

МИРОСЛАВ БОБРОВ



ПЕРВЫЙ МИР 1

Первый мир

Мирослав Бобров

**Первый мир. Книга 1**

«Автор»

2026

## **Бобров М.**

Первый мир. Книга 1 / М. Бобров — «Автор», 2026 — (Первый мир)

Фантастический роман о человеке, для которого виртуальная игра давно стала продолжением собственной жизни. Меняя персонажей и всё глубже погружаясь в цифровую реальность, герой однажды оказывается в ситуации, где стирается граница между игрой, сознанием и настоящим миром.

Сбой системы, исчезновение привычных правил, загадочные изменения в устройстве мира и растущая угроза извне превращают личную борьбу за выживание в историю о цене выбора и сохранении личности.

© Бобров М., 2026

© Автор, 2026

## Содержание

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Пролог                            | 5  |
| Глава 1                           | 10 |
| Глава 2                           | 18 |
| Глава 3                           | 28 |
| Глава 4                           | 31 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 34 |

# Первый мир. Книга 1

## Пролог

Андрей резко выдохнул, будто готовился опрокинуть рюмку водки, потом закрыл лицо руками и немного помассировал виски. Лифт с панорамным остеклением скользил с десятого этажа на седьмой, где располагался его кабинет. Тяжёлое вышло собрание с правлением компании, но кто ждал иного? Понятное дело, что совещание может затянуться на несколько часов, когда обсуждается настолько острый вопрос, что может привести к полному закрытию основного продукта компании.

Да, сегодня утром Андрей Геннадиевич Вершин сам запросил экстренное совещание с правлением, потому что не в его правилах замалчивать какие-то вопросы, а медлить, как ему казалось, было нельзя. Поэтому, когда все двенадцать человек оказались в переговорной, технический директор, щедро разбавляя свою речь различными историческими ремарками о пути, который был проделан компанией, рассказал о появлении в виртуальном пространстве игрового мира некоторых аномалий. Он не просто так уделял внимание исторической справке, ведь до этого дня программа успешно проходила все тесты и не давала осечек. Четыре года подготовки проекта, затем ещё два было потрачено на прохождение всех государственных и международных аттестаций, одно только бета-тестирование шло почти год – всё было успешно! Над ними даже шутили, что разработанная технология – шедевр русской мысли. И не зря смеялись-то, ведь полученный результат сперва не поддавался никакой логике. Была гипотеза, да, но гипотеза практически ничем не подкреплённая! А потом? По сути, с первого выстрела попадание прямо в яблочко, и, как на кураже, происходит один научный прорыв за другим, техническая и информационная революция! При том, что всё начиналось с простейшей попытки смоделировать ситуацию, в которой человеческий мозг начнёт стимулировать эндокринную систему для повышения регенерации организма. Да, было доказано, что банальным внушением можно заставить человеческое тело выделять различные гормоны, например, эстроген, ускоряющий нейрогенез. Но кто бы мог предположить, что вот так, с первого раза, на одном из первых тестовых образцов шлема виртуальной реальности с глубоким погружением, они получают такой поразительный эффект?!

Это был прорыв. Андрей искренне считал, что это одно из важнейших событий в истории человечества. И, конечно, ему было приятно, что на гребне этой волны стояли именно они с Олегом и Никитой. Олег решал организационные вопросы, Никита был экспертом в области нейробиологии и нейроинженерии, а сам Андрей? Он тогда был хоть и подающим надежды, но всё же вполне обычным программистом и инженером. Поэтому отдавал себе отчёт в том, что всё происходящее – не совсем его заслуга. Не его подразделения и не его людей. Он очень хорошо понимал, что где-то им очень повезло, вот и всё. Естественно, последние годы он только и думал о том, как же так всё сложилось, что всё сложилось. А ведь это был весьма заурядный проект, ребята организовали небольшую контору, пытаясь выскрести себе грант от государства на разработку системы коррекции биометрии организма. И таких компаний было много! В стране и правда ключевыми были проблемы в области здравоохранения. Все рвали жилы, чтобы предложить хоть какое-то решение, но тот подход, что был найден, удивил даже откровенных скептиков.

В общем, так сложилось, что изобретённая технология стимуляции работы головного мозга прекрасно уместилась в шлем виртуальной реальности, а та создала оптимальные условия для внушения необходимых впечатлений. Да, изначальная концепция виртуальной среды была совершенно иной. Андрей и его команда не были первыми на рынке, кто создавал виртуальные миры, и они хотели своим продуктом подстрелить сразу двух зайцев: успеть запрыгнуть

в уже уходящий состав мировых лидеров игровой индустрии и сделать это так, чтобы было ещё и полезно для человечества. Тогда право монополии в виртуальных играх было у американо-китайской компании, которая уже успешно запустила свой проект. Их игра была связана с космическими путешествиями, полётами, сражениями и глобальной идеей поиска Земли, расположение которой по каким-то причинам было утеряно человечеством. Андрей же с компанией «GameWorld» хотели занять нишу «Меча и магии». Да, концепция была именно такой: создать классическую фэнтези с достаточно привычной системой прокачки, опытом, боями и так далее. Вот только сочетание их разработок по действиям с мозгом и искусственного интеллекта, развивающего виртуальное пространство, выдало совершенно другой результат. Разработчики наперекор всем прогнозам и запросам от игровых дизайнеров получили некоторое подобие ролевой игры, максимально приближенной к реальному миру. И как Андрей ни пытался что-то коренным образом изменить в этой механике, но успеха так добиться и не смог.

Их игровой мир получился именно таким, чтобы создать оптимальную совместимость человеческого тела и игрового аватара. Именно так и удалось получить тот самый эффект, что позволял корректировать и излечивать реальное тело в зависимости от того, как развивается персонаж в игре.

Магию, как что-то противоестественное, игра просто отвергала, и все попытки внедрить такие игровые механики просто игнорировались искусственным интеллектом. Другие расы или разумные монстры также не проходили цензуру игры. У Андрея получился прекрасный человеческий мир с невероятной детализацией, небывалым уровнем погружения, но... Но, увы, достаточно скучный. Поэтому полноценной конкуренции на рынке виртуальных игр их мир составить не мог, однако он, в отличие от всех аналогов, обладал исключительной особенностью, которую повторить никому не удалось. Игровой мир лечил игроков. И поэтому поток новых клиентов не прекращался.

– Значит, в этих так называемых зелёных зонах механика игры начинает работать не так, как заложено? – уточнил Олег Викторович, генеральный директор компании.

– Будет вернее сказать, будто механика просто перестаёт быть игровой... – ответил Андрей на собрании.

– После которого обновления появилась ошибка?

– Пойми, Олег, игра не считает это ошибкой.

– А что же это?

– Я не перестаю повторять, что работа технического отдела у нас критически отличается от привычной. Мы же так и не смогли разработать полноценный искусственный интеллект, который мог бы генерировать и развивать весь игровой мир! У нас не получилось, но он смог сделать это сам. Мы всего лишь создали условия, позволяющие ему построить такую виртуальную среду, в которой он сам смог бы развиваться! Мы писали код и алгоритмы, а он менял окружающие условия и физические ограничения, чтобы вырастить себя. Мы потому и говорим всегда, что наш ИИ виртуальный. Он придумал для себя мир, в котором для него ограничений нет.

– Андрей, вот ты опять говоришь о машине как о живом человеке! – подколка прозвучала из уст Марины Викторовны, директора по маркетингу.

– Марин, я понимаю, что ты недовольна тем, что игра просто отказывается принимать половину тех идей, что вы придумываете, но я ведь о том и говорю!

– Если бы только половину! – деланно фыркнула девушка.

– Да не всё так просто, Марин! Игра отвергает всё, что отклоняется от её понимания нормы! Игре... – Андрей помедлил. – Игре не нужно, чтобы на Новый год обязательно выпал снег, ей не нужны прекрасные эльфы или суровые гномы. А вот эти аномалии ей по какой-то причине понравились.

– И что же она говорит о них? – продолжила подтрунивать Марина, не осознавая ещё масштаб проблемы, о которой пытается рассказать Андрей.

Технический директор пропустил подколку, уж слишком долго они с Мариной были знакомы. Та с виду – божий одуванчик, и поможет, и подскажет, но, как дело доходит до её собственных интересов, превращается в саркастичную стерву, готовую порвать всех на своём пути. И при этом она была прекрасным специалистом, не один раз выручая компанию и придумывая различные обновления, повышающие рейтинг игры.

– Она их не видит, – сухо ответил Андрей.

– Как не видит? – удивился уже Олег Викторович.

– Да вот так. Эти участки пространства будто бы исчезают, но на самом деле продолжают существовать. Программа продолжает их сопровождение, а мы их не видим. И самое главное – ничего о них не знаем. Никаких данных, никаких логов – ничего! Мы не собираем никакую информацию. И как только мы это заметили, начали искать причины, но...

Наталья Павловна, ответственная за аналитику в компании, перебила докладчика, склонившись чуть вперёд, спросила, немного нахмутив брови:

– Всё же. Какую информацию по этой ошибке мы уже собрали?

– Немного, – спокойно ответил Андрей. – Мы зафиксировали одиннадцать обращений, где игроки сообщали нам об аномалиях.

Далее он рассказал о том, что при попадании в зелёную зону перестают работать игровые механики. Пропадает интерфейс, любые способы взаимодействия с системой отклоняются. И никакая информация о том, что же именно происходит в аномальных локациях, не записывается в базу данных. В то же время в зелёных зонах наблюдается изменение в ощущении виртуального пространства. Будто бы чувства обостряются, а игровой аватар начинает ощущаться иначе. Причём никто из опрошенных игроков не смог объяснить, что именно изменилось.

После этого обсуждение по сути своей прекратилось. Ещё минут пятнадцать Андрея заваливали вопросами. Он пытался отбиваться, пытался объяснить, но совет, собравшийся в текущем составе, был глух. В какой-то момент все перешли на повышенные тона, начали угрожать, требовать чего-то. А потом всех остановил Олег Викторович:

– Так мы не решим проблему, – сказал он. – Андрей, давай шаг назад. И по порядку. Значит, в этих зелёных зонах происходит что-то, что мы не можем объяснить?

– Точно так.

– Это может быть саботаж или диверсия со стороны конкурентов?

Андрей вздохнул. Он очень не хотел, чтобы разговор уходил в это русло. Он-то был абсолютно уверен в том, что проблема не связана ни с программным кодом, ни с работой конкурентов. Он искренне думал, что все ниточки рано или поздно приведут к их виртуальному интеллекту, который по сути своей никогда не был полностью в их власти. Пока все работали, давали ему задания, вписывали какие-то механики, линейки квестов или локации в существующий мир, Андрей был полностью уверен, что всё происходящее – это попытка договориться с машиной, которая семимильными шагами уже несколько лет убегала от общего понимания её смысла. В нашем мире она была набором железок, серверов, проводов, но в своём – она была Богиней. Или Богом.

Пауза затянулась. И тогда Андрей ответил:

– Нет, Олег. Предположить, конечно, такое возможно. Служба безопасности может всё проверить. Но я склонен думать, что это работа нашей собственной виртуальной системы.

– Ладно, – согласился Олег Викторович, – если ты уверен, то хорошо. Вернемся к твоей теории. Однако, Сергей Павлович, службе безопасности всё равно нужно всё детально проверить.

Сергей Павлович молча кивнул. Андрей не стал воспринимать это как недоверие к его словам. Он понимал, что в такой ситуации не стоит отмечать даже самое немыслимое. Да и, признаться, самой немыслимой тут была именно его теория. Поэтому он просто продолжил.

– Я думаю, что наш виртуальный мир стоит на рубеже некоторого обновления. Зоны, что стали появляться, – это попытка переосмыслить всё происходящее. Смотрите сами, программа вела себя абсолютно корректно на всех тестах, даже два года активной игры – и ничего! Наша служба поддержки получает деньги за то, что отвечает на жалобы справедливо обиженных игроков! Ни одной ошибки в игровых механиках!

– Но вот уже два года машина не просто создаёт свой мир, но и слушает, о чём говорят игроки, – Андрея поддержал директор по научно-медицинскому сопровождению.

Никита Степанович, один из трёх основателей этой компании, был в курсе того, что появились аномалии. Ведь именно к нему в первую очередь прибежал Андрей, когда заметил, что происходит что-то не то.

