







ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
БОЕВИК

АЛЕКСЕЙ АБВОВ

ЦИФРОВАЯ ПРОПАСТЬ.
ШАГ ПЕРВЫЙ



РОМАН

Москва, 2014
ЭАРМАДА
&
«Издательство АЛФА-КНИГА»

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5
А13

Серия основана в 1992 году
Выпуск 893

Художник
С. А. Григорьев

Абвов А.

А13 Цифровая пропасть. Шаг первый: Фантастический роман. — М.: «Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2014. — 313 с.: ил. — (Фантастический боевик).

ISBN 978-5-9922-1704-9

Геймеров, погрязших в компьютерных ролевых играх, больших зна-токов этого процесса, очень многое не устраивает. Конечно, азарт — это круто, но ведь даже в самом пылу азарта игрок понимает, что все это — ненастоящее, а состояние компьютерной техники далеко от возросших желаний игроков. Компания друзей — специалистов по созданию игр — решает запустить проект, опережающий даже самые невероятные желания клиента: создаваемая ими новая игровая система будет выглядеть реальнее, чем сам реал. Новая система позволяет испытывать не условно игровые, а настоящие эмоции, ведь игрок-герой будет не просто играть, а жить в виртуале!

Речь идет о миллиардах долларов прибыли, которые завтра потекут на счета друзей и вложившихся в проект инвесторов. Вадим, один из разработчиков, должен первым протестировать готовую систему.

Однако, уже войдя в игру, Вадим, оказавшись в новой реальности голым и беззащитным, понимает, что инвесторы хотят получить эти миллиарды сами, а его послали на убой...

УДК 82-312.9(02)
ББК 84(2Рос=Рус)6-445я5

© Алексей Абвов, 2014
© Художественное оформление,
«Издательство АЛЬФА-КНИГА», 2014

ISBN 978-5-9922-1704-9

ОТ АВТОРА

Писатели-фантасты в своих произведениях не рассказывают о самом будущем, как некоторым может случайно показаться, они лишь пишут о чем-то актуальном в наше время в предполагаемых реалиях гипотетического будущего. Таким своеобразным образом рисуя свои действительно фантастические картины. Но всегда стоит помнить — мы пишем именно о том, что актуально в наше время. И все же некоторым фантастам иногда удается стать пророком и действительно заглянуть туда, за грань. Хотя порой так не хочется, ибо увиденное может сильно потрясти человека нашего времени. А для тех, живущих в том самом «прекрасном далеке», все вполне буднично и обычно. Куда стремится человечество, есть ли у него сейчас какой-либо выбор пути? Доступные ресурсы ограничены и имеют тенденцию сокращаться. А людей становится только больше и больше. Пик доступных ресурсов и пик численности населения — это именно то, что мы можем сейчас наблюдать. «Горка цивилизации» — так это называется. Мы уже прошли верхнюю точку. Дальше последует спад, кризис, война, хаос... Крушение цивилизации, кардинальное сокращение численности населения планеты и опять очередной виток долгого подъема вверх. Известная история и археологические находки показывают, что все это уже когда-то было. Мы здесь не первые и, похоже, далеко не последние. Но, может быть, есть и другой путь?

Когда-то человечество не сумело взлететь в космос, но сподобилось создать цифровую информационную сеть. Смогут ли цифровые технологии дать нашей цивилизации шанс сохраниться и пойти дальше? И если смогут, то в каком виде? Обо всем этом я предлагаю подумать читателям.

Впрочем, это ведь еще далеко не все. Многие люди сейчас играют в компьютерные игры. Сетевые миры насчитывают миллионы пользователей. Что толкает людей в объятия игры? Один лишь азарт при наличии множества свободного времени? Увы, нет. Популярные игры попадают в точки уязвимости нашего мозга и нашей психики, захватывая внимание и втягивая в себя. Вырваться из их крепких объятий дано далеко не каждому. И тенденция только продолжает усугубляться. Но почему так?

Дело в том, что в играх достижения даются легче, чем в реальной жизни. А для нашего мозга, использующего систему вознаграждений личности в форме приятных переживаний, абсолютно все равно, были достижения реальными или виртуальными. Лишь бы совпали определенные маркеры на уровне эмоций. Разве только интенсивность вознаграждения зависит от степени эмоционального погружения в процесс. И игры прекрасно обеспечивают это погружение. В них нет той опасности, которая присутствует в реальности, и там можно творить все то, на что в реальности не хватит духу. И можно хватать вознаграждения одно за другим, все глубже и глубже увязая в трясине игры и теряя связь с реальностью. Известны далеко не единичные случаи смерти игроков за экраном монитора от банального голода. К счастью, таких заядлых игроков пока не так много. В настоящее время набирает популярность литературный жанр под названием «лит-РПГ»¹, то есть жанр,

¹ R P G — ролевая компьютерная игра (англ.).

описывающий прохождение игры, особенно в формате полного погружения в виртуальную реальность. И среди многочисленных читателей подобной литературы большая часть вообще в сетевые игры не играла. Не просто же так появилась такая тенденция! Естественно нет. Эта тема сейчас стала актуальной. По моему мнению, она еще больше будет набирать популярность. Откуда у множества людей возникает желание читать, как какой-либо литературный герой получает в вымышленной игре одно достижение за другим, как на него постоянно сваливаются трофейные редчайшие магические предметы, сильно повышающие его характеристики. Как могущество само собой устремляется к нему, если он только успевает шевелиться и подбирать его из дорожной пыли? Все это действие еще одной нашей психологической особенности. Сопереживая герою, читатели получают дополнительные чувственные вознаграждения. И еще достижения в литературных произведениях про игры даются гораздо легче, чем в самих играх. Это нормально. Такими мы стали благодаря длительной эволюции как охотники и собиратели.

