глаза, мощным усилием воли Стам выжег весь коридор, расплавил всё, что было вокруг, включая пол, потолок, стены, «черную дыру», дом, весь ландшафт Круга и саму Спираль. Чистое и очень горячее пламя в один миг уничтожило, превратив в ровный слой спокойного пепла, всю эту гадость вокруг. На секунду душу наполнило удовлетворение.

Он открыл глаза – из остальных решеток на пол высыпалась живность. Из уже открывшихся проемов периодически выпадали единичные особи – от змей и пауков до пресловутых многоножек, а иногда – и вовсе неизвестных, но неизбежно мерзких существ.

И тогда Стам закричал, стяхнул с обеих ног карабкающихся по ним вверх особенно ретивых насекомых, и рванулся по коридору вперед, давя подошвами разношерстную хитиновую биомассу. Некоторые успевали огрызаться и даже кусать Стама в ответ, другие оказывались настолько жирными и массивными, что деформировались лишь частично, разбрызгивая внутренности по доскам вокруг и делая их очень скользкими. Несколько раз Стам поскользнулся и спотыкался, проезжаясь по полу руками и случайно загребая мохнатые, гладкие, липкие, маленькие и большие тельца охапкой, зарываясь в них лицом. С каждым следующим шагом он соображал все меньше и меньше. Дрожь внутри организма синхронизировалась с движениями тела, усиливая каждый прыжок или взмах рукой. Всё нутро кривилось, извивалось, билось в агонии и истерике, не находя избавления от адского количества окружающей мерзости. Быстрее отсюда! Как можно быстрее!

«Черная дыра» в несколько раз удлинила коридор, утащив на приличное расстояние дверь в его конце. Путь до неё показался Стаму вечностью. Ему уже было абсолютно все равно, что ожидало его в следующей комнате, он хотел убраться отсюда любой, совершенно любой ценой. Наконец, с размаху распахнув дверь выхода, отправив взмахом ноги вперед себя веером хитиновую мелюзгу, Стам покинул коридор и вбежал в новую комнату. Окон здесь не было вовсе, лишь дальняя стена чуть-чуть подсвечивалась снизу, зато весь пол комнаты был щедро усыпан холодным оружием: слоями друг на друге лежали мечи, копья, щиты, алебарды, кинжалы и ножи, которых было больше всего. В центре свалка образовывала холм, над которым, почти сливаясь с окружающим полумраком, молча парила «черная дыра». Стам еле успел затормозить, чтобы не переломать себе ноги. Он осторожно нагнулся, вытащил ближайший нож и с огромным наслаждением всадил его в огромного паука, болтавшемся на левом бедре. Паук засучил лапами и отцепился, рухнув вниз.

Стам поискал глазами, но огнестрельного оружия здесь, похоже, не было. Очень жаль – он ощущал огромное желание пустить себя пулю в голову, чтобы смыться ко всем чертям из этой свихнувшейся игры. Но вот резать себе горло ножом он, как ни крути, был не готов.

«Черная дыра» пока не подавала никаких признаков жизни. Стам сжал рукоятку увесистого палаша и потянул его из кучи. Затем осторожно стал взбираться по грудам оружия наверх. Что-то подсказывало ему, что обойти по стеночке эту комнату не получится.

Когда до «черной дыры» осталась какая-то пара шагов, из-под ноги выскользнул кинжал и, громокая, заскользил вниз по склону. «Черная дыра» дернулась, расширилась, словно набрав воздуха, и комнату заполнил нарастающий вой.

Стама это разозлило, к тому же у него не было ни малейшего желания карабкаться по кучам острого железа еще час, если «дыра», ретируясь, снова увеличит длину комнаты в десятки раз. Стам оттолкнулся, за два шага оказался вплотную к противнику, и наотмашь рубанул его клинком.