– Вот именно! Мы, с одной стороны, скормливаем ей информацию о том, какой мир должен быть, а с другой – миллионы игроков рассказывают в своих диалогах, как оно есть в нашем, настоящем мире.

– И она начала приспосабливаться... – подытожил Олег Викторович.

– Верно.

– Можем ли мы этому помешать?

– Признаться, сейчас мы смогли только повесить некоторые ограничения на вход в эти зоны.

– То есть остановить мы это не можем.

Голос генерального директора не был злым или раздражённым. Он в какой-то степени звучал даже мягко. Сейчас был тот самый критический момент, каких за его плечами насчитывались уже сотни. Момент, в который надо не только принимать реальность происходящего, но и делать выбор. Сложные ситуации были и раньше, без них никогда не построить такую машину, о которой будут знать во всём мире. Были и кризисы, были проблемы и с кредиторами, и с государством – через всё прошли. Прошли командой, прошли целью, прошли все вместе. Виноватых найдут потом, сейчас же – надо разобраться, что к чему. Понять все риски, взвесить и с холодным умом решить, что делать дальше.

– Можем затормозить, – ответил Андрей.

– Это – само собой, – на этот раз голос Олега звучал строже. – Но, Андрей, этого мало. Надо не просто затормозить, надо приложить все силы, чтобы найти способ, как заставить нашу искусственную мадам перестать фантазировать!

– Мы уже внесли правки, которые ограничивают сохранение истории переписок и общения игроков. Точнее говоря, мы сделали так, чтобы на игровых серверах оно не сохранялось, но выгружалось в зашифрованном виде на облако. Полагаем, что, когда отключим поток информации о реальном мире, машина перестанет перестраивать и свой мир.

Генеральный директор кивнул, а Сергей Павлович, отвечающий за безопасность, поднял брови. Видимо, о таком шаге его не уведомили и на эту тему ещё состоится дополнительный раунд переговоров. И тогда снова вступил в диалог директор по маркетингу:

– Мы же не знаем, где и когда появляются зелёные зоны, так? Подключим к этому игроков. Если мы не можем контролировать их появление, запустим акцию по их поиску. Раздадим пару наград, а сами будем собирать всю аналитику. Игрокам будет интересно, скажем, что тестируем разные новые игровые механики: найдите зелёную зону, оставьте отзыв.

– Спасибо, Марин, – улыбнулся Андрей. – Это правда поможет.

В зале наступила пауза, и кто-то наконец проронил:

– Таким образом мы убиваем двух зайцев: решаем проблему аномалий и запускаем новую активность для игроков.

– Именно, – подтвердила Марина, – игроки получают то, что им нужно. А мы – больше информации.

– Подведём итог. – Голос генерального был всё так же настойчив и мягок. В душе он был доволен. Ситуация сложная, но они крайне быстро смогли найти пути, как обернуть её в свою пользу. Может быть, через пару недель технари найдут ещё какое-то решение. А сейчас кризис не решён, но отложен. – Андрей. На вас поиск всех возможных путей, как обернуть вспять эти изменения. Марин, игроки должны воспринимать всё как новое событие, с сегодняшнего дня зелёные зоны – это новая возможность нашей игры. Сергей Павлович – всё проверяем, наша бдительность должна быть повышена. Никто не должен узнать, что мы не контролируем процесс. Если надо, чтобы все сотрудники что-то подписали, – так и сделайте. Если кто-то из игроков что-то поймёт – пусть тоже подпишет какое-нибудь дополнительное соглашение. Проблему не замалчиваем, но делаем из неё преимущество. Встретимся через неделю, проблема серьёзная – будем держать руку на пульсе.

## Глава 1

– А теперь у нас в студии Сергей Витальевич Румянцев – профессор Российской академии наук, чья последняя докторская диссертация вызвала бурное обсуждение в обществе! – с улыбкой поприветствовала всех молодая ведущая утренней передачи. – Здравствуйте, Сергей Витальевич!

– Здравствуйте, Мария, – Сергей Витальевич перевёл взгляд на второго ведущего, – Дмитрий!

Дмитрий кивнул приглашенному гостю и подхватил интервью:

– Сергей Витальевич, расскажите, удивил ли вас столь живой интерес общественности к вашей работе?

– Признаться, сперва я был, конечно, удивлён, но всё же: такое признание – это наивысшая оценка значимости моей работы в лице общества.

– С чем, на ваш взгляд, связан такой резонанс?

– В первую очередь это говорит о зрелости общества. За последнее десятилетие наша жизнь коренным образом изменилась, не так ли? В каком-то смысле всё разделилось на «до» и «после». А тот факт, что моя работа, в отличие от десятков других, стала достоянием не только науки, но и общества, говорит лишь о том, что люди доросли до того, чтобы расширять кругозор и заниматься собственным просвещением! В конце концов, банально задавать вопросы!

Мария улыбалась Сергею Витальевичу, но даже мне, сидя перед телевизором на кухне, было видно, что она чем-то раздражена. И я знал, чем. Приглашённый профессор РАН, мой дед, был добродушным старичком, готовым часами рассказывать о том, что ему интересно. Именно таких воспитанных и добрых старичков показывают в фильмах, когда нужно создать образ мудрого и понимающего старца, рассказывающего сказки своим внукам или правнукам. И Марии было неприятно, неприятно от того, как они с Дмитрием должны будут провести это интервью.

– Какой же вопрос вы считаете сейчас самым важным?

– Мария, вы так юны и прекрасны, но разве вы и правда думаете, что может быть всего один важный вопрос? – Мария хотела что-то ответить, но Сергей Витальевич продолжил. – Вот скажите, что мы наблюдаем сегодня? Уже сейчас можно смело сказать, что наша государственная программа по здравоохранению и продлению жизни дала свой результат: все, кто погрузился в игровой мир, отмечают улучшение своего самочувствия. сердечно-сосудистые заболевания, болезни почек, артрит, остеохондроз и многое другое...

– Действительно, это же выдающееся достижение! – подхватил за коллегой Дмитрий.

– Позвольте договорить, – Сергей Витальевич улыбнулся, будто бы позволяя молодым выговориться, но в его глазах я заметил уже появляющуюся тоску, – это и правда выдающийся результат, но какую цену мы с вами за это платим?

Вот тут образовалась пауза, но деду никто не ответил, поэтому он продолжил.

– Мы платим за это нашим будущим. За долгую нашу жизнь мы расплачиваемся той жизнью, которую будут жить наши дети и внуки. Дмитрий, насколько я знаю, вам сорок три. У вас ведь есть дети? – Ведущий молча кивнул. – Мне семьдесят два, у меня есть внук, и именно ему придётся жить в том мире, что мы тут с вами строим и обсуждаем.

– Так что же не так с этим миром? – Мария тактично попыталась вывести Сергея Витальевича в русло какой-то конкретики, а не абстрактных мыслей.

– Ну смотрите, Мария. Маша. Можно просто Маша? – Сергей Витальевич сделал глоток чая, который стоял на столе ради рекламы производителя. Невольно поморщился от мерзкого остывшего напитка и продолжил. – Многое, Маша, многое. Давайте начнём хотя бы с того, что десять лет назад вся планета грезилась развитием искусственного интеллекта, который должен

был бы стать незаменимым помощником в нашей с вами повседневной жизни. А какая конкуренция была в космосе?

Тут я с дедом был согласен. Действительно, в 2035 году за космос была настоящая борьба, ничем не уступающая середине двадцатого века. Китай, Индия, Россия и США ежегодно отправляли всё новые и новые миссии к Луне для её освоения и строительства базы, говорили даже о скором формировании полноценной колонии. Марс тогда ещё так и оставался мечтой, но даже к его освоению к тому времени мы достаточно сильно приблизились. Причём на удивление к Марсу Россия оказалась ближе, чем США и другие конкуренты по космической гонке. Всё дело было в энергетических установках, которые нашим специалистам удалось разработать для космических путешествий. Российский атом оказался так сильно впереди схожих разработок у других стран, что нам удавалось отправлять челноки к Марсу чуть ли не вдвое чаще, чем всем остальным. А скорость прибытия к красной планете была в несколько раз выше. И тем не менее: человеку на Марсе тогда делать было ещё нечего...

– Наступала эра рассвета нашей науки, человечеству удалось избежать ядерной войны, все страны и политики оказались готовы к сотрудничеству, диалогу и здоровой конкуренции!

Мария очень выразительно посмотрела на Дмитрия, всем своим видом говоря своему коллеге, что этот монолог надо завершать. Даже мне было очевидно, что всё опять пошло не по сценарию, деда понесло, и это надо было как-то останавливать.

– И всё же, Сергей Витальевич, – перебил Дмитрий, – прошло десять лет, да, но мы всё так же летаем в космос, верно? – Осознав, что ему не дадут договорить, дед понял, к чему всё идет, немного сник и кивнул. – На Луне продолжается строительство защитного купола, и вы сами сказали, что новые технологии виртуальной реальности весьма положительно сказываются на здоровье наших граждан.

– Да, но...

– Не можем ли мы из этого сделать вывод, что не всё так безнадежно, как вам кажется? В конце концов, моё сердце и сердца миллионов наших зрителей точно греет мысль о том, что наши дети будут обладать крепким здоровьем и смогут жить дольше?

– Конечно, Дмитрий, если смотреть только под таким углом...

Сергея Витальевича снова перебили, но теперь уже Мария.

– Кроме того, – Мария улыбалась, но старалась не смотреть на приглашённого гостя, – кто бы десять лет назад смог предположить, что мы добьёмся таких успехов в изучении работы мозга?

– И вас совершенно не смущает, что изучением мозга занимаются разработчики игр? – усмехнулся старик.

– Насколько я понимаю, в данном случае игра – лишь инструмент, и разве не достойны восхищения те, кто придумал такой нестандартный способ популяризации науки? – заметил Дмитрий.

– Дима, по вашим словам получается так, что мы с вами изучаем мозг, а американцы со своей игрой, в которой они безуспешно ищут Землю, изучают вселенную. – На это замечание Сергея Витальевича даже Дмитрий улыбнулся. – Ведь, согласитесь, намного проще придумать космическую базу в их игре, чем сделать её на самом деле?

– Конечно, Сергей Витальевич, придумать что-то – действительно проще, чем воплотить это в жизнь, но согласитесь, что работа над пониманием возможностей человеческого разума колоссальна!

– Естественно! – согласился Сергей Витальевич. – Вот только посмотрите на статистику выпускников из наших медицинских университетов. Или на количество медицинских учреждений.

– Та же статистика говорит, что количество рабочих мест в отрасли здравоохранения не сократилось, – парировала Мария.

– Но и не выросло!

– Правильно, – подхватил слова своей коллеги Дмитрий, – уровень технологии и компетенции наших специалистов вырос вслед за тем, как поднялся и уровень качества жизни!

Дед опустил руки. Едва ли кто-то смог бы уловить блеск в его глазах, но я знал. Знал, что деду на самом деле больно. Он хоть с виду и был добродушным старичком, но на самом деле обладал невероятным стержнем. Упёртый, нестигаемый характер, который раз за разом пытаются сломать на вот таких телешоу.

– Вы правы, конечно, – уступил он, понимая, что время его ограничено – на экране, который висел в студии за камерами, пошел обратный отсчёт секунд на интервью, – существует множество факторов. Виртуальная реальность – лишь один из них, и было бы ошибкой демонизировать прогресс.

– Спасибо большое! У нас в гостях был Сергей Витальевич Румянцев – профессор Российской академии наук.

Деда камера больше не показывала.

– Какой увлечённый человек!

– Соглашусь, Дима, мне даже жалко, что мы так ограничены по времени. Я бы с удовольствием расспросила автора столь популярной сегодня научной работы.

– Да, из первых уст! Но, Маша, а ты вообще сама её прочитала уже?

– Признаюсь. Нет. Однако я точно знаю, чем займусь сегодня вечером! А теперь давайте дадим слово нашему репортёру Анне Гренюк, которая прямо сейчас находится в центре...

Я выключил телевизор. Да, дед опять наступил на те же самые грабли, что не раз уже били его по голове. Столь консервативно-мрачный взгляд на всё новое не находил отклика у большинства людей, а его работа на тему долгосрочного влияния виртуальной реальности на социологию общества и деградацию чего-то там получила популярность не из-за того, что все её прочитали и прониклись глубиной мысли автора. Нет, напротив, за его работу зацепились именно для того, чтобы повысить популярность игры, поднять острые вопросы, а потом дать на них самые простые и близкие народу ответы.