Могу дать совет. Если вы читаете подобную литературу, постарайтесь понаблюдать за собой. Все то, что вам нравится или, наоборот, не нравится, может рассказать вам много полезного о самих себе. Возможно, это наблюдение когда-то поможет вам избежать бездумного падения в «цифровую пропасть» и подарит возможность насладиться долгими полетами над нею.

ПРОЛОГ

*Подмосковье, уютная лесная поляна
совсем недалеко от шоссе, наши дни*

— Пашка, ну нельзя же быть вечным пессимистом. — Олег поднял с мангала готовые шампуры, от которых он долгое время не отходил, и передал их смотрящим в его сторону голодными глазами товарищам. — Готово!

Если доходило до жарки шашлыка, Олег никогда не мог доверить это дело кому-либо еще. Был у него такой особенный бзик в общем ряду со многими другими, чисто программистскими закидонами. Он был готов буквально часами колдовать над мясом, и оно у него действительно получалось великолепным.

— Сам внимательно посмотри, Лега, какие у нас с тобой есть шансы кем-то в этом мире стать... Ай, зараза! — Пашка попытался перехватить шампур, чтобы снять с него куски мяса в свою тарелку, но случайно прикоснулся рукой к горячей железке. — И незачем так громко ржать! — укоризненно посмотрел он в сторону веселящихся корешей.

— Пока все кричали, что «в интернете уже совсем ничего нельзя придумать», кое-кто взял и написал Ютубу, — продекларировал третий участник сходки старых приятелей, Колян, возвращаясь к прежней теме разговора. — Так и мы в который раз поднимаем эту тему и все без толку. Нету идей, понимаешь!

— Тоже мне пример нашел, Ютуб, — фыркнул Олег, передавая готовые шампуры остальным. — Если ты копнешь историю, то узнаешь о том, что этот громкий проект до своего взлета сменил пять инвесторов, принесся им только убытки.

— Фи, — вступил в разговор Толик, считавшийся в этой дружеской компании лучшим специалистом по финансам. — Тут надо просто хорошо помнить о том, как там, за бугром, ведут подобные дела. Инвесторы кидают деньги в кучу стартов, рассчитывая на то, что выстрелит дай бог один из десяти, а то и двадцати. Зато один выстреливший с легкостью покроет убытки на остальных и принесет немалую прибыль, — пояснил он.

— Все это не про нас, братва, — разочарованно вздохнул Пашка. — Инвесторы у нас тут на такое никогда не пойдут — им подавай безусловную гарантию выгоды с любого нового проекта, иначе никаких денег не дадут. Жадные, сволочи!

— Вообще-то определенную гарантию вполне можно выдать, — в разговор опять вклинился Олег, закидывая на мангал новую порцию маринованного мяса. — Взять тот же злосчастный Ютуб в качестве примера. Ну какая там оригинальная идея, скажите? Обычный блог, куда пользователям можно отправлять комментарии, только комментировать не чей-то текст, а загруженный видеоролик. И «выстрелил» он лишь тогда, когда сеть постепенно подтянулась до возможности трансляции видео. Все просто, как старый дедушкин валенок.

— И что ты можешь предложить? — Пашка с большим интересом посмотрел на своего старого приятеля.

— А ты немного подумай своей бестолковкой, Паш. — Олег окинул всю компанию взглядом, в котором читалось истинное интеллектуальное превосходство. — Нам нужно лишь догадаться, до каких возможно-

стей дорастут технологии и сеть лет через десять-пятнадцать, и уже завтра сесть за разработку проектов программ, которые в то время обретут реальную востребованность. Первые шаги можно сделать вообще без сторонних вливаний, на чистом энтузиазме, а потом уже подключать инвесторов, гарантируя им высокую вероятность получения прибыли.

— Как-то у тебя все слишком просто получается, — Колян проглотил кусок мяса и запил его томатным соком, готовясь к долгому спору. — Откуда нам знать, что будет в компьютерной сфере через десять лет? Процессоры станут тоньше, а каналы толще — в этом никто не сомневается. Но уже сейчас цифровое потребление достигло своего предела, потребности хомячков полностью закрылись, потонув в потоке тех помоев, которые выливают на них изготовители контента. Серьезного куса от давно сформированного рынка нам не откусить, а мелкие объедки кое-кто из нас и так регулярно подбирает с барского стола на редких заказах.

— Давай Вада спросим, а то он весь день молчит, только ест и ест. — Олег обратил внимание компании на Вадима, который действительно молчал весь день, пребывая в своих тяжких раздумьях.

Ему, если сказать честно, сейчас было не до подобных споров, возникающих в их компании, когда она собиралась на природе. Проблемы последней недели изрядно попортили ему нервы. На работе все шло вверх дном, руководство компании, получив крепкий нагоняй от владельцев бизнеса, озаботившихся падением своих доходов, просто не знало что делать и искало крайних, в число которых, как это ни странно, и попадал Вадим. Пусть он и был всего-то «главным специалистом», но зато действительно главным, таща на себе основную работу исследовательского центра. Его подразделение для компании изначально было

чисто затратным и в принципе не могло приносить прибыли, но теперь времена изменились. «В нашей компании не должно быть убыточных подразделений!» — громко орал на него старший руководитель с красной от гнева рожей. И что-то объяснять ему тогда Вадим просто опасался. Проще уйти в другое место, плюнув на все сделанное к настоящему моменту. А шанс продолжить свои исследования в другой фирме вряд ли представится. Другое дело — если кто-то поддержит его со стороны, и надежда, как известно, умирает последней.

— Сомневаюсь, что смогу вас чем-то обрадовать, друзья, — Вадим кратковременно вынырнул из своих мрачных мыслей. — До следующего научно-технического скачка мы просто можем банально не дожить, а вы на нем заработать хотите, — пессимистично заявил он.