Палаш рассек воздух, оборвав вой, но вместо него комната наполнилась жужжанием сотен мух, слепней и ос, на облако из которых рассыпалась «черная дыра». И все они, разумеется, напали на Стаму. Сквозь тучу насекомых, последний успел разглядеть, что дальняя часть комнаты была залита водой, и не просто залита, а имела существенную глубину, откуда и шел свет, подсвечивающий стену. Стам вскинул руки, чтобы защитить лицо, и чуть не потерял равновесия. Он не сомневался, что опрокинется он назад, выход стал бы недостижим. Его кусали и жалили оводы, слепни и осы, мухи жадно впивались во внутренности насекомых из коридора, которыми Стам был перепачкан и вымазан с ног до головы. Ему удалось сделать несколько контролируемых шагов вперед, затем, после очередного, очень болезненного укуса, он не выдержал и сделал скачок. Приземлиться удалось удачно. Второй! Нога зацепилась за какое-то древко при приземлении, и Стам кубарем полетел вперед, сильно ударился локтем о криво лежащий щит (хорошо еще, что щит!), а второй рукой уцепился за навершие булавы, которая, хотя и была утыкана шипами, все же являлась лучшим вариантом, чем обоюдоострые лезвия ножей и мечей. Взмахнув рукой, чтобы отогнать мух от лица, Стам увидел, что вода уже совсем близко. Он подобрался и прыгнул в спасительную влагу плашмя, подняв вокруг тучу брызг. Насекомые отстали, к телу, горевшему огнем по причине многочисленных укусов и порезов, наконец пришла столь желаемая прохлада. Вода была чистой и прозрачной – когда Стам открыл глаза, он увидел перед собой нижнюю границу стены комнаты. А на пару метров ниже – хорошо освещенное дно. Он поднырнул под стену, и в глаза ударил лившийся сверху через толщу воды свет. Стам зажмурился и в несколько гребков вынырнул с другой стороны стены.

Его встретило равнодушное ржавое небо, видневшееся за верхушками деревьев. От пруда, из которого Стам вынырнул, через лес уходила вперед широкая просека. Стам обернулся. Каменная кладка, прижатая к сплошной скале под прямым углом, внизу встречалась с поверхностью воды. С этой стороны никаких дверей не было. Стам проплыл несколько метров и почувствовал под ногами дно. Сделав два шага, он выбрался по пояс, застыл, и, раскинув руки, упал обратно в воду. Здесь было тихо и хорошо. Не хотелось никуда идти. Было счастьем просто лежать в воде и смотреть в небо. Вода великолепно успокаивала нервы и забирала боль.

Через полчаса Стам пришел в себя и понял, что безумно голоден и хочет пить. Вопрос с водой снова решился тут же, а вот еды снова не было. Стам хорошенько умылся и привел себя в порядок, насколько сумел. Некоторые раны, оставленные укусами разных тварей, были воспалены, рана в лопатке тоже отзывалась при движении болью, но рассмотреть её не было возможности. «Этого еще не хватало!» – подумал Стам. С другой стороны, серьезный яд, попав в кровь, давно бы уже убил его. «Ты же не отпустишь меня так просто?» – ухмыльнулся он, мысленно обращаясь к Спирали. Стам плохо помнил ощущения от отдельных ран, но от одних только ос он получил не меньше, чем с полсотни укусов. Было ощущение, что длительное отмокание в пруду существенно снизило ожидаемый болевой эффект от такого количества яда. Как бы то ни было, благодарить Спираль Стам уж точно не собирался. В любом случае, похоже, нужно было двигаться дальше.