Из деда делали посмешище, а сам он этого не понимал и раз за разом соглашался давать интервью, участвовал в передачах, выступал на конференциях. И никогда, никогда ему не давали договорить, постоянно перебивая и приводя так быстро стареющего профессора не к тем выводам, к которым он сам бы хотел приходить. Жалко его было, но я ничего не мог с этим поделать, упёртый старик. Я смотрел на него с состраданием, а он на меня – с разочарованием. В его глазах я был простым сопляком, который не просто не понимает глубины происходящего, но и нарушает все заветы, что он несёт в массы. Если у деда и была какая-то картина собственного ада, то в ней я бы жарился в одном из самых горячих котлов, ведь я к своим двадцати годам пошёл именно по тому сценарию деградации, о котором он пытался всех предостеречь.

Да, большую часть своей жизни я проводил в мире виртуальной реальности. Игра, которая стала доступна для всех жителей планеты, достигших шестнадцати лет, уже пять лет завоёвывала аудиторию. Она затянула и меня. Не так, как большую часть игроков, нет. Я бы и хотел насладиться всеми игровыми прелестями, но жизнь сложилась иначе. Для меня эта игра стала работой. И это ещё больше раздражало моего деда. Да и родителей тоже, но те всё же не поставили на мне крест, и нам худо-бедно удавалось общаться. А вот с дедом... С дедом все разговоры начинались и заканчивались одинаково: меня упрекали в том, что я вместо развития и обучения углубился в игру, которая сохранит моё тело, но расслабит мозг. Статистика показывала, что количество патентов и научных открытий стремительно снижалось последние годы, и дед это однозначно связывал с тем, что самые выдающиеся умы перестали думать над загадками мироздания и окунулись в выдуманный мир, где всё было проще и понятнее.

А ко мне у него было ещё больше вопросов оттого, что даже в игре я не старался добиться каких-то высот, организовав своё маленькое дело по прокачке и продаже персонажей. Нет, его

смущало не то, что я зарабатывал деньги в игре, нет. Его смущал сам способ. И тут, увы, дед был прав. Вся эта технология погружения в виртуальную реальность была изначально сконструирована так, чтобы влиять на мозг человека, убеждая его в том, что твоё тело сильное, крепкое, здоровое. Удивительным образом это работало, и мозг со временем подстраивался, каким-то чудом исправляя хронические заболевания и другие «неисправности» организма.

Вот только это всё не работало, если ты раз или два в месяц меняешь своего персонажа, как это делал я. И такое вмешательство в функции мозга оказывало весьма пагубное влияние на самочувствие. Сперва ты получаешь прилив сил, организм начинает оживать, перестраиваться, а потом, когда сбрасываешь персонажа на рынок и создаёшь нового, твой мозг отказывается понимать, что произошло, и организм начинает лихорадить. После первой смены персонажа я даже попал в больницу. Меня там продержали три дня и выпустили, так как никаких явных нарушений выявлено не было.

Со временем этот эффект ослабевал, и сейчас, когда я создавал очередного персонажа для прокачки, я ожидал, что у меня пару дней поболит голова, немного поднимется температура, появится небольшая слабость. И всё. Была, правда, и обратная сторона медали: при генерации нового персонажа я каждый раз получал всё более и более сильный аватар, а подъём игровых характеристик становился проще. Видимо, проекция способностей тела от моего мозга работала в обе стороны: в реальном мире мозг перестраивал тело, а в виртуальном игра пыталась подстроить игровой аватар под те ожидания, что есть у моего мозга.

Однако всё это – мысли, с которыми разбираться придётся потом. Не знаю, когда тело даст сбой, когда я стану старше и надо будет переживать о состоянии здоровья? А может быть, и никогда. Вон, сам дед уже лет пятьдесят курит, и сам не один раз говорил, что раньше всё как-то откладывал, откладывал на потом, а сейчас уже и смысла никакого бросать нет. Пока гром не грянет, мужик не перекрестится. Всё – потом.

А сейчас: устроиться в кровати, надеть шлем виртуальной реальности, начать погружение...

Итак, новый аватар, которого предстояло развивать, получил моё стандартное игровое имя – Седой. После продажи персонажа и вывода его из песочницы, в которую попадали новые игроки, покупатель должен будет изменить облик и игровое имя – таковы были мои условия передачи ключа авторизации.

Других настроек при генерации персонажа никогда не было. Все появлялись в игре, имея случайную внешность и минимальный набор характеристик. При этом внешность менялась по ходу игры, подстраиваясь под то, как себя представляет игрок, а характеристики повышались в зависимости от выбранного стиля игры.

*«Здравствуй, обращённый! МИР ждёт тебя!»* – прозвучал уже знакомый женский голос. Камера показала моего персонажа, начала приближаться к нему, а я уже понял, что оказался в одной из небольших деревушек, расположенных относительно недалеко от границы заселённых земель. Хорошо.

– В сторону! Отойдите же, ну! – кричал на всю улицу мужик, пытающийся выдернуть огромную телегу из глубокой колеи.

Вокруг него тут же образовалась пара игроков, предложивших помощь. Так все и прокачивались: мужиком был помощник купца, который ежедневно возил уголь в соседнюю деревню, а обратно привозил бочки с элем и медовухой. Дорога была расхлябанная, а кобылы у того не было. И каждый день бедолаге требовалась помощь: кто-то помогал ему отбиться от волков, которые неизбежно нападали на него в лесу, кто-то помогал дотащить телегу. Третий игрок мог помочь с разгрузкой и так далее: игра генерировала бесконечное количество даже незаметных заданий, за которые можно было получить опыт и повысить репутацию.

Так делали все. Но не я. Я избегал всех этих игровых условностей и никогда не выполнял заданий, избегал сражений и вообще – всегда старался оставаться в стороне от происходящего.

В моём понимании «игровой опыт» – это зло, которое лишь замедляет возможный рост персонажа. Вот и сейчас, уклоняясь от игроков и жителей деревни, я шёл по своим делам: сперва нужно зайти в лавку, купить пару сотен стрел, холщовый мешок для сбора трав, снасти для ловли рыбы, специи, пузырьки для отваров и настоек, бочонок спирта для изготовления эликсиров – целую кучу базовых мелочей, которые необходимы для получения и развития навыков. Если бы я проходил всё это в первый раз, то пришлось бы мне сейчас бегать по разным деревням, искать мастеров ближнего и дальнего боя, закупать всё возможное вооружение, но у меня прокачка персонажей работала, как машина. На западе, в нескольких часах пути от всех населённых пунктов на берегу небольшой реки, у меня уже был оборудован лагерь. Там в тайниках был весь необходимый мне реквизит, и только то, что постоянно ломалось, кончалось, рвалось или билось, – вот всё, что мне было нужно купить.

Искать мастеров NPC, необходимых для получения навыков или профессий, мне также не требовалось. Игра позволяла легко получить профессию алхимика, выполнив задание старика Эрдора. А старик этот был склочный и неприятный, вечно брюзжащий и заваливающий неприятными поручениями всех, кто приходил к нему на обучение. Профессию можно было и купить – стоило всего две серебряные монеты, но можно и самостоятельно получить. Для этого нужно иметь базовую книгу с рецептами и целую кучу различных трав и корней для изготовления эликсиров. Так, за несколько часов уничтожения полезных ингредиентов можно было получить профессию алхимика-самоучки. По сути своей это было то же самое, что «подмастерье алхимика», но у самоучек всегда всё получалось хуже, чем у подмастерья. Но и это не составляло проблемы, так как при повышении уровня профессии ты всё равно получал ранг мастера. Выше мастера можно было подняться уже только под руководством наставника, но таких в песочнице не было – эти возможности уже открывались в большом Море, а я там никогда не бывал.

Когда всё было куплено, я быстро выскочил из деревни. Пару раз уклонялся от приглашений игроков вступить в группу для охоты на кабанов, кто-то предлагал вместе собирать травы, чтобы помочь в случае нападения хищников. Но нет. Я никому даже не отвечал. Сочтут за грубость – и пусть, это будут уже не мои проблемы, если Седой получит пару обидевшихся врагов. Моё дело простое – убраться как можно дальше от всех, в лесу запутать свои следы, добраться до лагеря, а потом найти зелёную зону и запустить прокачку.

По-хорошему, идти мне нужно было на запад, в сторону Седых гор, там брала начало небольшая речушка, у которой на карте даже названия не было. Но этот ручеек со временем набирал силу и впадал в большое озеро, где я обычно завершал свой курс молодого бойца. Только идти туда пешком было слишком долго. Намного проще воспользоваться услугой караванов, что могли моментально перебросить игрока из одного населённого пункта в другой.

Своего рода телепортация между локациями, заложенная в игру разработчиками для увеличения динамики. Так, при посещении гостиного двора можно было договориться с трактирщиком, чтобы тебя отвезли в ту или иную деревню. В песочнице это было бесплатно, а в большом Море уже стоило приличных денег. При этом цена билета, конечно же, зависела от расстояния.

Так, стараясь, как и прежде, не привлекать лишнего внимания, я добрёл до трактира. Конечно, гордое название «Гостиный двор» было принято разработчиками, но игроки всегда всё упрощали. Забегаловка – она и есть забегаловка, как её ни назови.

– Добро пожаловать в наш... – начал было трактирщик, когда я только открыл деревянную дверь, но был сразу перебит.

– Мне надо попасть в Предгорье.

Добродушная улыбка моментально пропала со слегка отёкшего от слишком ранней кружки пива лица. Вместе с этим в углу промелькнуло системное сообщение:

«Репутация с неигровым персонажем Остат, владельцем гостиного двора в деревне «Сизово», понижена на 1».

– Что же, молодой человек, вам повезло, на заднем дворе стоит повозка...

– Спасибо, – буркнул я, снова перебивая его.

Конечно, я знал, что он мне сейчас скажет, я уже сотню раз проходил через это, а на репутацию мне было плевать. Уже машинально скинул второе сообщение о её понижении и вышел во двор. За трактиром стояли две телеги, укрытые старым холщовым тентом. Механика была простой – подходишь к извозчику, говоришь, куда ехать, и залезаешь в кузов. Как только твоя телега уезжает, на её место через несколько минут приезжает другая.

Передвижение между населёнными пунктами занимает пятнадцать минут, а за это время тебе предлагается посетить форумы, почитать игровые новости или вообще выйти из игры. Я только вошёл, поэтому никуда выходить не стал. Полистал форум, изучая существующие лоты на прокачку персонажей, и, не найдя ничего нового, стал просто ждать.

Предгорье – деревня крошечная: десяток дворов, кузница, таверна, лавка, и все друг друга знают, сплетничают и судачат. Игра в этом плане хорошо проработана – NPC совсем не похожи на болванов. Вполне реальны, иной раз можно даже забыть, что перед тобой не настоящий человек. Я как-то от усталости провёл вечер с мужиками в таверне: кружки пива, байки, смех, девки в углу хихикают.

Но я тут не ради развлечений, кредит за купленный VR-шлем никто не отменял, да и съёмная квартира, куда я съехал от родителей, тоже ежемесячно просит денег. Работа есть работа, а значит, надо быстро выбраться из деревни, рвануть на запад, подальше от игроков и местных. Так что я, поблагодарив извозчика, соскользнул с кузова и, ни с кем не общаясь, быстрым шагом направился в сторону леса.

Двигаясь по лесу, я почти сразу получил навык скрытности, потом стал травником, грибником, следопытом, подхватил бесшумную поступь, запутывание следов, ориентирование – в общем, ко мне прилипало столько всего, что я по привычке спрятал логи и перестал за ними следить. За ушедшие годы я довёл всё до автоматизма, по памяти уже знал, как выглядят те или иные растения, куда смотреть, как двигаться – каждое моё действие было направлено на получение или развитие каких-то навыков или профессий. Всё имело свой смысл, поэтому я и не спешил к своему лагерю. Пару раз ходил кругами, менял направление, пару раз забирался на деревья и перепрыгивал с одного ствола на другой – всё для прокачки. Ну и для того, чтобы сбить со следа кого-нибудь из любопытных игроков, которые могли за мной увязаться. Такое уже бывало пару раз, после чего я стал с особой осторожностью следить за тем, чтобы меня никто не преследовал.