— Да ладно тебе... — Олег подбодрил приятеля легким хлопком по плечу. — Ты в отличие от всех нас как раз над этим самым скачком последние шесть лет работаешь. Должна же быть у тебя вполне доступная цель, ведь так?

— Все так, ты прав, Олег, — задумчиво ответил Вадим. — Значит, так, друзья, смотрите, какой сейчас имеется расклад в моей епархии...

После его подробного рассказа о том, чем занимается наука в области объединения биологических и технических объектов, вся их компания потеряла свой энтузиазм. Олег даже умудрился пересушить вторую порцию шашлыка, пока бегал к машинам за бутылкой водки, которую раньше не собирался доставать из багажника.

— Неужели нельзя как-либо ускорить процесс? — спросил он, приняв вместе со всеми свою стопку без всякого тоста.

— Сам посуди... — Вадим пожал плечами. — Все,

что касается медицины и прочего, должно пройти кучу проверок на животных, затем сертификация и опыты на добровольцах... Короче, по существующему графику работ эта бодяга растянется лет на пятьдесят, не меньше. Другое дело самому выступить в роли подопытного кролика при условии, если кто-то неофициально профинансирует проект, а затем пробьет через государственные структуры все необходимые разрешения. Тогда уже можно пытаться говорить о десятилетнем сроке. Только сами посудите: кто возьмется вкладывать в такое дело средства? Примерный порядок сумм я вам уже называл.

— Я знаю таких людей, — тихо заметил Толик, качая в руке пустой стакан. — Те товарищи себе на уме и полностью доверия к ним нет, однако лишние деньги у них имеются. Сейчас вкладывать во что-либо стало не слишком надежно, недвижимость падает, рынок нефти лихорадит, с промышленностью тоже черт-те что творится. А раз проект рассчитывается лет на десять, можно думать, как Ходжа Насреддин, попросивший у эмира ишака как личный транспорт под предлогом обучить его грамоте.

— Думаешь, за десять лет кто-то обязательно умрет? — громко рассмеялся Пашка. — Очень мне не хочется оказаться на месте этого самого ишака.

— А что, хорошая картинка получится, мы даже перед твоим носом морковку повесим! — Олег присоединился к общему хохоту.

Когда веселая компания доела шашлык и допила принесенные на поляну напитки, пришло время более серьезных разговоров.

— ...Вот, допустим, мы все же создали эти самые нейронные интерфейсы и подключили компьютер прямо к мозгу. И что с того? Просто получили новый вид интегрированного в голову монитора. Да, на этом можно сделать немало денег, пока крупные акулы не

приберут весь бизнес к рукам. К новым возможностям восприятия мы должны подготовить и новый контент массового потребления, с которого уже и пойдет основной доход. Лично я предлагаю подумать в сторону создания какой-либо ролевой игры с полным погружением. — Павел растерял весь свой прежний песимизм и принялся разбрасываться самыми разными идеями.

Все в компании знали его слабость, заключающуюся в пристрастии к сетевым игрушкам. И если раньше он только тратил на них деньги, то теперь приловчился неплохо зарабатывать, играя с утра до вечера. Даже программирование забросил — игры приносили ему заметно больший доход, чем заказы по разработке сайтов.

— Раз у тебя самого игровая зависимость, хочешь подсадить на эти наркотики всех остальных? — ехидно спросил его Вадим. — Вот умора-то, даешь поголовную наркоманию, тьфу ты — игроманию!

Во всей компании именно Вадим меньше всего любил сетевые игры, по праву считая их разновидностью наркотиков. И у него имелись причины для такого мнения, связанные как раз с увлечением Пашки. Если раньше они регулярно ходили в спортзал, благо жили в соседних домах, да и с девочками на пару знакомились, то потом Павел погрузился с головой в виртуальные миры и перестал радовать старого друга своим присутствием. Разве только когда собиралась вся компания и все же вытягивала его из-за монитора.

— Пойми, Вад, — на лице Пашки было нарисовано настоящее раскаяние вкупе с некоторой твердостью, — если бы не коммерческая направленность наших устремлений, я бы ничего подобного не предложил. Сам посуди: игры — это действительно наркотики. Причем совершенно легальные. Норма прибыли способна легко покрыть все затраты на создание твоих

имплантов и всей прочей техники. На чем, ты думаешь, можно выстроить реальный бизнес-план? На доступе к новым технологиям? Не смейся, глянь, что сейчас происходит с теми же интернет-провайдерами. Работы много — толку мало.

— Ты считаешь, разработка нужной для нашего проекта игры стоит сущие копейки? — Вадим по этому вопросу имел исключительно скептические мысли. — Потребуется придумать полноценный виртуальный мир, где будет действовать не только зрительное и звуковое восприятие, но и все прочее, данное нам на уровне чувств. Это такой немислимый объем работ, а там потребуются еще придумывать сюжетные задания и кучу всего. Кто этим займется, Пушкин?

— Есть один выход. — В эмоциональную перепалку друзей вклинился Николай. — Помните, я прошлый раз рассказывал про свою новую работу, связанную с оптическими вычислителями? Так вот, в той же перспективе десяти лет мы сможем получить полноценные компьютеры с зачатками искусственного интеллекта. Уже сейчас существуют кристаллические накопители емкостью в сотни петабайт, и это только начало пути. Да, сейчас вся эта «оптика» весьма далека от совершенства и практически непригодна к повседневной эксплуатации, но если увеличить финансирование работ...

Дюжину лет спустя

— И что у вас там случилось? Зачем меня спешно выдернули? Опять твои олухи придумали какую-то новую штуку, под которую нейринт срочно откалибровать потребовалось? — Я засыпал сонного руководителя команды тестеров вопросами, едва ввалившись в комнату, пройдя через все посты технического контроля.

Петровича, хлопающего спросонья глазами, встреча со мной тоже явно не обрадовала.