Широкая просека вскоре сузилась до маленькой, но идеально прямой тропинки, прошагав по которой с километр, Стам достиг конца леса и неожиданно вышел на побережье к маяку. Маяк стоял на скале, и тропинка, теряя свою прямолинейность, вихляя меж сухой травы, вела

к нему. Пейзаж вокруг по-прежнему выглядел как на старых фотографиях в стиле коричневой сепии: ржавое небо, пожухлая коричневая трава, башенка маяка в черно-белую полоску (оба цвета слегка окрашивались небом в сторону коричневого), бледно-песочного цвета пляж, расположенный по обе стороны от скалы с маяком, и темно-коричневое море, которое виднелось за пляжем. На море царил полный штиль. В воздухе висела какая-то желтоватая дымка, ограничивающая обзор расстоянием в пару сотен метров вокруг и скрывающая все остальное, включая горизонт. Все это походило на необычные сумерки, но это все-таки был день – Стам ни разу не видел здесь большего количества света.

На середине пути к маяку, Стам обратил внимание на пляж – на песок было вытаскано несколько лодок. Часть из них – с мачтами. Подробностей с такой высоты было не разглядеть.

Дверь в маяк оказалась незапертой, и, поднявшись по лестнице наверх, Стам оказался в круглой комнате с четырьмя небольшими окнами. У стены в плетеном кресле сидел старик в балахоне и потрепанной панаме, и смотрел на гостя. Сбоку от сидящего на столике стояла керасиновая лампа, и свет пляшущего в ней огонька, вспыхивая, играл отблесками на лице старика.

– Добрый... день, – неуверенно проговорил Стам.

– Вечер, – поправил его старик. – Кто ты?

– Меня зовут Стам.

– Вранье, – проворчал старик, но не стал выпытывать дальше. – Я – смотритель этого маяка. А имя мое не имеет значения. Что тебе нужно? – он пытливо посмотрел на гостя.

– Я ищу выход, – ответил тот.

– Возьми лодку, – пожал плечами смотритель, словно теряя к беседе интерес. – Край света – твой путь.

– И куда же именно я на ней поплыву? – удивился Стам.

– К выходу, – уверенно сообщил старик.

– Выход с Круга – в море?

Старик не ответил. Он встал из-за стола и подошёл к витражу.

– Через полчаса начнётся отлив, и оно покажется из глубин, – мрачно произнёс он.

Стаму стало не по себе.

– Кто – оно? – с опаской спросил он.

– Оно проснётся, когда я зажгу маяк, – не обращая на него внимания, продолжил смотритель. – Тогда оно будет сердиться и размахивать своими щупальцами, сея хаос вокруг себя. Оно всегда просыпается долго. Оно всегда забирается на скалу и начинает сердиться, пока не проснётся полностью. Это шанс успеть.

Стам тоже помрачнел. Из недолгой тирады полоумного старика несложно было сделать простой вывод об очередной грядущей неприятности. И, судя по всему, неприятность эта была включена в обязательную программу.

– Это все, что вы можете мне рассказать? – поинтересовался он на всякий случай.

Смотритель промолчал.

«Как же вы все меня достали со своими загадками!» – посетовал Стам про себя. Не тратя слова на прощание, он покинул маяк и, сделав крюк, спустился на пляж. Здесь было необычно тихо – море вело себя как небольшое озеро. Живых существ поблизости не было вовсе – ни тебе чаяк с их криками, ни любых других птиц в поле зрения.

Стам обследовал несколько лодок и выбрал одну. На ней не было мачты (что в ней толку, если не умеешь ходить под парусом, вдобавок ветра нет и в помине!), и она казалась на вид попрочнее остальных. Пока он тащил лодку к воде, он подумал, что в маяке наверняка была еда и выругал себя, что даже не задал этот вопрос смотрителю. Лодка свободно закачалась в воде только через двадцать метров от берега – дно здесь было очень пологим. Если где-то и были глубины, из которых, по словам смотрителя, должны было показаться ОНО, то явно не здесь.

Стам забрался в лодку и принялся грести. Через несколько минут берег пропал из виду и Стам растерялся, поскольку в поле его зрения не стало ни единого ориентира.