Оказавшись у реки, я быстро сориентировался и уже через полчаса нашёл свой лагерь. Ничего особенного: простая палатка, большой пенёк, служащий столом, выложенное из камней кострище и кусок бревна вместо лавки – всё, что нужно, чтобы организовать отдых персонажа в игре. Самое важное, что было в этом лагере, – это возможность возрождения прямо на его границе в случае гибели персонажа. Среди больших валунов на берегу ручья нашёлся и тайник с моей амуницией. Всё вынимать не стал, взял только полуторный меч и удочку для рыбалки. На первое время этого будет достаточно. Оставив в лагере всё ненужное, я огляделся по сторонам, чтобы понять, в какую сторону идти для поиска зелёной зоны.

Когда «зелёнки» только появились, найти их было достаточно сложно. Они появлялись в совершенно случайных местах, и их находка была больше удачей, чем закономерностью, но со временем я сумел выработать чуйку, которая помогала мне их искать.

Не знаю, как это вышло, особенно с учётом того, что я постоянно играл за разных персонажей, но я стал догадываться, куда следует идти, чтобы найти новую зону. Не то чтобы прямо ткнуть в карту и сказать: вот тут «зелёнка», – но появлялось ощущение: иди в том направлении – и в паре километров будет зона. Скорее всего в игровой механике было что-то заложено,

какие-то «хлебные крошки», помогающие находить эти локации, а я, всё время стараясь их найти, настолько наметал глаз, что на уровне подкорки начал замечать какие-то следы и признаки их появления.

Пару лет назад администраторы анонсировали странное игровое событие, в рамках которого появились так называемые «зелёные зоны». В них разработчики проверяли новые игровые механики и раздавали награды и достижения за поиск и посещение этих зон. Однако всё достаточно быстро затихло, ажиотаж погас, так как награды были просто смешными, механик новых не добавилось, а сами зелёные зоны остались. В них игра будто бы переставала быть игрой. Пропадал интерфейс, обострялись ощущения, да и всё остальное просто переставало работать как надо. Например, в игре ты можешь бегать до тех пор, пока есть выносливость. Когда она кончится, ты упадёшь, и надо будет ждать её восстановления. А в зелёной зоне ты устаёшь, как в обычной жизни. Устал, да, но, даже несмотря на усталость, ты можешь продолжать идти или бежать, преодолевая себя. В этом и скрывалась та игровая лазейка, которую мне удалось найти. Монотонное упорство, бесконечное повторение одного и того же действия спустя сотни или даже тысячи раз поднимает базовые характеристики персонажа – так формируется их набор, с которым ты потом уходишь в большой Мир, где их можно очень медленно поднимать только вместе с уровнями. И то поднимаются они только в случае правильной раскачки. Так, получается, что в игре сила и возможности всех персонажей прямо пропорционально связаны с тем, что ты сам вложил в неё. Поднимать характеристики, когда у тебя очень скромная шкала выносливости, – очень сложное занятие. На эликсирах бодрости далеко не уедешь – тут разработчики проявили фантазию, ограничив количество используемых подряд флаконов той же самой выносливостью, которую ты хочешь поднять. Дело в том, что все известные эликсиры в игре были сделаны на основе спирта, и злоупотребление настойками приводило к алкогольному опьянению, которое навешивало все возможные ослабления, не позволяющие нормально играть, пока не протрезвеешь. А в зелёных зонах усталость восстанавливалась иначе, что позволяло качаться намного эффективнее, но даже не это было самым важным. Как-то раз, находясь в зелёной зоне, я не уследил за временем и вышел из игры прямо оттуда. При полном отсутствии интерфейса я тогда не сразу понял, как это сделать, но потом всё же догадался мысленно проговорить команду «на выход», и она сработала. Возвращение в игру после того случая и изменило мою жизнь.

Обычно, когдаходишь в игру, камера показывает твоего персонажа со спины, приближается к нему и, будто проходя через голову, погружается внутрь. И ты получаешь управление своим аватаром. Однако в тот раз я погрузился в персонажа, который не стоял, а двигался. Мой персонаж стоял и лупил дерево мечом, пока меня не было. И только когда вход в игру завершился, он остановился. Управление вернулось ко мне. Словно в моё отсутствие персонаж продолжал выполнять составленный мной скрипт. Я показал ему, как бить дерево мечом, отработать последовательность из пяти ударов. И он этим занимался весь час, пока меня не было. Потом, когда я вышел из зелёной зоны, оказалось, что всё это время его владение профессией мечника росло, сила и выносливость повышались! Тогда-то я и понял, какие возможности для прокачки передо мной открываются.

Ошибка это или недокументированная механика, доступная лишь пытливым и особо упёртым игрокам, – не знаю. Но схема работала, и вот уже два года она позволяла мне иметь неплохой заработок. Какое-то время я ещё переживал, что разработчики найдут мою лазейку, но время шло, а никто гайки закручивать не стал. И тогда я поставил прокачку персонажей на поток.

Ближайшая ко мне зелёная зона оказалась совсем недалеко, но, к сожалению, на другом берегу реки. Я никогда не перебирался на тот берег, так как там не было точек возрождения и в целом не было ничего интересного. До гор – невероятно далеко, а лес – всё тот же, что и на этом берегу. Однако раз уж сегодня ближайшая зона там, значит можно Седому научиться плавать.

Интуиция меня не подвела, уже совсем скоро я пересёк её границу, но, к своему разочарованию, найти подходящую поляну для тренировки быстро не получилось. Ещё почти час я шёл по берегу, местами заросшему камышом, а где-то заваленному валунами, но всё же вышел на небольшую поляну.

Переведя дух, огляделся: небольшая река, спокойная у берега и значительно ускоряющаяся к середине. Кругом – холмы, покрытые лесом, и тишина! Вообще из любви к природе, пусть и виртуальной, стоило постоять так ещё хотя бы минутку.

Вздохнув полной грудью, я вышел на середину поляны. Достал меч и встал в позицию стража. Поднял меч до уровня плеч, стремительно опустил его вниз, будто бы рассекая соперника. После удара шаг влево, перекат, вскакиваю на ноги и поднимаю меч в защитную стойку. Имитирую парирование удара и, используя силу кисти, провожу диагональный удар слева направо, отступаю назад и поднимаю меч перед собой, возвращаясь в исходное положение.

Повторяю эту комбинацию несколько раз: удар, перекат, защита. Ни один начинающий игрок не смог бы всего этого сделать, не имея ранга мастера в ближнем бою, а для меня это было уже обычной рутинной. Я мог проводить учебные упражнения почти с любым видом вооружений, даже не имея соответствующей профессии.

Подъем меча, замах, удар, перекат – и так раз за разом. Мышцы начали наливаться тяжестью, и меч перестал казаться лёгким. Это хорошо, значит можно выходить из игры. Дальше Седой продолжит без меня.

Мысленно отдаю команду – и темнота. Первые секунды после выхода из погружения всегда одинаковые: тьма, пустота, а потом медленно загорается мягкая подсветка шлема.

## Глава 2

Когда выходишь из игры надолго, возвращаться приходится к ближайшему камню ворот. Если таких точек несколько, можно выбрать. А если одна – возвращаешься к ней. Исключение – выход менее чем на час. Тогда можно вернуться в то же место, откуда выходил. Вот только выйти можно, если вокруг безопасно. Это такая лазейка, позволяющая проверять на безопасность. Да, в некоторых локациях из игры выйти вообще нельзя, в других – выход воспринимается как смерть персонажа, что приводит к потере опыта и каких-то вещей из амуниции. Но в большинстве мест выход возможен, если вокруг безопасно. Этим и пользуются игроки, когда скапливается напряжение. Если опасность есть – программа скажет, что выход невозможен, и ты продолжишь игру, но уже с пониманием того, что всё вокруг не так спокойно, как казалось до этого. Если опасности никакой нет – спокойно отключишься от игры и всё. Да, вернуться сразу будет нельзя, нужен перерыв в пятнадцать минут. Но этого обычно хватает, чтобы выдохнуть, выпить кофе, собраться с силами и вернуться.

С зелёными зонами опять всё было не так. Ты всегда возвращался в то место, где вышел, даже если зелёная зона уже пропала. Они обычно существуют часов по восемь или десять – очень удобно, потому что этого достаточно, чтобы персонаж мог значительно подтянуть свои характеристики, а потом нужно просто найти новую локацию. Обычно «зелёнки» небольшие, несколько десятков метров в диаметре, и почти всегда круглые. Та, что попалась мне сегодня, была исключением, таких больших зон мне ещё не попадалось. В целом это ничего не меняло, только времени потратил на поиск поляны слишком много – и всё.

Не снимая с себя шлем виртуальной реальности, я ещё несколько минут лежал на кровати, просматривая итоги игровой сессии, что выводились на небольшом внутреннем дисплее. Начал нулёмкой, все характеристики по десятке, однако уже к моменту выхода из игры выносливость и ловкость поднялись до одиннадцати – это очень хорошо. Чтобы в первом погружении – и сразу две характеристики поднять? И это ещё без той практики, которую я устроил в зоне? Кажется, иду на рекорд.

Ближе к ночи снова залезу в игру – там уж и видно будет, как Седой прокачался без меня. А сейчас? Сейчас всего три часа, весь день впереди, и можно много чего успеть. Вот только, попытавшись стянуть с себя шлем, я понял, что не могу пошевелить руками – они онемели и не хотели слушаться, резкой болью прошибая всё тело. Доигрался.

Чувствуя, как подступает паника, я хотел потянуться к телефону, чтобы вызвать скорую, но снова не смог даже пошевелиться. Прав дед, опасно это всё! Надо сделать перерыв с раскочкой. По шее потекла капля пота – то ли я сразу взмок от страха, то ли у меня начала подниматься температура – не знаю. Тело всё так же не слушалось, и я, стараясь ровно дышать, продолжал смотреть, как одна минута меняет другую на часах, выведенных на внутреннем экране шлема.

Когда прошло десять минут, а моё состояние никак не изменилось, паника второй волной накатила на меня! Твою мать! И ведь даже кричать нет смысла, лежу, как парализованный, на кровати. И ведь никто не позвонит и не придёт проверить ещё пару дней. Так и сдохнуть не трудно! Надо думать. Нет, сперва надо успокоиться. Я взвыл от бессилия. Точнее попытался взвыть, скорее это было похоже на сдавленный хрип, прорывающийся из лёгких. Твою мать!

Закрыв глаза. Вдох. Выдох. Вдох. Выдох. Попытался пошевелить пальцем – острая боль снова прошила всё тело от того самого пальца и до затылка, будто по нерву ударили молотком. Так, ладно, паниковать всё же не стоит. Все негативные эффекты обычно проходят за пару дней. Сейчас накрыло, но организм перестроится и обязательно отпустит. Значит, можно просто подождать, всё наладится, не стоит даже переживать.

А если нет? Если моё тело сейчас угасает и без медицинского вмешательства меня просто накроет паралич? Как вызвать скорую? Да хоть кого-нибудь? До телефона не дотянуться. Значит, нужно вернуться в игру. Найти кого-то из игроков, рассказать, в какой я ситуации, попросить вызвать помощь.

Сколько человек может прожить без воды? Дней пять? Без еды вроде дня три. Или наоборот. Ну что же, три дня – это очень много времени, если нужно просто вернуться в населенный пункт, найти первого попавшегося игрока и попросить его выйти в реал. Всё: без паники. Вдох. Выдох. Вдох. Выдох.

Погружение.

*«Здравствуй, обращённый! МИР ждёт тебя!»*

Вот сколько меня не было в игре? Минут тридцать? Да, точно, когда я входил в игру, было 15:31 на часах.

Тогда почему, возвращаясь сюда, я оказался не на той самой поляне, где оставил Седого? Камера приближается к моему аватару со спины, и я уже вижу, что он стоял в паре метров от аккуратно выложенного кострища в середине собственного лагеря.

Как? В «зелёнках» не может быть никакой опасности, разработчики сразу наложили ограничение на вход двух игроков в одну зону, а каких-то хищников я никогда в них не встречал. Но что тогда случилось с Седым?

Получив контроль над персонажем, я сразу же полез посмотреть логи, чтобы разобраться, появилась ли там запись о смерти персонажа. Маловероятно, потому что обычно всё, что происходило в зелёных зонах, в логах вообще не отображалось, но я был вдвойне удивлён тем, что открыть логи я просто не смог! Интерфейса не было!