— Извини, Вадим, без тебя и вправду никак. — Местный маленький босс нажал кнопку вызова своего помощника и замолк, ожидая, пока тот прикатит нам тележку с напитками и легкой закуской. — Неделю назад к нам привезли на пробу первые серийные капсулы поддержания жизнедеятельности, КПЖ, как их тут все называют, специально для тех, кто захочет надолго в вирте зависать... — Запив какую-то таблетку шипучим лимонадом, Петрович поморщился, почесал небритую щеку и продолжил: — Вчера техники смонтировали эти хреновины на нижнем этаже, мои ребята проверили, как работает автоматика, но требуется немного доработать нейринт. Мы бы и сами смогли недельки за две разобраться, но до официального запуска проекта осталась всего пара месяцев, ты и сам должен быть в курсе, начальство рвет и мечет, у них каждая легкая тень возможного срыва сроков вызывает жуткую панику. Помоги, а?

— Ладно, с тебя потом будет накрытая поляна, когда вся эта суета закончится. — Я решил сменить показной гнев на милость.

Если честно, сильно не вовремя оторвали от другой очень важной работы. Только ведь закончил первую адаптацию трех встроенных в тело кристалинов, сгрузив тестовую часть расчетов со своего мозга на них. Там еще разбираться и разбираться, но какие большие перспективы! И не нужно сидеть постоянно привязанным к внешнему блоку с кристаллами: все свое ношу с собой, вот она, долгожданная свобода перемещения! И тут опять нейринт калибровать под их виртуальную вселенную. Когда же она наконец полностью заработает?

Петрович вновь вызвал своего помощника, а тот передал меня какому-то незнакомому парню.

— Нам туда, — сказал мой сопровождающий, показав на массивную железную дверь, когда мы вышли из лифта на последнем подземном этаже.

Доступ нам дали с центрального пульта, что говорило о многом, дверь подалась назад и отъехала в сторону, открывая лестницу вниз. Еще несколько этажей и массивных дверей — и мы наконец оказываемся в самом центре святая святых нового виртуального мира. Здесь расположены ряды шкафов с кристаллинами, плотно опутанные оптическими кабелями. Даже если на поверхности произойдет ядерная война — это царство оптики и электроники будет продолжать работать, автономного реактора хватит на пару сотен лет. «Интересно, и зачем меня сюда притащили? Подключиться к вирту можно ведь практически в любом месте, куда подходит канал! Опять темнят господу капиталисты, пряча от посторонних глаз какой-то большой секрет». — Легкие подозрения проскочили мимо, так и не успев оформиться во что-то более определенное.

— Вот ваш шкафчик. — Парень услужливо показал, куда складывать личные вещи.

Замок с резонансным сканером, автономный источник питания — так просто в личный шкафчик не залезть. И кто же, интересно, будет пытаться воровать в месте, куда доступ имеют считанные смертные, да еще и под неусыпным взглядом камер! «Не шкафчик, а банковская ячейка высшей категории защиты. Ладно, здесь все ясно, параноики хреновы». — Мысленно усмехнувшись, Вадим начал раздеваться.

— Сейчас я подключу провода и трубки, как пользоваться подобной КПЖ, вы знаете, раз в списке разработчиков стоит ваша фамилия. — Парень показал свой профессионализм, быстро опутывая мое обнаженное тело датчиками системы жизнеобеспечения.

Капсула была действительно новой и чрезвычайно

сложной — без помощника я бы с ней полдня разбирался. Мое участие в создании этой техники, если сказать прямо, было совсем небольшим.

— Удачной вам работы, Мастер! — пожелал он напоследок, закрывая надо мной массивную герметичную крышку.

Ну вот, теперь можно по-быстрому сделать это дело и заняться своими.

— Синхронизация! — Мысленным голосом подаю команду капсуле, одновременно активируя внешний интерфейс своего нейринта, после чего мое сознание пропускает неожиданный информационный удар и наступает темнота.

Глава первая

ШАГНУТЬ В ПРОПАСТЬ

Закаты и рассветы в горах бывают удивительно красивы. Ими можно любоваться до тех пор, пока вечер не перейдет в темную ночь или утро не сменится ярким днем. Только мне сейчас не до всего этого виртуального великолепия, представшего перед взором. Где-то произошел программный сбой, и все явно пошло не так. Ну не мог я, по логике вещей, оказаться на самой вершине горы, причем абсолютно голым — это противоречило базовому протоколу входа в систему. Там вообще должна пройти целая процедура адаптации и формирования настроек пребывания в виртуальном мире, никаких резких провалов, как сейчас. И тем не менее можно воочию наблюдать раскинувшееся вокруг величественное великолепие, которое по достоинству оценят разве что бывалые альпинисты. Рядом только камни и лед, и холод постепенно пробирает меня до костей, пусть и виртуальных.

— Десинхронизация и выход из системы, — громко подаю в пространство голосовую команду, которая должна вывести меня из виртуальной реальности.

Однако окружающий мир никуда не исчезает, словно никакой команды и не было. Ладно, попробую по-другому, напрямую через интерфейс подключения. «Что за...» — мой нейринт не откликается, будто

его совсем нет. Заблокировать и взломать его в принципе невозможно, единственный вариант...

Сначала требуется победить холод. Раз я нахожусь в системе, он — всего лишь внешний поток данных, идущих в мой мозг от процессора виртуальной реальности. Сколько раз мне приходилось калибровать подобные ощущения, настраивая нейронные интерфейсы для обеспечения полного тождества событий внешнего мира и его внутреннего восприятия пользователем. Теперь можно провести обратный процесс. Знакомая работа: поток внутреннего представления легко замещает внешнее наведение. Фиксация, обращение, вытеснение лишнего. Готово. Странно, нейринт не чувствуется, рабочая панель не открывается, но нужный эффект благополучно достигнут. Ощущений медленно сковывающего все тело холода больше нет. Лишь легкая приятная прохлада от несильных порывов иллюзорного ветра.