И тут луч света прорезал дымку и пространство над ним. Зажженный маяк был хорошо виден в сумерках. Больше не было видно ни черта, кроме поверхности воды. Лодка плыла все дальше и дальше в абсолютной тишине и безвестности, пока боковым зрением Стам не уловил слева какой-то силуэт. Он повернул голову и округлил глаза – в двух метрах от правого борта лодки, возвышаясь над водой только туловищем с клешнями, стоял исполинских размеров краб, сопоставимый по габаритам с лодкой. Судя по всему, здесь было все еще не очень глубоко. Краб медленно поднял одну клешню, а вторую наоборот – опустил в воду. Похоже, он был занят какими-то своими делами и мыслями. Пока Стам неподвижно сидел, держа весла на весу, он стал различать слабый по причине удаленности, но мощный и гулкий звук. Грохот доносился откуда-то спереди через определенные промежутки времени. Краб остался за кормой, и Стам продолжил грести. Вскоре грохот стал слышен уже даже сквозь всплески весел.

На пути своего удаления от маяка Стам вскоре встретил еще троих крабов, причем последнему он едва не уткнулся носом лодки прямо в морду. Он бы и уткнулся, так как заметил того слишком поздно, но за миг до этого из-за краба выросло огромное щупальце, обхватило того прямо поперек туловища и с небольшим усилием выдернуло из воды. Краб описал дугу прочь от лодки, и где-то там, впереди, раздался всплеск, а затем – хруст, перекрывший даже фоновый грохот. Стам остановился, уверенность, что он выбрал правильное направление, улетучилась – свет маяка уже еле пробивался через дымку, а впереди, похоже, находилось то самое ОНО. Ситуация с выходом была непонятна вовсе. Поразмыслив, Стам решил плыть, куда плыл. Спустя совсем немного, он попал, куда намеревался.

Огромная каракатица разместилась на небольшом острове из камней и шарилась вокруг себя многочисленными длинными щупальцами. Баал-Ктулу до ее размеров было далеко. В ближней к Стаму части острова, в возвышающейся каменной глыбе белела дверь.

Стам подумал, что грести, сидя спиной к монстру, было бы опрометчиво. Но внезапно проблема решилась сама собой – задняя часть острова загрохотала, раскололась, и уехала куда-то вниз, в бездну. Каракатица попробовала уцепиться за оставшуюся на месте породу, но вес ее тела был слишком велик – безмолвно, но ожесточенно размахивая щупальцами, она пропала из виду. «Какая глупая смерть!» – только и подумал Стам.

Стам обнаружил, что довольно четко видит образовавшуюся границу, за которой вода срывается куда-то вниз – эта граница пролегла через остров и тянулась в обе стороны, насколько позволяла видимость. Раскатистый мерный грохот несся как раз из глубины пропасти.

Стараясь не промахнуться, Стам взял курс к двери. От ближайшей точки острова до края оставалось метров десять – вода здесь ускорялась, огибала остров, закручиваясь водоворотами и вспениваясь, а после, достигнув обрыва, с шумом срывалась в пустоту. Сама по себе картина была впечатляющей. Интенсивно работая веслами, Стам ткнулся килем в обломок скалы и поспешил выпрыгнуть из лодки, которую тут же, колотя об камень, потащило вдоль скалы к водопаду.

Дверь была прямо перед ним, но любопытство победило. Обогнув глыбу с дверью, Стам вскарабкался по скале вверх, осторожно приблизился к краю, медленно наклонился вперед и ахнул. Скала резко обрывалась в бездну, из которой и доносился тот самый звук. Далеко внизу вдоль отвесной стены из тумана выступали очертания огромных клыков. Каждый был с десятков метров. Эта бесконечная челюсть тянулась в обе стороны, докуда хватало глаз. Ниже первого ряда клыков шли клыки помельче, затем – еще мельче. Те двигались, как будто что-то пережевывая. Облака водяных брызг, порождаемые бесконечным водопадом по обе стороны от острова, слегка туманили картинку. Но это ничуть не мешало её величию. Яркий ржавый свет лился из пространства за пропастью. Рассеиваемый неизменной дымкой, он подсве-

чивал брызги и потоки воды, срывающиеся в эту фантастических размеров пасть, как будто ЭТО запивало свою сухую и черствую трапезу каким-нибудь элем или белым вином. Наверное, именно так представляли себе край света древние мореплаватели. Стам почувствовал, как от увиденного у него закружилась голова.