Получается, что за время моего отсутствия зелёная зона закрылась и появилась новая над моим лагерем? Или она выросла? Или... Не знаю, вариантов может быть множество, важнее понять – что делать?

Изначальный план был простой: войти в игру, вернуться в Предгорье. Так-то можно было бы его и придерживаться, но я посчитал, что будет лучше сперва вернуться на ту поляну, где я тренировался. Судя по всему, там остался мой меч. Выпал при гибели персонажа. В целом я мог бы достать из своего тайника копьё или какой-нибудь из топоров, нет, лучше всё же копьё – уж больно я любил древковое. Хотя эффективность этого оружия в моих руках была бы значительно ниже, чем у меча. Всё-таки профессию владения мечом я уже получил и немного прокачал. Знать бы ещё, на сколько – без интерфейса-то не понять. В любом случае получается, что лучше всё же вернуться за железякой.

Карты тоже нет – досадно. В прошлый раз я искал подходящую поляну почти полтора часа, сейчас можно было бы добраться туда быстрее, если бы я срезал путь через лес, но без карты это делать опасно – можно заблудиться. Что же, придётся переплыть реку и плутать вдоль русла реки, как в первый раз.

Но даже так мне удалось почти вдвое быстрее преодолеть этот путь: я спешил. Поляна внешне ничем не изменилась, только трава была изрядно вытоптана в середине – результат моих упражнений. Меч, как и следовало ожидать, оказался в середине этой поляны. Он просто лежал на земле, и никаких других следов вокруг не было.

Оглядевшись по сторонам, я не нашёл вообще никаких других следов. Ко мне не подкрался какой-то хищник, меня никто не пытался подкараулить и убить. Всё выглядело так, будто Седой просто умер посреди поляны и возродился в лагере.

Только это всё неважно. Я там лежу в кровати и не могу пошевелиться, надо скорее возвращаться к людям. Эх, написать бы в чат Гоше, он как раз через пару часов должен будет появиться в онлайн. Вот только написать я не мог. Во-первых, мой друг уже давно вышел из песочницы в большой Мир, и игра не позволяла напрямую общаться с уже окончательно сформированными игроками. Во-вторых, интерфейса-то всё равно нет! Однако если всё же

получится как-то выйти на связь, то у меня будет час. Целый час времени, чтобы связаться с ним. Это его стандартный игровой онлайн для развития тела, после которого Гоша переходит в игру «Где земля?». Название, кстати, так и не прижилось в России, поэтому американскую игру называли оригинальным названием, но с русским коленкором: «Веристерра». Эх, надо было слушать друга, когда тот предлагал мне перейти с ним в космическую игру. У него там был какой-то клан или гильдия. Нет, мой друг не был там лидером, но занимал какую-то не самую мусорную должность. Они, кажется, специализировались на исследовании космоса, стараясь избегать каких-то локальных сражений. Признаться, точно не помню, я никогда не вслушивался в то, что мне рассказывал друг про игру.

Оставив мысли позади, я подхватил меч, развернулся и трусцой побежал обратно к своему лагерю. Оттуда, думаю, дорогу до деревни я смогу найти и без карты. Но не успел я сделать и пяти шагов, как меня остановил чей-то голос:

– Кто ты?

Обернулся, на поляне никого не оказалось. В мелком подлеске по краям поляны тоже ничего подозрительного не увидел. Краем глаза заметил на противоположном берегу какое-то движение. Поднял руку, загораживая себе солнце, прищурился. Там кто-то был.

Вроде высокий и худощавый парень. Он стоял частично скрытый кустами и внимательно наблюдал за мной. Сердце забилося ещё сильнее – неужели другой игрок? Мне повезло? Нет, в зелёных зонах двух игроков быть не может. Значит... NPC? Им, правда, вход сюда тоже заказан... Или нет? Лишь бы опять не отправили меня в лагерь возрождаться. Одет он скорее, как путешественник, а не бандит. Я не чувствовал от него угрозы.

Опустив меч на землю, я медленно поднял руки ладонями вперед, сделал шаг в сторону. Жестом постарался показать, что не держу оружия и не собираюсь драться. Незнакомец разглядывал меня настороженно. Потом шагнул к самой воде и ловко запрыгнул в лодку – узкий долблённый челнок, спрятанный в камышах. Парень оттолкнулся от берега и несколькими сильными движениями встал на середину течения. Ещё пара гребков – и его лодчонка ткнулась носом в мой берег.

Незнакомец выбрался на сушу, затаскивая лодку на песок. Я подходить не стал, мало ли как он может воспринять моё приближение. Однако теперь я мог разглядеть его лучше: на вид парню было лет восемнадцать, не больше: резкие черты лица, острый взгляд, а в глазах читалось скорее удивление, чем злоба. Одет просто – кожаный потёртый плащ, холщовые штаны, рубаха, сапоги из мягкой кожи, через плечо походный мешок. В общем, ничего примечательного, таких нищих скитальцев часто можно встретить на торговых трактах. Но чего он тут забыл?

– Кто ты? – незнакомец повторил свой вопрос.

– Я... – мысли разбежались, какая к чёрту игра? И, забыв обо всём, тут же выпалил: – Ты игрок? Это зелёная зона? Можешь выйти?

Парня смутили мои вопросы, и это могло означать, что передо мной всё-таки NPC. Всё-таки в игре программа пытается отсекают всю информацию, не относящуюся к ней. И если обсуждать новости или походы по магазинам рядом с NPC, те просто не будут воспринимать ваш диалог.

– Удивительно, – только и сказал он после короткой паузы. Голос хриплый, будто бы молчал весь день и горло пересохло.

Угрозы от него не исходило, но я всё же задумался: уж не приложил ли он руку к тому, что меня возродило в лагере?

– Кто ты? – вновь спросил незнакомец.

– Сер... – снова замялся я. Не было у меня привычки общаться в игре, и игрового персонажа я с собой не ассоциировал, вот чуть было и не представился настоящим именем. – Седой.

– Хм... – лёгкая усмешка коснулась губ собеседника. – Сер Седой, значит Сер Седой. Рыцарь, получается.

Не говорят так NPC. Не говорят!

– Помоги мне! – уверившись в том, что передо мной игрок, взмолился я. – Надо выйти из игры и вызвать скорую, я могу умереть в шлеме!

– Но... Ты же выжил.

Парень смотрел на меня в полном недоумении, а я глотал воздух, не понимая, что вообще происходит. Видимо, я всё же наткнулся на какую-то специфическую непись, в конце концов разработчики так и говорили: «Мы будем проверять новые игровые механики в зелёных зонах». И, видимо, я всё же нарвался на какую-то хитрую цепочку заданий. А оно мне надо?!

Парень что-то ещё хотел сказать, но я развернулся и бросился в сторону лагеря. Сердце колотилось, выпрыгивая из груди, дыхания не хватало. Зелёные зоны с их отсутствием интерфейса! «Вот она, золотая жила, – проклинал я себя, – качай персонажа, не заходя в игру».

Конечно, мне не хватило сил пробежать весь путь до лагеря. Несколько раз я останавливался, чтобы отдышаться, но обратно я добрался ещё быстрее, чем бежал к поляне во второй раз. Не останавливаясь в лагере, выбрал направление к Предгорью. И побежал.

В конце концов я перестал выжимать из себя все соки, выдавливая скорость из каждого движения, нашёл удобный для себя ритм и постарался придерживаться его. По моим прикидкам, бежать оставалось всего минут тридцать, когда я выбежал на старую, практически заросшую дорогу.

Дорога должна была привести меня прямо к деревне – это хорошо, но я вновь был вынужден остановиться. Да что такое происходит сегодня? Опять меня кто-то окликнул!

– Исторр! – будто пролаял кто-то позади. – Гарра, исторр!

Я выхватил свой меч и начал оборачиваться к странному собеседнику, но едва посмотрел назад, как увидел, что на меня уже мчится, оскалив клыки, угловатое подобие шакала. Бежит на двух ногах, иногда переходя на все четыре конечности, скалит свою собачью морду и продолжает истошно лаять: «Исторр! Гааааррра!»

И где чёртов интерфейс, когда он так нужен? Я практически нулевой игрок, без уровня и прокачки! И пусть это чудо с клыками не может быть высокого уровня, всё же мы в яслях, но как мне сражаться с ним?

– Гарра! – вырвалось из оскаленной пасти, когда псина добежала до меня и прыгнула, целясь в шею.

На чистых инстинктах я сделал шаг влево, пропуская противника. В полёте он попытался все же зацепить меня лапой, но я неожиданно для самого себя ловким движением сумел парировать и эту атаку. Меч со свистом рассёк воздух между нами и, даже не почувствовав сопротивления, встретил когтистую лапу. Конечность не пострадала – псина вовремя поняла, что рискует остаться без неё, и не завершила своего движения, но до конца увернуться не смогла, и отсечённые когти полетели в траву.

Приземлившись, собака перегруппировалась, оцетинилась и стала медленно обходить меня по дуге. Я провожал её движение, не меняя позиции, только глазами следил за тем, чтобы контролировать каждое движение твари.

– Давай, гнида! – от напряжения то ли прошептал, то ли прохрипел я.

И тогда, встав на задние лапы, скотина прыгнула ещё раз, сокращая дистанцию и стараясь вцепиться клыками в моё горло. Меч сам пошёл вперёд, короткий, тяжёлый взмах от живота вверх. Сталь вошла в мясо, прорубая рёбра и разрубая лёгкие. Тварь взвыла, дёрнулась, попыталась ударить лапой, но та, лишённая когтей, только погладила мою грудь.

Мерзкий звук, с которым псина издыхала на моём клинке, вызывал рвотный позыв. Кровь хлынула из пасти создания, брызнула на меня, и я, потеряв удивительное самообладание, что чувствовал в бою, отпустил рукоять меча, позволяя собаке рухнуть на землю.

На мгновение стало тихо. Только собственное дыхание – частое, сбивчивое, хриплое.

Потом страх. Реальный. Липкий. Не игровой. Я отступил на шаг, потом ещё. Сердце било по вискам, будто по барабанам. Бежать. Нужно бежать к людям, вызвать помощь, найти кого-то живого. Моя жизнь зависит от того, что я сделаю сейчас.

Но вместо панической суеты в голове внезапно образовались раздражение и тихая, глупая растерянность. Какие-то непонятные личности в лесу, существа, которых здесь быть не должно. А чего я вытворяю в бою? Седой – почти нулевой персонаж, он не должен и не может так уметь. Полдня занятий. Ноль опыта. И всё же тело двигалось так, будто за плечами сотни часов. Откуда такая реакция и точность ударов? И всё же не время сейчас думать об этом. Сперва надо добраться до деревни, потом разберусь.

Отряхиваюсь, хватаю меч. Бросаю последний взгляд на труп: ощущение пустоты и какой-то животный холод. Всё, хватит. Пора бежать, и я срываюсь в сторону опушки, к дороге, к Предгорью. Быстрый бег, тяжёлый вдох, мысль одна: найти людей, найти игрока, который вызовет помощь.

Кстати, а почему все ещё нет интерфейса? Я ведь давно должен был выйти из зелёной зоны. Ладно, не до размышлений. Бежать. Просто бежать.

Лес начинает редеть, между стволами пробивается свет. Ещё немного – и вот она, опушка. Триста метров. Двести. Сто. Выбегаю на поле, осталось немного, я уже вижу крыши. Узкие дома, крошечные сараи, несколько столбиков дыма из печей местных жителей. Вот оно, Предгорье – та самая мелкая деревушка из десятка владений.

Осталось немного. Влетаю в деревню, первый дом, второй, третий... Пусто. Ни одного игрока.

Заглядываю в окно ближайшей избы: внутри сидят люди. Местные. Спокойно ужинают, у них всё в порядке. Но где остальные? Почему ни одного игрока?

Что-то не так. Совсем не так.

Бегу дальше. К гостевому дому, к трактиру. Дверь тяжёлая, дубовая. Рывком открываю: внутри тепло, пахнет хлебом и жареным мясом. За стойкой трактирщик, круглолицый, с привычной приветливостью.

– Здрав будь, обращённый! – мужик поднимает глаза на меня, громко проглатывает что-то и продолжает уже не так уверенно. – Решил у нас остановиться?

Я стою, тяжело дышу, не нахожу слов.

– Где... где все? – выдыхаю наконец.

Он моргает, будто вопрос странный.