Одно дело сделано — попробую отсюда выбраться как-то по-другому, раз система не реагирует на прямые команды. Панель не открывается, засада. Расширенное перенаправление внутренних чувств и замещение внешнего потока... полный облом. Как будто моего реального тела и вовсе не существует, есть только один виртуальный образ. «Так, подобная ситуация вроде как описывалась в документации для зон абсолютного погружения, следовательно, надо эту зону покинуть», — пришла в голову запоздалая мысль, как-то объясняющая нестандартную ситуацию. Невдалеке от себя в закатных лучах солнца замечаю совсем небольшую едва колышущуюся дымку. Так, возможно, это портал выхода из данного сбойного сектора. Делаю пару шагов к дымке, морщась наступая голыми ступнями на острые камни. Эти ощущения можно тоже переделать, только существенно сложнее, так как они относятся уже не к общему, а локальному

восприятию отдельных участков кожи. Когда до едва заметной дымки осталось полтора метра, она вдруг рассеялась, открывая стоящего передо мной поляка Петруша, самого умелого тестировщика, с которым мне в последнее время часто приходилось подолгу работать вместе над этим проектом. От сердца немного отлегло.

— Спорю на что угодно, ты никогда не догадаешься, зачем меня за тобой сюда послали! — При этом он широко улыбнулся, только было заметно, как он сильно замерз.

И ведь в отличие от меня на его виртуальном теле имелась одежда, высокие ботинки, штаны и куртка. Хотя его одежда и не была предназначена для лазания по горам, но тем не менее должна была, по идее, немного защищать от порывов холодного ветра.

— Значит, ты не собираешься меня отсюда вытаскивать? — включив простейшую логику, задал ему провокационный вопрос.

— Надо же, все же угадал, Мастер, причем с первого раза, — еще раз улыбнулся он, подавляя крупную дрожь тела. — Меня сюда послали, чтобы тебя убить! — резко выдохнул он, сверкнув глазами.

Несмотря на всю странность ситуации, меня разобрал сильный смех.

— Убить в вирте? Хотите детально откалибровать ощущения, возникающие во время этого процесса? Неужели для этого более подходящего места не нашлось? — отсмеявшись, стал я осыпать его своими вопросами.

— Ты лучше скажи — сколько у тебя процентов акций компании, пятнадцать или шестнадцать? — переспросил он меня с совершенно серьезным видом на лице, даже дрожать от холода перестал.

— Восемнадцать, а к чему тебе это знать, ты же наемный персонал, а не член совета директоров? — Во-

просом, совсем не относящимся к текущей ситуации, он меня сильно озадачил.

— Неужели тебе все еще непонятно? — Тот опять поежился от очередного ледяного порыва ветра. — Как ты думаешь, сколько сейчас стоит твой пакет акций и сколько он будет стоить после запуска проекта?

Я лишь недоуменно пожал плечами: за собственной работой мне было сильно не до того.

— Так вот, — продолжил свою речь Петруш, — уже сегодня речь идет о нескольких миллиардах, твой нейринт — это настоящая революция сам по себе, а вскоре цена может скакнуть раз в сто. Наши боссы категорически не желают допустить, чтобы от них ушло хоть что-то. Вдруг ты захочешь выйти из-под их влияния и продать свой пакет кому-либо другому? Потому-то мне и заказали убить тебя!

— Странное решение... — Слова тестера вызвали лишь недоумение. — Если я умру, мои акции им не достанутся в любом случае — уж об этом-то я хорошо позаботился. Наоборот, они сразу же окажутся в руках недоброжелателей наших боссов.

— А если ты не совсем умрешь? — озадачил меня поляк в очередной раз.

— Это как? — удивляться дальше я уже просто не мог.

— Место, где мы сейчас находимся, называется «Край забытых героев». Сюда игрок может попасть, только совершив что-то особенное, великий подвиг, по мнению кристаллина-арбитра. Попасть-то сюда можно, но вот обычного выхода отсюда не существует, только через возрождение после смерти на том месте, откуда осуществился перенос. Здесь принципиально невозможно формирование локальной точки возрождения, игроки тут могут присутствовать, только пока не погибнут. Но и выжить здесь непросто — все местные зубастые тварюшки только начинаются от двухсо-

того уровня. Ты же сейчас попал сюда, минуя общий мир, потому твоей личной точки возрождения просто не существует. Теперь понимаешь, что должно произойти после твоей, так сказать, виртуальной смерти?

Вот тут-то он меня реально испугал. Если я здесь умру, не имея специальной привязки, то есть особого буфера сборки сознания и личности, формируемого как раз на подобный случай при входе в виртуальный мир, то мое физическое тело останется живо. И будет лежать в камере поддержания жизнедеятельности долгими годами. Только меня самого как личности при этом уже не станет. Без посредничества виртуального тела полноценный обратный переход личностной матрицы из вирта в реал невозможен из-за разрывов информационных связей. Это одна из серьезных недоработок системы безопасности, которую планировалось в ближайшее время закрыть путем небольшой модернизации нейринта. Планировалось встроить в него этот переходный буфер, дабы никакие сбои системы виртуального мира или канала обмена информацией не могли привести к чему-либо подобному. Но я со своим отделом только заканчивал готовить документацию для затыкания этой дыры и сам еще не имел полноценной защиты от нее. Потому мне обязательно нужно в системе резервное тело для осуществления перехода. Если сейчас моя пользовательская оболочка умрет, произойдет коллизия. Новое виртуальное тело не сформируется в игровом мире без активированной точки привязки, и сознание будет навсегда заперто в системе без какой-либо возможности его покинуть. Хитрый ход, со стороны никто не подкопается. В любом варианте можно прямо сказать: «Ушел в игру и не вернулся». Логи покажут добровольность входа, телеметрия подтвердит продолжающийся обмен данными между мозгом и системой. Пусть там будет какой-то мусор, но кто об этом узнает? Все, клиент

формально жив и ничем не угрожает возможной стабильности финансового состояния владельцев компании.