Через мгновение, будто набегающая океанская волна, верхняя челюсть с грохотом и чудовищной инерцией вгрызлась в скалу. Справа от Стама вниз сорвался приличный кусок острова. Вокруг раздался скрежет. Граница пропасти по обеим сторонам от острова стала изменять свой рельеф – вниз вместе с потоками воды полетели куски породы, иногда съезжая туда целыми вертикальными пластами. Стам поспешно отошел от края подальше. Похоже, задерживаться здесь дольше было бы неразумно.

Он вернулся к валуну, взялся за ручку и потянул на себя. За дверью находился короткий серый коридор с точно такой же белой дверью в конце. Стам обернулся, в последний раз вдохнул полной грудью влажный и тяжелый воздух этого Круга и, сделав шаг вперед, закрыл за собой дверь. В буфере был приглушен свет, на столе красовался изящный стеклянный чайник, подогреваемый небольшой свечкой, а рядом с ним стояла еда, которая очень вкусно пахла. Несси с чашкой дымящегося чая сидела неподалеку на барной стойке, подложив правую руку под себя, и с прищуром смотрела на Стама.

Запах жареной рыбы так увлек Стама, что он чуть не забыл свои обиды. Однако, как только тарелка с горячим опустела, и настала пора переходить к десерту, Стам решил высказать все претензии.

– Ты сказала, что сквогов больше не будет! – возмутился он, обращайся к Несси, которая уже стащила со стола кусок пирожного и теперь находилась в хрупком равновесии между тем, чтобы не пролить чай и не измазаться в сливках.

Отвлечшись на вопрос и потерпев поражение от сливок, Несси с сожалением поставила блюдце рядом с собой и протянула руку за салфеткой.

– Из двух убеждений... – начала она.

– Так я и подумал! – воскликнул Стам, перебивая. – А ты не находишь, что человека можно убедить вообще в чем угодно, только с реальностью это может быть никак не согласовано, и он, опираясь на такие внушения, башку себе расшибёт?

– Значит, была проигнорирована та часть Принципа, в которой говорится как раз про эффективность. Если человек расшиб себе башку в следствие принятия убеждения, то эффективность у него так себе, не находишь?

– А я чуть и не расшиб! Там, на бревне!

– Здесь «чуть» не играет роли.

– Почему это?

– Важно то, что происходит на самом деле. А из этих «чуть» и так состоит жизнь любого человека. Тысячи их! – наставительным тоном заявила Несси. – Каждый твой шаг по бревну – чуть не так поставить ногу, и ты бы сорвался. Чуть помедлил бы на пустоши – и попал бы в ловушку повторно. Чуть по другой траектории кинул бы топор – и промахнулся бы. Чуть больше нерешительности – и ты бы никогда не попал на Проект. Если бы даже сперматозоид, из которого ты образовался, чуть помедлил, тебя бы не было вообще. Продолжать?

Стам вздохнул. Спорить с Несси было невообразимо сложно.

## Глава 6

*Не спрашивай в чем цель игры, выяснить это и есть твоя цель.*  
*из к/ф «Игра»*

*Делаешь – не бойся. Боишься – не делай.*  
*Чингизхан*

Сидеть, ничего не делая, было скучно. Как назло, в буфере не было ни компьютера, ни телевизора, ни радио или хотя бы просто музыки. Даже ни одной книги. Здесь было абсолютно нечего делать, кроме того, чтобы есть и спать. На худой конец в подобных случаях можно просто смотреть в окно, но окна здесь тоже не было. Стам принял душ, позавтракал, послонялся из угла в угол и, не найдя никаких причин продолжать страдать ерундой, нажал на кнопку вызова Несси.