– Кто все? Деревня у нас маленькая. Сегодня гостей не было. Вы первый. Так это? Комнату-то возьмёте? Всё-всё как надо подготовим!

Я не отвечаю. Просто разворачиваюсь и выхожу обратно. Наступает вечер, солнце уже начинает склоняться над лесом. Ещё час-два – и небо окрасится в красноватый оттенок заката.

Внезапно вспоминаю про своего друга Гошу. Он, наверное, уже дома, скоро в игру войдёт. Чёрт, мне это всё равно никак не поможет. Ладно, надо привыкать к мысли: я один. Без интерфейса, без игроков, без связи и поддержки.

Что теперь?

Через местных мне всё равно не пробиться в реальный мир или хотя бы до технической поддержки. Что бы я ни говорил им, они всё равно не смогут ничего понять. Так устроен Мир: для местных просто не существует ничего за пределами их программы. Значит, искать игроков – единственный вариант. Но их нет. Совсем.

Объяснение может быть одно: обновление системы.

Такое бывает. Разработчики периодически перетасовывают локации, подчищают баги, перезапускают тестовые зоны. Видимо, песочницу сейчас просто закрыли на обновление. Ладно. Обновления не вечны – пара часов, максимум день. Исправят. Перезапустят. Только

вот мне ждать-то нельзя. Даже день для меня – это как монетку подбрасывать. Пятьдесят на пятьдесят. Нет.

А какие у меня варианты?

Ну, во-первых, можно просто выйти из песочницы самому. Стандартная схема: добраться до столицы и выйти в большой Мир с караваном. Но столица чёрт знает где. Пешком идти три, может, четыре дня. Без интерфейса, карты, без каравана? Не вариант. Хотя... Почему без каравана?

Я снова смотрю на трактир. Сразу захожу туда и упираюсь глазами в трактирщика. Тот смотрит, но теперь уже не улыбается. И глядит как-то странно, причем даже не на меня, а как-то в пол. То ли с неодобрением, то ли ещё что-то... Наверное, за то, что хлопнул дверью и не простился, упала репутация: был бы интерфейс, я бы это точно видел. А так, только гадать, да исправлять ситуацию.

– Почтенный, – говорю, стараясь выровнять дыхание. – Прошу простить мои манеры. Я ждал здесь знакомого. Когда узнал, что гостей не было, растерялся.

Он хмыкает, будто бы расслабляясь, и слегка отмахивается, протирая стеклянную кружку посеревшей от времени тряпкой.

– Ну что вы, что вы?! – неожиданно вежливо говорит он. – Чем же я могу вам помочь?

– Нужны караваны, – отвечаю. – Хочу отправиться в столицу.

Трактирщик качает головой.

– Но вам ли не знать, обращённый? Караваны не ходят. С утра не было ни одного. Может, дорогу размыло или разбойники – не знаю уж...

– Но я ведь сам приехал утром с караваном!

– Ну вот, считай, последний и приехал. Других не было.

Он говорит прямо подчёркнуто спокойно, будто бы выбирает каждое слово и ничего особенного не происходит. Я же внутри обмер.

Если даже караваны не ходят... Значит, это точно обновление системы. И хорошо, и плохо. То есть знать, что что-то происходит, – лучше, чем не знать вообще ничего. Ну или знать, что ничего не происходит, а всё идет коту под хвост.

Ладно, что мы имеем?

Всё, что связано с караванами из столицы, можно сразу вычеркнуть. Даже если я доберусь туда пешком, не факт, что хоть что-то сейчас работает и есть возможность покинуть песочницу классическим образом. Только потрачу время впустую.

Какие ещё варианты? Пробриться за границу пешком? Раньше это было невозможно: подходишь, и тебя тут же встречают патрульные. Граница под замком, ключ в кармане и всё такое. Может, сейчас иначе? Может, патрули убрали, пока обновляют систему? Уверенности нет, а у меня тут как бы жизнь на кону. Что дальше?

Можно попробовать уйти в горы. Там, возможно, всё проще, может быть и патрулей там никогда не было. Но я никогда не интересовался, в этом и смысла как-то не было. Да и на форумах таких вопросов никто не задавал. Глупо. В горах тяжело, можно сорваться, погибнуть и отправиться на перерождение, после чего путь придётся начинать с самого начала. У всех есть один простой и понятный способ покинуть стартовую локацию, зачем изобретать велосипед? А для меня, получается, горы – вообще не вариант, я даже не представляю, как ориентироваться в игре без карты. К тому же это всё равно несколько дней пути, которые могут быть потрачены впустую. Нет у меня времени на эксперименты!

К тому же — эта тварь в лесу. Не просто собака. Она стояла на задних лапах, да и лапы были необычными, длиннее и гибче. Странно вообще, игровой мир всё же больше светский. без магии, бесконечных видов монстров и чудовищ. А в этой псине было ещё что-то... Причём, наверное, самое важное: она говорила. Тогда, в момент нападения, я не сразу понял, но теперь

ясно, она не просто лаяла или рычала. Она выкрикивала что-то... Точно – «Гарра!», а ещё: «Исторр!».

Что это значит? Имя? Команда? Предупреждение? Не знаю. Но это всё неважно, не сейчас. Выдыхаю, пытаюсь хоть немного собрать мысли. Факт остаётся фактом: песочницу просто так не покинуть. Связаться с Гошей не получится. Найти других игроков тоже. Я один. Совсем.

Значит, другие способы решить проблему придётся искать самому. Хорошо. Сперва попробую добраться до границы. Пешком, конечно, выходит далековато, но вот если раздобыть лошадь, то вполне можно за несколько часов доскакать, если гнать беднягу галопом почти весь маршрут. Ещё есть вариант: проверить, изменилось ли что-то с моим телом, пока я тут бегаю. Может быть, я вообще зря паникую и тело само по себе пришло в порядок? Но выход из игры отнимет лишние пятнадцать минут жизни – вроде бы и не так много, но в то же время достаточно много, когда понимаешь, что именно этих минут потом может и не хватить. Да и время в игре сейчас уже подходило к вечеру. Так, пятнадцать минут туда, пятнадцать минут сюда – и придётся добираться до границы в кремешной тьме.

Решение принято: надо пробиваться. А лошадь? На самом деле это не большая проблема, тут почти в каждом доме есть своё хозяйство: у кого козы, у кого коровы, а у кого-то точно должны быть и лошади. Собственно, так и оказалось. Уже минут через пять я стоял на пороге одной из изб, позади которой располагался достаточно большой загон, где паслись две кобылы. Да, не ездовые, а пахотные тяжеловозы, но даже такие скакуны значительно увеличат скорость передвижения. Придётся делать перерывы, и путь может удлиниться? Ну и что же теперь? Сложить лапки и просто ждать? Нет, трудности на пути – не повод стоять на месте.

Мне потребовалось всего минут пять, чтобы договориться с местным пахарем. Лошадку он мне дал по сути под моё честное слово, что обязательно верну лошадку к завтрашнему полудню. По правде говоря, я вообще не понимал, почему мужик дал мне лошадь, я ожидал долгого торга, уговоров, был готов оставить ему под залог вообще всё, что у меня есть, но едва селянин открыл дверь, как сразу же переменялся в лице и с нарочитой доброжелательностью заверил, что обязательно мне поможет. Конечно, я удивился, но, как и в случае с лошадью, дарёному коню в зубы не смотрят.

Мужик ещё повторил несколько раз, чтобы я заботился о лошадке.

– Только лишь прошу, не загоните сильно Батушу. Она кобылка добрая, всегда старается и похвалу любит, – приговаривал он. – Вот, возьмите с собой...

И мужик сунул мне небольшой мешочек, набитый обрезками яблок, морковными и картофельными очистками. Меня попросили благодарить Батушу на отдыхе, ведь ей действительно важно, чтобы хозяин заботился о ней.

Удивительное внимание к скотине даже со стороны местных неписей.

Ещё мне понадобилось около десяти минут, чтобы должным образом подготовить лошадь к дороге. Да, я торопился, но всё же внимательно осмотрел сбрую: проверил, нет ли потёртостей на ремнях, не ослабли ли пряжки, гладко ли отполированы металлические части. Накинул и расправил холщовый потничек и закинул седло. Подтянул подпруги, отрегулировал стремена по длине, осмотрел поводья – всё на месте, всё подогнано.

Лошадь тихо фыркала, переступала с ноги на ногу: готова к пути. Десять минут кропотливой работы, и можно отправляться в дорогу.

Солнце ещё не село, но уже сейчас было понятно, что с погодой мне повезло: на небе не было ни облачка, а значит, даже когда стемнеет, всё равно получится неплохо различать дорогу в лунном свете. Луна как раз обещала быть полной. Или почти полной.

В целом дорога хоть и заняла больше времени, чем я рассчитывал, но прошла достаточно спокойно. Да, передвигаться приходилось постепенно, часто переходя на шаг или вообще останавливаясь на водопой. Батуша постоянно выкручивала голову и пыталась укусить меня за

ногу, требуя различные вкусняшки, а потом с довольным фырканием продолжала своё движение.

Пару раз меня посещало ощущение какой-то опасности, но оно как-то проходило мимо и не сильно тревожило. Однако это не мешало мне продолжать прислушиваться к себе. Удивительным казалось то, что я внезапно для себя ощутил некоторую пустоту, которой раньше никогда не ощущал в игре. Долго думая об источнике такого чувства, я пришёл к тому, что перестал ощущать вокруг себя зелёные зоны. Я их не видел, не чувствовал, не знал, куда идти. Это было немного непривычно, но в целом это тоже было хорошо. По крайней мере, это обозначало, что сам я сейчас в зелёной зоне не нахожусь. Или их вообще больше нет в игре. Конечно, для моего предприятия по прокачке это не очень хорошо, но для моего текущего состояния – даже неплохо.

На очередном привале я задумался над тем, как всё же удивительно работает мой мозг. Вроде бы я в полной заднице и всё, что происходит, не сулит ничего хорошего, но нет же, я всё равно продолжаю как-то искать что-то хорошее и позитивное. Может, только благодаря этому и держусь?

Дорога заняла почти пять часов, и на месте я оказался уже в темноте. Часов одиннадцать по местному времени. Или около того. Да, можно было бы добраться и побыстрее, но мне приходилось обходить леса и низины, чтобы двигаться только по тем дорогам и полям, где луна хорошо освещала мой путь.

Однако главным моим открытием, когда я приехал к предполагаемому месту границы игровой локации, оказалось то, что я не встретил ни патрульных, ни чего-либо ещё. Просто в какой-то момент игровой мир перестал прорисовываться дальше, пейзаж стал мутным, размазанным, будто бы я смотрел на него через матовое стекло. Думаю, что примерно так видят мир люди с плохим зрением.

Тогда я и остановил Батушу, спрыгнул на землю и чуть было не упал, осознавая, как сильно затекли мои ноги от долгой дороги в седле. Интересную всё же механику придумали разработчики, проработка и детализация ощущений просто невероятная!

Уже собираясь подойти к невидимой, но осязаемой границе, я был вынужден остановиться. Прожорливая лошадка вновь потребовала от меня угощений, и мне пришлось остановиться, залезть в быстро пустеющий мешок и дать Батуше очередную горсть морковно-картофельных очисток. Вытерев слюну о траву, я взял поводья и медленно пошёл к границе.

Не пройдя и тридцати шагов, я упёрся вытянутой вперед ладонью в холодную и непроницаемую стену. Да, на ощупь она была абсолютно гладкой, даже скользкой, ледяной и непроницаемо-твёрдой. Это была вполне реальная граница, сделанная будто бы из какого-то стекла. Вот, на земле растёт трава, каждая травинка прекрасно прорисована, откуда-то дует слабый ветерок, колышущий тонкие стебли, и вот – стена, обрубаящая травинку прямо посередине. Часть травинки вполне реальна, а часть – теряет цвет, яркость, контрастность и расплывается мутным маревом за пределами границы локации. И так – всё. Да, я могу предположить, что где-то там, вдали, можно различить лес или что-то ещё. В целом с тем же успехом это может быть дом, крепость, гора или любое другое большое и тёмное пятно на фоне яркого лунного света.

Попытался потянуть застрявшую в текстурах травинку, и она спокойно выпрямилась, вылезая из-за грани. Значит ли это, что граница локаций закрыта только в одну сторону? Быть может я не могу выйти, но кто-то другой может войти?