— Кто все это придумал? — Я потрясенно взглянул на своего палача, который не торопился нанести последний удар и даже терпел весьма неприятные ощущения, дабы полностью насладиться своим полным превосходством надо мной.

— Придумал, как ты правильно догадался, я, — нехотя признался он, взглянув почему-то не на меня, а в пропасть, встав на самый край и повернувшись ко мне спиной. — Только сильно не по душе мне все это дело...

— Объясни. Ты не хочешь меня убивать? — Робкий лучик надежды промелькнул в моем сознании.

Складывалось впечатление, что он сейчас откровенно подставляется. Если я его легонько подтолкну, то он полетит вниз и разобьется. Впрочем, он-то сразу же где-то возродится, а мне тут так просто не выжить. Потому не стану пользоваться таким удачным моментом, подожду более активных его действий.

— Ты думаешь, мне приятно делать грязную работу? — Он повернулся ко мне лицом, продолжая стоять на самом краю.

В ответ я лишь помотал головой, замечая далеко не самые приятные эмоции на его лице.

— Когда тебя заставляют убивать, держа пистолет у виска твоего ребенка, выбор невелик. Убивать тех, кого ты реально уважаешь. К примеру, убить Мастера, открывшего для всех людей новые горизонты возможностей, дабы он случайно не испортил будущих гешефтов жирных котов. — На лице тестера вытянулась жесткая улыбка, а во взгляде можно было легко найти мушку прицела. — Больше всего мне хочется крепко отомстить этим гадам, но руки у меня действительно связаны. Я не смогу принести им весомый ущерб, а

вот ты, Вадим, как раз сможешь. Не прямо сейчас, и только если сумеешь выжить...

Я слушал его в полном обалдении, открыв рот. Палач предлагает мне жизнь — когда такое еще бывало?

— Хочу дать тебе шанс, — твердо сказал он. — Выживи здесь и найди выход из сего отстойника. Потом поставь всех хозяев бизнеса в должную позу. Ты Мастер, и этот мир тебя ценит как одного из своих главных творцов, потому у тебя обязательно должно получиться!

— Но как, я ведь совсем не игрок в отличие от тебя... — Мне хотелось немедленно вырваться из вирта и набить кое-кому наглую рожу, сделав еще множество иных непотребств, хотя при этом уже понимал: придется начинать жизнь с нуля. С нуля и в виде нулей и единиц, фотонов и состояний отдельных молекул внутри кристаллинов, дабы когда-то вернуть собственную живую плоть.

— Здесь тебе на первое время немного еды, без нее в игре не обойтись. — Петруш скинул со своих плеч небольшой рюкзак и подтолкнул его к моим ногам. — Спускайся с горы очень осторожно. Запомни: тварюшки, особенно высокоуровневые, весьма любопытны и далеко не всегда изначально агрессивны, если их специально не тревожить. Человек их не страшит и пока не входит в пищевой рацион — не привыкли они к нему в таком качестве. Прежде чем они захотят перекусить тобой, сначала могут немного поиграть и подпустить к себе близко. Это твой шанс. Все они имеют уязвимые зоны, к примеру, глаза и шею, ты легко сможешь убить их даже заостренной палкой, пробив одним сильным ударом мозг, несмотря на огромную разницу формальных уровней между вами. Но и ты не торопись их убивать, попробуй осторожно наладить с некоторыми из них взаимодействие — это окажется более продуктивно. Внимательно следи за не-

бом: там могут летать действительно опасные твари. Эх, мне бы самому в здешних долинах погулять... — Тестер закатил глаза, представляя что-то особенно приятное.

— Тебе-то оно зачем, неужели на своей основной работе еще не нагулялся? — Ко мне вернулась возможность удивляться.

— Ай, да какие прогулки в базовых городах и их окрестностях! — фыркнул он. — Там неинтересно и почти ничего ценного не найдешь, кроме самого простого оружия, руды и мелких самоцветов. Остальное запрятано так, что потребуются годы игры на поиски и куча народу на добычу и материальное производство. Разве только настоящие деньги в игру вкладывать — тогда можно чем-то полезным разжиться у синтетических личностей. Но и у них выбор пока невелик, упор в игровой экономике по плану сделан на реальных людей и их действия. После эту установку могут поменять, но пока это так. А вот здесь можно добыть самые серьезные вещи и в одиночку! — Петруш даже облизнулся от какого-то предвкушения. — Эта отделенная часть мира, по предварительному сценарию, должна быть набита потрясающими уникалами, которые можно обрести только тут и больше нигде. Я уже говорил — локация наградная, сюда из основного мира игры можно попасть, только совершив подвиг. Мудрый герой отсюда вынесет нечто необычное, если, конечно, сможет найти и добыть, а глупец так и останется ни с чем.

— Извини, не понимаю, вы, тестеры, если ничего не путаю, ведь можете создавать для себя любую необходимую в игре вещь, так зачем тебе все эти виртуальные — как их там — уникалы? — Мне действительно было сложно понять слова и особенно эмоции Петруша.