Несси заявила буквально через минуту и начала, что говорится, с места в карьер:

– Привет! Так ты, как мне помнится из начала нашего знакомства, хотел поиграть?

– Ну, я просто сказал, что насколько мне было известно, изначально Спираль предлагала множество игр, – попытался увильнуть Стам от прямого ответа, но ему это не удалось.

– Так хотел или нет?

– Я не против.

– Тогда есть предложение внести разнообразие в твою беготню.

– Неужели? Отличная новость!

Несси жестом пригласила Стама сесть за стол, и, усевшись напротив, продолжила:

– Поездить, полетать, побродить, поплавать? Пообщаться, пострелять, подумать, поруководить?

– А не хочешь сначала рассказать условия и правила? – прищурившись, с подозрением спросил Стам. – А то опять в какой-нибудь смерч засосет, или вообще голову отстрелят. Вы же не можете без сюрпризов, как я понял.

– Правила зависят от игры, которую ты выберешь, – пожала плечами Несси. – Но любая игра – на то и игра, что ты можешь выиграть, а можешь проиграть. Победа – это и есть цель и смысл игры для игрока.

– Не соглашусь. Это актуально для азартных игр или спортивных соревнований. А в компьютерных играх главное – это сам процесс. Я не знаю ни одного человека, который испытывал бы радость от финальных титров.

– Остроту процесса обеспечивает возможность проигрыша. Это и делает игру интересной, не так ли? Разве интересно играть в игру, где победа неминуема?

– Нет, – признал Стам.

– О том и речь. Другое дело, что абсолютное большинство игр основано не столько на идее выигрыша или проигрыша, а на вызове у игрока сильных эмоций различного характера – удивление, агрессия, страх, чувство превосходства, чувство контроля, чувство безопасности и так далее. Если ты такой любитель впечатляющего игрового процесса, я могу порекомендовать тебе годную стрелялку.

– А почему, скажем, не гонки? – полюбопытствовал Стам, у которого до сих пор не было личного автомобиля, хотя водить он с грехом пополам умел.

– Слишком скучно.

– Вот как? – удивился Стам.

Несси утверждающе кивнула и добавила:

– И не имеет смысла.

– А разве в играх он есть? – уточнил Стам.

– Дело в том, что в персональных программах Спираль предпочитает не тратить ресурсы на имитацию игровых процессов, которые не решают какие-то определенные задачи. Это не значит, что гонок здесь нет – здесь нет гонок в чистом виде.

– Я все равно не очень хорошо тебя понял.

Несси пожала плечами и молча кивнула на дверь:

– Тогда остается только один способ. Тебя впечатлит. Пошли!

С этими словами она соскочила с барной стойки и направилась к двери.

За дверью оказался коридор из бежевых металлических панелей, усеянных рядами заклепок. Пол покрывала тонкая металлическая сетка. По правой стороне подряд располагалось несколько дверей, похожих на люки, которые можно встретить внутри среднестатистического современного корабля. В каждой двери был большой круглый иллюминатор.

Несси толкнула одну из дверей, и они оказались в небольшой комнатке, заставленной, завешанной и просто заваленной различным оружием.

– Выбирай! – скомандовала Несси.

Стам растерялся. Принцип действия большинства имеющихся экземпляров угадывался, но только в общих чертах. Если всё это чем-то и стреляло, то явно не пулями.

От Несси замешательство Стама, естественно, не укрылось.