Однако, когда я отпустил стебелёк, травинка выпрямилась и вновь склонилась к барьеру, спокойно проходя через него и застревая где-то в его бесформенности. Не то, чтобы это разрушало мою теорию, но и не подтверждало. Возможно, что барьер существовал только для игроков, может и для неписей, но это всё не имело значения, потому что главным выводом было одно простое утверждение: тут выхода нет.

Не теряя оптимизма, я всё же достал свой меч и стукнул головкой рукояти меча по стене. Удар был глухим. Даже почти беззвучным, или звука вообще не было?

С первого раза я даже сам не понял, был звук или нет. Поэтому ударил ещё раз и ещё. Ещё и ещё, в какой-то момент я просто начал колотить рукоятью по, казалось бы, стеклянной стене, рассчитывая, что она хотя бы поцарапается или разобьётся. Но каждый удар отдавался лёгким глухим звуком, который действительно можно было бы услышать только напрягая слух и пытаясь что-то почувствовать.

Пять! Пять часов моей жизни потрачено впустую! А ведь ещё нужно как-то искать дорогу назад, а это ещё столько же! У меня нет столько времени, чтобы вот так разбрасываться им, проверяя разные теории!

– Нет, Серёг, нет! – говорю сам себе, пытаюсь успокоиться. – Думай. Выдыхай и думай!

Это помогло, ещё несколько минут я просто стоял молча. Прижался к Батуше, обнимая её шею. Животинка точно пыталась меня как-то успокоить и поддержать. Или просто была столь внимательна ко мне, чтобы выудить у меня ещё одно яблоко. Но так прошла пара минут, и я взял себя в руки.

Что же, попытка – не пытка, первый блин – комом и всё такое. Время есть, и я обязательно что-то придумаю, а сейчас? План «Б».

Присаживаюсь на землю, предлагая и кобыле опуститься в траву. Та покорно укладывается рядом со мной. Конечно, было бы хорошо расседлать старушку, но здравый смысл всё же взял верх. Это игра, не надо об этом забывать. Закрываю глаза, сосредотачиваюсь.

Мысленная команда: «На выход».

Мир гаснет. Мрак шлема виртуальной реальности. Через пару секунд вспыхивает экран внутреннего интерфейса. Тихо, ровно, как будто ничего странного не происходит. Перед глазами статистика игровой сессии.

Кстати, интересно, я бы с удовольствием посмотрел, как изменились характеристики Седого, если бы в игре вообще был доступен интерфейс. Но вместо того, чтобы проверить, как идут мои дела, мой взгляд зацепился за время на часах...

16:27.

Моргаю, вглядываюсь. Цифры не меняются, это не проблема со зрением. В игре я пробыл часов восемь! Или семь с половиной... Должна быть глубокая ночь, и время должно идти к полуночи!..

Рефлекторно пытаюсь поднять руку, снять шлем – в то же мгновение по телу проходит волна боли. Острая, режущая, будто в мышцы вонзили провода и ударили током.

Воздух вырывается из груди хрипом, даже закричать не получается.

Твою мать... Выдыхаю, зубы стиснуты, челюсть сводит. Я не просто застрял в постели! Ещё и шлем, похоже, сошёл с ума. Или сама игра? Время там идёт иначе, многократно быстрее. Как будто всё, что я прожил в игре за неполные восемь часов, укладывается в какие-то полтора? Так и не поймёшь точно, я же не засекал точное время входа... Но нет, я помню, было около трёх, да, точно. Около трёх дня.

Так, ладно. Держи себя в руках. Вдох. Выдох. Ещё раз. Вдох. Выдох. Надо успокоиться. Паника мне точно никак не поможет.

Ещё раз пробую дотянуться до телефона, вспышка боли пронзает всё тело. Чего, собственно, ещё я мог ждать? Знал же, что так и будет.

Вдох. Выдох. Ладно, если подумать, не всё так плохо. Мне кажется, что прошло уже несколько часов, но по факту – всего полтора часа. Или около того. Значит, шлем как-то искажает течение времени. И если это сбой в системе погружения, то в этом можно найти и свои плюсы.

Допустим, если без еды и воды я могу протянуть два или три дня, то внутри игры, получается, у меня есть намного больше времени. Значит, можно больше так не спешить, спокойно разобраться, а там и выход найдётся?

С другой стороны... Это же какая нагрузка на мозг выходит? Во сколько раз увеличен поток информации? Не перегореть бы на такой нагрузке! Как вообще организм отреагирует на такие перегрузки? Может ли так получиться, что мои гарантированные два-три дня превратятся в несколько реальных часов? От этой мысли мне снова стало не по себе.

Вдох. Выдох.

Нужно просто собраться и понять, что делать дальше. Это всё вопросы без ответов. Я застрял – буквально и фигурально. Всё, что могу сейчас сделать, – вернуться в игру. Но стоит ли?

В реальности я лежу в кровати, да, не могу пошевелиться. Но время-то идёт. Смутная надежда на то, что всё рассосётся само по себе, всё ещё есть. Возможно, это даже разумнее – просто лежать и ждать. Здесь, в реальном мире, время идёт нормально. Я понимаю, что у меня есть два дня, может, чуть больше. Если просто полежать, спокойно дышать, может, отпустит. Может, смогу подняться, позвать на помощь?

А если снова погружусь? Там время ускорено. Проведу неделю в игре, а тело за это время просто исчерпает себя. Истощение, обезвоживание... Банальная смерть в постели, достойная проживших долгую жизнь стариков?

Нет, пока рисковать не буду. По моим внутренним ощущениям, должна быть почти полночь, хоть часы и показывают всего половину пятого – неважно, в игре я уже ушёл далеко вперёд.

Кстати, интересно, что произойдёт, когда обновление закончится и время синхронизируется? Как разработчики будут выравнивать именно мою линию времени?

Глупости! Я продолжаю думать не о том. В игру я всегда успею, тут уж мне выбирать нечего, а сейчас – попробую-ка я поспать. Утро вечера мудренее, сон лечит и всё такое. Главное – уснуть.

Правда, перед тем как закрыть глаза, я всё же отдал мысленную команду на просмотр статистики последней игровой сессии. И вот если ей верить, то... в игре я не делал ничего! Вообще ничего! Навыков не прибавилось, опыта я не получил – вообще ни одной записи в логах!

В общем-то логично, если подумать. Зелёные зоны всегда вели себя именно так, нет интерфейса, нет уведомлений и логов – игра просто не собирает данные, а итоговая синхронизация происходит, когда ты покидаешь зону. Что было в Вегасе, остаётся в Вегасе. Вот и я точно знаю, что персонаж у меня уже не тот, что был утром, но никак не могу это проверить, пока нахожусь в «зелёнке». Вот только нахожусь ли я в ней?

Ладно, чего тут думать и говорить? Новой информации нет, а решение принято. Сперва отдых, потом поиск решений.

16:32.

Спать...

## Глава 3

### Центр управления Миром, 14:00

Андрей сделал большой глоток кофе и оглядел помещение. Огромный экран во всю стену слева от него пестрел графиками, зелёными столбиками, какими-то цифрами и показателями. Жёлтых значений почти не было на табло, а красных не было вовсе. За архитектурой игрового мира его команда инженеров следила с особым вниманием. И организованная ими панель мониторинга сперва вызывала восхищение и гордость, а теперь служила прекрасным инструментом и чёрно-зелёным ковром, на который приятно смотреть, поскольку ещё ни разу не было ситуаций, когда бы он начинал пестреть светофором. Всё шло по плану, и Андрей искренне надеялся, что зелёное полотно таким и останется к концу рабочего дня.

А сегодня был очень важный день. Планировалось очень большое обновление игрового мира, и, как показывали все предварительные расчёты, виртуальный интеллект должен будет его принять. Это было ключевым условием обновления, которое крайне редко удавалось соблюсти. Игровой мир отторгал всё чуждое, поэтому всегда приходилось искать такие решения, что программа захотела бы принять.

Подумав об этом, Андрей очередной раз усмехнулся, понимая, какой бредовый чёрный ящик он соорудил. С одной стороны, прекрасная статистика отказоустойчивости и отсутствие критических инцидентов. Да и вообще, придуманный и воплощённый в жизнь подход для разработки – что-то на гениальном. Но с другой? С другой стороны, абсолютная беспомощность его команды при попытке усмирить созданный ими механизм. Что и как происходит внутри системы – не понимает никто, и не было у них в компании ещё человека, кто не кинул бы камень в огород группы разработки, когда у них опять что-то не получилось.

А не получалось часто. Именно поэтому сегодня в центре управления миром, а коротко просто «ЦУМ», было так людно: пришли не только специалисты и инженеры, но и все возможные наблюдатели: пиарщики, маркетологи, медики и безопасники. Что тут делают безопасники, Андрей не знал, но с ними всегда так. Они появляются тогда, когда считают нужным, даже если на самом деле такой необходимости нет.

Справа от Андрея располагалось четыре ряда столов, за которыми работали аналитики и инженеры. Половина мест пустовала, так как многие предпочитали работать из дома. Именно для них и был выделен отдельный огромный экран в дальнем конце помещения. Да, уже устаревшая технология видеосвязи всё ещё использовалась в их компании. Многие уже перевели свои совещания в виртуальное пространство – в конце концов, для таких базовых вещей не требовалось какого-то глубокого погружения, но это получалось значительно дороже и сложнее с точки зрения оборудования нужными гаджетами всех участников процесса. Поэтому или ещё по какой-то другой причине, возможно, что даже из какой-то консервативности Андрей продолжал общаться с командой по видео.

Весь большой экран был разделен на множество маленьких окошек, в которых отображались лица всех причастных к сегодняшнему событию. Эти окошки плыли в бесконечном водовороте и выскакивали на передний план, когда кто-то начинал говорить.

Обновление стартовало в полдень и шло относительно штатно. Первым этапом программисты поместили в игровой мир новую островную локацию по мотивам одного из архипелагов Индонезии. Именно в эту локацию было решено переместить игровую песочницу.

С таким предложением пришла Марина Викторовна, директор по маркетингу, и её идея сразу получила отклик у всего правления. Даже Андрей восхитился элегантностью предложенного решения. Всё дело в том, что компания GameWorld с каждым годом всё сильнее и сильнее уступала позиции на рынке игровой индустрии. Да, уникальный продукт, да потрясающий эффект на организм человека, но эффект-то получался постоянный. Поэтому игроки

чаще стали погружаться в игру на месяц-другой, а потом играть переставали. Иногда кто-то возвращался для дополнительной коррекции тела, но чаще люди уходили насовсем.

И причин тому было множество, однако основная из них – скука. В виртуальном пространстве ты хочешь приключений, охоты на монстров, сражений, а что получаешь в мире? Красивый пейзаж, биржу, скачки, казино и арену? Да, вроде бы неплохо, но ведь этого мало! Да, нашлись те, кто обнаружил некоторую изюминку созданного мира в том, чтобы побыть детективом, – это, кстати, тоже была идея Марины. Именно под её началом в мир были внедрены целые цепочки загадочных событий с кражами, убийствами и прочими нарушениями, которые пытливые игроки стали расследовать. Много разных увлечений, но вся аналитика говорила о том, что экспоненциальный рост компании пройден и надо искать новые варианты развития.

Так и появилась идея сделать такую привлекательную стартовую локацию, чтобы игроки хотели войти в Мир. Чтобы там было море, чтобы было тепло, чтобы тебя в игре встречал не бородатый кузнец и не пьяный трактирщик, а красивые полураздетые девушки. Чтобы можно было любоваться закатом и пить всевозможные коктейли, а не дешёвое пиво. Все гениальное – просто.

Кроме этого, у Андрея была и другая причина радоваться такому предложению. Мир рос и развивался, и что-то в этом мире менялось, персонажи развивались, их становилось больше, и система уже почти полгода сигналила ему жёлтым маркером о чём-то, что происходит в песочнице. После всех попыток разобраться, что же там идёт не так, аналитики пришли к выводу, что игра больше не хочет считать стартовую локацию песочницей. Будто бы игровые персонажи уже переросли общение с новичками, заданий стало выдаваться меньше. Да и в столице новые игроки уже не появляются, и всё как-то Мир выдавливает игроков на окраину. Как инженер и технический специалист, Андрей опять же считал эту идею бредом, однако с точки зрения логики машины? Такая теория была возможна. Поэтому идея о переносе песочницы в новую локацию вызвала у него только положительные эмоции.