— Шутишь? — Он как-то странно глянул в мою сторону. — А да, ты же действительно ничего не пони-

маешь в игровой механике виртуального мира, твоя компетентность совсем в другой области. Хорошо, я объясню, пока есть немного времени. Итак, сценарные и моделирующие кристаллы полностью автономны и сейчас мало зависят от влияния извне. Иначе произойдет нарушение целостности их мира, а такое совершенно недопустимо. Искусственные интеллекты отработали базисные и дополнительные сценарии, создав и оживив этот мир, и теперь существенно повлиять на него можно только изнутри, в соответствии с установленными ими законами. Любые вещи, заметно влияющие на внутренние процессы, могут быть созданы реальными игроками только в рамках набора правил, которые во многом соответствуют законам реального мира, с некоторыми дополнениями в виде той же магии. У нас, тестеров, имеется совсем небольшой арсенал специально созданных по особому сценарию предметов. Держи — тебе пригодится, ибо у тебя даже нет системного интерфейса игрока, а без него совсем плохо. — Он подошел ко мне и с большим трудом стянул со своей руки какой-то небольшой перстень из темного металла.

Надев его на указательный палец правой руки, почувствовал, как он изменяет форму, подстраиваясь под меня.

— Коснись маленького красного камня большим пальцем и два раза быстро проведи вниз. — Петруш сразу заметил мое явное непонимание, зачем эта «игрушка» нужна.

После правильного касания из перстня вперед вытянулся красный луч лазерной указки, а в пространстве над ним осветилась раскрывшаяся пустая голограмма-экран.

— Направь луч на меня, — продолжил выдавать свои инструкции тестер.

Когда луч уперся в него, экран голограммы на се-

кунду мигнул и на нем возникла трехмерная картинка моего оппонента вместе с поясняющим, но не очень понятным мне текстом:

«Персона, ник и принадлежность скрыта. Уровень 23-й».

— Это универсальный определитель, он, правда, имеет свои ограничения и некоторые глюки, с ним сам потом разберешься — времени у тебя теперь будет много, — пояснил Петруш. — Выключается повторением касаний. Три горизонтальных касания камня включают регулируемый фонарь, пригодится в темноте, если не обретишь какого-либо альтернативного зрения, батарейки вечные. Три круговых выводят на экран масштабирующуюся карту местности, правда, без всяких пометок и описаний. Для игры подобный предмет — чистейший чит, но без него тебе не выжить. — Немного пожевав губы, парень снял со своего запястья самые обыкновенные по внешнему виду электронные часы в неброском пластиковом корпусе. — Единственный предмет подобного рода, да тебе нужнее, — сказал он чуть погодя. — Это своеобразный плащ-невидимка, когда активируешь — обычным зрением тебя будет крайне сложно разглядеть. Действует без всякой магии, не оставляет следов, при активации скрывает игрока со всей его одеждой и амуницией, не пересекается с другими артефактами. Но не слишком-то надейся на него: далеко не все тварюшки пользуются одними только глазами. Слуха и нюха он не обманет, как и магического зрения. Зато время всегда будешь знать — как свое персональное, так и общее, можешь настроить как тебе удобно, будильник тоже есть.

— А как включать маскировку? — спросил, уже догадавшись, как буду выглядеть со стороны под этой маскировкой в виде той самой призрачной дымки, за-

метной лишь вблизи и только под определенным углом падения лучей света.

— Кнопки сбоку от циферблата, и рядом с ним вращающееся колесико настройки. Подстраивай им интенсивность и уровень соответствия внешним условиям, а главное — внимательно смотри за состоянием промежуточного накопителя: полоска с делениями над цифрами времени, — особенно при движении. Тогда появляется риск. Заряд быстро восстанавливается сам по себе, но стоит быть осторожным, ибо проявиться на глазах неприятеля в самый неподходящий момент... короче, сам понимаешь, — посоветовал он в конце. — Да, еще, — Петраш собрался было еще что-то мне от себя оторвать, но пока передумал. — Здесь коэффициент ускорения времени тридцать шесть, даже для меня он великоват: теряется детализация восприятия. Ты сам когда-то определил рабочий максимум по собственной нервной системе, вот его тут и оставили. Значит, для тебя здесь будет вполне комфортно, или все равно привыкнешь. Два месяца реальности, пока не запустится вся остальная система, станут для тебя шестью полноценными годами жизни, многое сможешь успеть. Ищи полезные вещи в звериных логовах, пещерах, обследуй руины покинутых городов и селений, но только будь исключительно осторожен. Везде, где спрятано что-либо ценное, имеется охрана, просто так ничто не валяется. Далеко не всегда эту охрану можно победить грубой силой, скорее наоборот. Если сумеешь чем-либо заинтересовать или удивить некоторых стражей, они могут захотеть тебя чему-нибудь научить. Им скучно, и ты их будешь развлекать, постепенно вбирая ценные знания, которых не найти в «большом игровом мире». Короче, не лезь напролом и всегда старайся использовать свой интеллект. Тогда жизнь тут покажется тебе забавной прогулкой по райским кушам. И еще раз повторяю —

всегда помни об осторожности, у тебя только одна жизнь, каким бы сильным ты в итоге ни стал.

Я отрешенно смотрел на своего несостоявшегося палача и так и не мог пересилить своего внутреннего ощущения полной нереальности происходящего. Да, разум прекрасно понимал, что вокруг как раз действительно все нереальное, несмотря на чувства полного соответствия внешнего и внутреннего, — нереальным казался сам расклад. Меня навсегда запирали в игре, где слишком легко погибнуть, и смерть станет вполне настоящей, без возможности когда-либо воскреснуть. И тем не менее уже изрядно посиневший от холода Петруш возлагал на меня какие-то свои тайные надежды, предлагая отомстить и за себя, и за него. Мне бы сейчас его веру.

— Все, пришла пора прощаться, — с последними словами мой провожатый отстегнул от своего пояса большой нож в ножнах и протянул его мне ручкой вперед. — Свою одежду тебе не предлагаю, она сделана при проверке действия механики рабочих профессий в игре и промаркирована индивидуальным кодом ее создателя. По нему кое-кто сможет легко узнать о провале моей миссии — за мной ведь тоже следят, но только не здесь.

— А как же другие предметы? — Я уже стал дергать перстень на пальце, желая от него поскорее избавиться и думая, куда бы зашвырнуть только что подаренный нож.