– Это психоэнергетическое оружие, – начала объяснять она, – оно стреляет, подпитываясь твоей психической энергией, которая выступает своеобразным мультипликатором. В реальном мире штука довольно метафизическая, но Спираль смогла реализовать этот принцип. Грубо говоря, чем больше эмоциональное возбуждение и желание поразить цель, тем сильнее лупит. Вот здесь, – она сняла со стены массивную квадратную штукювину и показала на встроенный возле самого приклада экранчик, – находится индикатор мощности энергии. Чем больше он заполнен, тем мощнее будет выстрел. Образно говоря, если эту пушку возьмет в руки робот и выстрелит, мощность выстрела составит ноль целых пять десятых процента от расчетной максимальной. Это при нуле на индикаторе. Серьезные для игроков повреждения начинаются от десяти процентов.

Всё находящееся здесь оружие работает по одинаковому принципу, отличается лишь фокусный фильтр. Он-то и определяет, будет ли выстрел похож на струю огнемёта, точный укол снайперской винтовки или же ты отправишь во врагов мощный шарообразный ступок энергии. На некоторых моделях предусмотрено регулирование между точностью и убойной силой, но концептуальный стиль стрельбы и подходящее под него оружие нужно определить сразу.

– Эм... Несси, ты ни слова не сказала о самом главном – как же применять эту психическую энергию?

– Увидишь на практике, – беспечно махнула рукой Несси. – Полистай каталог вон там на столике. Как определишься с оружием, зайди в следующую комнату и приоденься. После этого дверь в самом конце коридора – твой правильный выбор. Я буду ждать тебя за ней.

– В чем цель игры-то? – прокричал Стам, когда Несси уже почти вышла обратно в коридор.

Несси обернулась и с улыбкой бросила:

– Победить.

После этой убийственно краткой фразы она потрянула головой и исчезла за дверью. У Стама сразу же возникло ощущение, что в коридоре её уже нет.

Полистав каталог и поизучав подписи к иллюстрациям, Стам остановил свой выбор на устройстве, значащимся как винтовка среднего радиуса действия. Очертаниями оружие напоминало плоский параллелепипед, особенно со стороны приклада. Как будто в нем сделали требуемые вырезы для рук, а спереди прикрепили короткий патрубок.

Рядом с изображением каждого вида оружия в каталоге располагался блок с набором шкал. Каждая шкала имела пять делений. Первая шкала обозначала точность, вторая – дальность, третья – максимальную мощность выстрела. Выбранная винтовка имела четыре закрашенных деления на первой шкале, три на второй и три на третьей. Стабильный такой середнячок.

Захватив с собой оружие, Стам направился во второй отсек. В специальных нишах вдоль стены здесь располагалось обмундирование. Видов обмундирования было всего два. Первый представлял собой довольно легкий черный костюм из незнакомой ткани с защитными уплотнительными вставками в районе коленей и локтей. К костюму полагался компактный шлем с зеркальным откидывающимся забралом. На обычную военную каску он был похож мало, но, учитывая специфику предлагаемого оружия, требования к защите наверняка также были специфичными. Вторым костюмом отличался от первого кардинально. По габаритам он был сравним со скафандром глубоководного водолаза или космонавта или, в крайнем случае – доспехами очень-очень тяжелооруженного рыцаря. Никакого подобия ткани на его поверхности не было в принципе – он целиком состоял из искусно подгонанных друг к другу пластин разных форм. Большинство пластин, было испещрено мелкими ячейками, похожих по размеру и форме на пчелиные соты. Массивный шлем, казалось, составлял с этим скафандром единое целое. Стам довольно долго с восхищением рассматривал сам костюм, а после – картинку и комментарии в брошюрке на столике. Скафандр предназначался для выдерживания большого количества попаданий, а функция использующего его игрока обозначалась термином «танк». Подобная терминология Стаму была известна из собственного игрового опыта, поэтому в различии функций двух костюмов он разобрался очень быстро. Азарт подстегивал взять тяжелый скафандр и насладиться его неубиваемостью, но здравый смысл подкинул идею, что лезть на рожон, не зная ничего о предстоящей игре, вряд ли разумно. Танка же на поле боя вряд ли можно отнести к боевым единицам, которые могут, не привлекая особого внимания противника, тихонько пострелять из-за укрытия. Дальнейшие раздумья на эту тему привели Стама к выводу, что, несмотря на недостаток брони, лёгкий костюм штурмовика, как он значился в брошюре, подойдет для первого раза как нельзя лучше. Был еще один нюанс: шапки и шлемы Стам не любил с детства и даже зимой старался обойтись просторным капюшоном. Использование же брони танка без шлема было бы полным безумием. Шлем, прилегающий к обмундированию штурмовика особого доверия не вызывал, к тому же ограничивал обзор, поэтому Стам, не особо колеблясь, оставил его на своём месте.