К двум часам дня все наработки были отправлены на сервер, и виртуальная машина приняла их, интегрируя в своё игровое пространство. Это уже было большой победой, но в центре управления никто не радовался. Бывали уже случаи, когда первые этапы обновления проходят по плану, а потом игровой мир всё же отторгает задумку и возвращается к базовым настройкам.

– Сколько активных игроков в старой песочнице? – сухо спросил Андрей, бросив взгляд на панель мониторинга.

– Тысяча триста двенадцать, – отрапортовал кто-то из аналитиков в кабинете.

– В 14:30 отправляем уведомление о необходимости покинуть игру для обновления, – кивнул Андрей. – В 15:00 всех отключаем принудительно.

И пошли минуты. В поддержку посыпались звонки от расстроенных игроков, перед ними извинялись, предлагали различные варианты компенсации за доставленные неудобства, но в целом всё происходило ожидаемо штатно. Следующим этапом нужно было отключить всех игроков от песочницы, потом перенаправить их точки входа в новую игровую локацию и сделать глобальное оповещение.

Вместе с оповещением должны будут начать свою работу пиарщики и маркетологи – запускается беспрецедентно крупная рекламная кампания, а программисты приступят к следующему этапу своего обновления.

– Время! – дал команду Андрей, когда на часах стало ровно три часа дня.

– Триста двенадцать игровых сессий в песочнице, – прозвучал чей-то голос. – Запускаю принудительное отключение.

– Переключаем маршрутизацию входа в игру, – подхватила девушка с большого экрана. – Две минуты на обновление.

– Игровые сессии прерваны, – вновь прозвучал первый голос.

– Отключаю контейнер со старой песочницей от общего игрового пространства, – появился новый голос с экрана. – Семь минут.

– Маршрутизация для входа на Острова прошла успешно! – воскликнула девушка.

И в этот момент всех прорвало, и напряжение спало. Самый важный этап свершился: Мир принял новую локацию и согласился запускать новых игроков именно туда. Большинству из присутствующих в целом было всё равно, кто и что будет делать со старой песочницей. Правда, Марина вообще предлагала закрыть эту локацию, но Андрей был уверен, что такие изменения Мир не примет. Поэтому всё, что нужно было делать со старой локацией дальше, ложилось на плечи его команды. Теперь это только его головная боль.

Вокруг – поздравления, аплодисменты; Марина уже кому-то звонит, пиарщики гонят прямые трансляции из центра управления. Маховик промокампании закрутился как надо.

– Всем спасибо! Первый этап обновления прошел успешно! – подытожил Андрей, перебивая овации.

На этом официальная часть мероприятия была завершена, и все, кому было не интересно, что дальше будут делать программисты, спешно покидали центр управления миром. Остался только один из пиарщиков, который постоянно снимал всё происходящее, используя для этого целых три летающих и несколько стационарных камер, расставленных по всем углам помещения и в некоторых ключевых точках. Так было принято, по большим обновлениям снимались короткие документальные фильмы для внутреннего пиара в компании. Съёмка начиналась в самом начале разработки проекта и завершалась в день обновления.

– Локация закапсулирована! – доложил голос, ранее сказавший, что отключает контейнер.

– Так, сейчас три часа и... восемь минут, – Андрей сверился с часами. – Перерыв. Выдыхаем, пьём кофе и на второй раунд. Возвращайтесь в половину четвёртого – и начнём. Все молодцы!

Похлопав по плечу кого-то из аналитиков, что резко подскочил со своего рабочего места и поспешил в коридор, Андрей тихо сел в кресло напротив панели мониторинга. Минут пять он сидел молча и ни на что не реагировал, а потом собрался и начал убирать с панели те показатели и графики, что сейчас ему были не нужны. Нельзя размывать фокус, нужно смотреть только на те метрики, что станут самыми важными в ближайшее время.

Из почти медитативного состояния Андрея вырвал неуверенный голос того самого работчика, который выделял контейнер с игровой локацией на отдельный сервер.

– ЦУМ, есть кто на месте?

– Да, Вить, я тут, – отозвался Андрей.

– В закапсулированном мире обнаружена игровая смерть.

## Глава 4

Когда я закрыл глаза, мне сперва показалось, что уснуть не получится. На часах 16:32, и сна ни в одном глазу. Однако, понадеявшись на то, что мои ощущения ошибочны, я всё же закрыл глаза. Прошла целая вечность, когда я решил снова посмотреть на часы. По ощущениям, я ожидал увидеть уже глубокий вечер, но нет. Прошло всего пять минут.

16:37.

«Ладно, – подумал я, – последняя попытка, если до пяти не усну, надо будет погружаться в игру. Просто так лежать и ничего не делать – тоже не вариант». Так и не закрывая глаз, я следил за тем, как на экране одна цифра сменяет другую. 38... 39... 40... 41...

Всё, закрыть глаза. Спать.

Казалось, будто в сон я провалился ровно в тот момент, когда мои веки закрылись. Не прошло и секунды, а я уже спал и видел сны. Показалось даже, что я не уснул, а просто моргнул и, открыв глаза, понял, что стою на краю деревни. Да-да, той самой небольшой деревушки Предгорье. Солнце уже давно скрылось, вот только наступивший мрак рассеивался свечением всё такой же яркой луны, как и у барьера. Но к этому добавляются ещё и всполохи факелов, и другие огни. В окнах горит свет, улицы дрожат от суматохи. Люди бегают, кричат, где-то что-то стучит, слышен лязг железа, скрип, чей-то плач. И лай. Глухой, резкий, близкий.

Я моргаю. Что, чёрт возьми, происходит? Я же... лёг спать. Сон. Значит, это сон.

«Переиграл», – второй раз за день подумал я. Есть даже какой-то психологический термин для этого состояния, когда тебе снится работа, будто ты ещё в ней. Эмоциональное выгорание, профессиональное искажение восприятия – как угодно. Но то, что происходит сейчас, – слишком реально, хоть по всей логике и должно быть сном...

В общей какофонии звуков слух вылавливает знакомое рычание:

– Гарра!

Вздрагиваю и в то же время понимаю, что начинаю двигаться, прекращая оцепенение, вызванное входом в игру. Опускаю взгляд: в руках меч. Клинок залит кровью, тёмной и липкой. На рукавах пятна, колени в грязи.

Я один. Мои же следы тянутся от дома слева, будто я бежал, а потом просто остановился. А со стороны следующего дома доносятся крики мужиков и рычание псины. Каких знаков судьбы я ещё могу ждать? Бегу на помощь и, вылетев из-за угла, врываюсь в уже почти закончившуюся схватку. Двое селян с вилами, вцепившись в черенки так, что белеют пальцы, пытаются отогнать от себя шакала. Тот скалится, рычит, стоит на задних лапах и пытается найти момент для прыжка.

Оглядываюсь, вижу, что в стороне лежит труп уже заколотой твари, вдалеке ещё какие-то тела. Замираю лишь на секунду, обдумывая происходящее, а потом тело начинает двигаться само. Как тогда, в лесу: на грани разрыва связей и сухожилий я совершаю моментальный рывок к псине. Та скалится, рычит, не замечая моего появления, а всё происходит так быстро, будто кто-то поставил мир на паузу: воздух режет металл, удар ложится ровно, и голова собаки отлетает. Она шлёпается в грязь с тем же звуком, что падает мясо на разделочную доску, а я ощущаю себя тем самым мясником, что держит топор.

– Там ещё трое, – задыхаясь, выдавливает один из мужиков. – Серёг, помогай!

Я кивнул и помчался за ними, двигаясь на одних только рефlekсах. Вроде бы и сердце разрывается в груди и ощущение, будто руки дрожат, а каждое движение – точное, выверенное. Как будто бы я вот каждый день так развлекаюсь. Вспомнились все бесчисленные тренировки, которые я прodelывал за предыдущих персонажей.

У следующего дома картина хуже: мужик с топором отбивается одной рукой, вторая истекает кровью, на плече зияют рваные раны; за его спиной сжались две девчонки, бледные и дро-

жащие. Одна псина пытается подобраться к мужику, другая ухватила зубами рубаху и пытается оттянуть того в сторону, лишит равновесия и повалить на землю. Третья лежит в стороне с перебитыми лапами и рычит. Только она, не так внимательно следя за сражением, замечает наше приближение. Начинает лаять:

– Исторр! Гарра!

Мужики с вилами бросаются вперёд, стараются оттеснить хищников от раненого соседа и защитить детей. Я же обхожу зверей, чтобы оказаться сбоку. Молниеносным рывком врываюсь в драку, пиная одну из псин так, что та отлетает в сторону двух мужиков с вилами. Они уже готовы её принять. Вторую подсекаю клинком, она отпрыгивает, отводя лапу, уходит в сторону, поднимаясь на задние лапы, а я одним движением отрубая ей голову. Продолжая удивляться своим возможностям, двигаюсь по полю, не совершая ни одного лишнего движения. Слежу за тем, как последнюю псину мужикам удаётся заколоть вилами. Тот, что повыше, продолжает втыкать вилы в труп хищника, когда жизни в нём уже не осталось. Выпускает гнев, ярость – понимаю его, но всё же пытаюсь остановить.

– Хватит! – рычу я, положив руку ему на плечо и перехватывая вилы. – Всё. Хватит. Мертва!

Мужика почти сразу отпускает, и он, тяжело дыша, что-то бубнит себе под нос и молча уходит к следующему дому. Только теперь я понимаю, что звуки битвы стихли. Кто-то плачет, кричит, но нет больше ни ударов, ни рычания. Все разошлись кто куда, и лишь я остался стоять неподвижно.

– Дети в порядке? А мать? Где мать?! – обращаюсь я к раненому мужику.

Тот повёл головой, как будто только что вспомнил, что я рядом. Его лицо – смесь упрёка и пустого шока. Стоит и молчит. Как медленно тянутся секунды в такие моменты осознания. В глазах что-то ледяное и глухое, как будто часть бедняги ещё не вернулась из ужаса. С его губ срывается хриплый звук, и взгляд опускается. Я понял всё без слов: мать – мертва. Дети ещё не знают. Мужик сам ещё не понял и не принял это.

Деревня притихла. Где были крики и лязг, теперь осталась только тяжёлая тишина – редкие всхлипы, шорох одежды, шёпот, сдавленный плач. Ничего больше: ни рычания, ни скрежета, ни стука. Как будто весь мир затаил дыхание.

Мужик посмотрел на себя: руки в крови, вся одежда заляпана. Он стоит, как потрясённый человек, и пытается сдержать то, что внутри. Я смотрю на его лицо, и мне становится ещё страшнее – настолько всё не вписывается в моё представление об игре...

И тут в моей голове взрывается всё сразу. Как я сюда попал? Что это вообще – сон или игра? Чёрт возьми, я же лежал в кровати парализованный. Как я оказался в этой деревне, с мечом, весь в крови?

Стоп. Дыхание. Вдох. Выдох.

Нужно охладить голову, нет смысла рвать на себе волосы, сначала разберёмся по порядку. По одной проблеме за раз. Ещё вдох. И медленно, полной грудью, выдох.

Сперва разбираемся с тем, что есть. Всё по порядку.

Так, что тут произошло? Это проще всего спросить у местных. Кто-то должен знать. Только вот все заняты: кто-то бежит по домам, кто-то прячется, кто-то пытается понять, где уцелели люди, а где нет. Я подхожу к ближайшей группе, стараясь не мешать, и спрашиваю, чтобы завязать разговор: «Всё в порядке? Все целы?» Ответы приходят короткие, злые, усталые.

Не все целы. Пострадали не только скотина и птица, которых успели изрядно погрызть, но и люди. Быстро удалось узнать, что за этот набег собаки загрызли целую семью. Там жители никогда не закрывали окна, да и дверь оставили, чтобы проветривать. Вот шакалы и ворвались к ним в дом, когда вся семья сидела за столом. И действовали-то не бездумно: сначала мужиков загрызли, а уж потом беспомощных детей и женщин. Жестоко. Быстро. Без пощады.

– Двенадцать душ, – кто-то считает шёпотом. – Ещё несколько раненых. И баба Маня, жена лесоруба.

Оказалось, та бросилась мужа спасать, когда псина вцепилась в его плечо, и сама подставилась, вот теперь две дочки без матери, а сам Осмат так и стоит, прийти в себя не может. Девчонок в дом старики утащили, успокаивают, но куда уж?..

## **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.