За дверью напротив имеющегося в стене иллюминатора стояла Несси и задумчиво смотрела сквозь стекло. На ней тоже был костюм штурмовика, и тоже без шлема.

– Ну что, готов? – повернула она голову в сторону Стама. И, не дожидаясь ответа, махнула рукой, развернулась к тому спиной и быстрым шагом пошла к овальной металлической двери в противоположном конце коридора. Взявшись за круглый вентиль на двери, Несси налегла на него и тот, скрипнув, завертелся. Раздался щелчок, Несси толкнула дверь, и тут же в коридор ворвался страшный шум из десятков различных звуков.

Стам шагнул наружу и застыл как вкопанный. Возникло ощущение, что он оказался на огромном корабле. Под ногами лежала палуба из широких светло-коричневых деревянных досок. Она простиралась влево и вправо одинаково – примерно на пятнадцать метров в каждую сторону, и заканчивалась леерным ограждением из трех горизонтальных металлических тросов на опорах общей вышиной по пояс.

Вокруг, куда ни глянь, были огромные кучевые облака. Большинство из них располагалось на значительном расстоянии от корабля. Их бока отсвечивали розовым, оранжевым и множеством подобных оттенков. Ближайшее гигантское облако находилось всего метрах в ста прямо по правому борту. «Как же они низко!» – подумал Стам. Все это было очень красиво и непременно захватило бы воображение Стама ни на одну минуту, но уже в следую-

щие несколько секунд его внимание стало искать источники сильного шума и не замедлило их найти.

На палубе впереди шел ожесточенный бой. Воздух то и дело прорезали цепочки трассирующих выстрелов, в разных направлениях носились внушительных размеров светящиеся шары, а периодически две точки пространства соединялись мгновенно вспыхивающей и медленно гаснущей яркой линией. Палуба была полна народу. Фигуры в костюмах бегали по ней во всевозможных направлениях, что-то кричали друг другу, стреляли в воздух и в других людей на палубе, прятались за многочисленными надстройками и такелажем. Большинство среди них носило форму штурмовиков, но попадались и массивные скафандры танков.

В воздухе над кораблем парило несколько летательных аппаратов странного устройства – металлические шары, обвешанные со всех сторон оружием и различными приспособлениями. Некоторые из них были окутаны светящимся полем, по которому при попадании заряда ленивыми кругами расходились в стороны волны, другие этого поля были лишены и, как правило, имели набор повреждений – вплоть до легкого дымка, просачивающегося из корпуса.

На некоторых бойцах тоже было похожее светящееся поле. Минимальный опыт компьютерных стрельбок подсказал Стаму, что поле имеет защитную функцию и способно вобрать в себя некоторое количество энергии до того, как урон начнет получать непосредственно игрок.

Больше Стам ничего понять не успел, Несси толкнула его в сторону и скомандовала следовать за ней. Судя по всему, они находились на корме судна – палуба здесь была метров на десять выше основной. Впереди под ними лежала палуба более низкого уровня, затем еще одна, и наконец – основная. Палубы громоздились друг на друга лестницей, и жарче всего сейчас было у её подножия.

## **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.