— Не беспокойся, в отличие от одежды они «чистые», не имеют своего персонального создателя и официально не принадлежат остальному миру, потому техническими средствами отследить их нельзя. Иначе бы я их тебе не дал, — успокоил меня Петруш. — Эти вещи созданы для тестирования системы, они должны исчезнуть сразу после полного старта игрового мира. Но как получится в твоём случае — неиз-

вестно, здешняя локация особенная и обитает немного отдельно от остальных. Возможно, тут они и сохранятся, а там ты себе что-либо найдешь, если, конечно, выживешь... — Он замолчал, пристально всматриваясь в мое лицо.

— Пора, — вновь повторил он, подойдя вплотную. — Резко ударь меня ножом в шею снизу вверх, чтобы пробить одновременно горло и позвоночник, только так сразу убьешь. Иначе придется прыгать в пропасть — другого пути для меня отсюда нет, а так ты получишь еще игровой опыт за мою смерть, он тебе теперь очень сильно пригодится.

Продолжая представлять нереальность происходящего, я выхватил нож и мгновенно пробил Петруша в горло, именно так, как он и просил, всадив широкое лезвие по самую рукоятку в податливую плоть. Даже не знаю, откуда во мне появилась эта уверенность и твердость движений. Мертвое тело упало на камни и на моих глазах начало быстро разрушаться. Сначала лохмотьями спала и рассыпалась пылью одежда, потом осыпалась мгновенно высохшая плоть с костей, а затем очередной порыв ветра унес белесую пыль, которая осталась от обнаженного костяка, просуществовавшего в целом виде почти пару минут. Не осталось даже намека на какой-то след от слишком быстро развалившегося трупа. Значит, и меня на этом месте больше ничто не держит.

Отступление
ВЫЖИВАНИЕ НА ФОНЕ ДИКОЙ ПРИРОДЫ

Виртуальное солнце постепенно поднималось к зениту, хотя жарило при этом совершенно немилосердно. Перестроить свое ощущение до комфорта еще и к этой «естественной» напасти почему-то пока не полу-

чалось. С холодом ведь легко вышло, а тут совершенно ни в какую. Убрать болевые ощущения от многочисленных царапин и порезов ног тоже не удалось. Хорошо хоть эти физические повреждения затягивались прямо на глазах, стоило лишь немного подождать. Даже сильно разбитое об острый камень колено зажило всего за несколько минут, но теперь постоянно чесалось.

Спуск с вершины горы оказался очень тяжелым, учитывая полное отсутствие обуви и одежды, разве только причислить к ней заплечный рюкзак. Последний раз я лазал по горам еще в детстве, потому срочно приходилось вспоминать, как это делается. Пока получалось не очень, постоянно травмировал руки и ноги, стоически перенося боль. Будь все это в реале — давно бы истек кровью и загнулся, а тут пока всего лишь нагулял совершенно зверский аппетит. Заметив явное замедление естественного зарастания очередной глубокой ссадины, остановил спуск и решил немного подкрепиться, найдя маленькую площадку на достаточно крутом склоне, где можно было спокойно присесть и снять рюкзак со спины. Но прежде решил узнать о нем мнение перстня-определителя.

«Малый заплечный походный мешок пришельцев со звезд. Материал неизвестен, прочность неопределима. Внутренний объем 35 литров, в данный момент заполнен на 74 %, вес 20,5 кг», — гласила надпись над голографическим вращающимся трехмерным изображением рюкзака. «Так, теперь посмотрим, чем меня Петруш порадовал», — отстегиваю клапан и достаю содержимое, лежащее на самом верху.

«Герметичная фляга путешественника. Материал неизвестен, прочность неопределима. Объем 2 литра, в данный момент заполнено 100 %, вес 2,2 кг», — выдал в этот раз мой маленький помощник. Судя по внешнему виду, фляга сделана из обыкновенной пластмассы,

которую перстень не способен опознать. Внутри, как можно легко догадаться, оказалась самая обыкновенная вода. Уже хорошо: пара больших глотков мне сейчас совсем не помешает.

Еще одна точно такая же фляга, только в ней не вода, а какой-то травяной напиток. Судя по вкусу и запаху, совсем не чай, перстень и тут ничем не мог помочь в деле определения точного состава жидкости.

«Армейский пищевой паек. Содержит суточный запас всех необходимых калорий и микроэлементов для военнослужащего среднего веса. Вес 650 граммов, саморазогревающийся».

Вот это мне больше всего сейчас и нужно. Дергаю за специальное кольцо, запускающее внутренний механизм разогрева пищи, и, пока она доходит до кондиции, выкладываю из рюкзака все остальное. Еще девятнадцать подобных пайков — и больше с виду ничего. Прикидываю раскладку веса: явно чего-то не хватает.

Вот, в самом низу лежит еще один достаточно приличный сверток, прикинувшийся дном.

«Поваренная соль 1 кг. Перец молотый красный 100 г, перец молотый черный 130 г, имбирь молотый 200 г, набор специй для приготовления жареного и тушеного мяса 350 г. Пищевая фольга для приготовления пищи в углях — 2 рулона по 470 г».

Пространный намек вполне понятен — пайков мало, учись охотиться и готовить дичину. Впрочем, соли тоже надолго не хватит, придется обходиться без нее или добывать самостоятельно. А вот спичек или зажигалки, увы, не положили. Ничего, попробую воспроизвести рецепты получения огня из каменного века.

Так, остался лишь закрепленный мной сбоку рюкзака нож, его тоже сейчас посмотрим.

«Охотничий нож пришельцев со звезд. Материал не-

известен, прочность неопределима. Полное вытеснение любой магии и игнорирование аурных щитов. Вес ножа 340 г, комплектных ножен — 130 г».

Ничего не понимаю. Какие еще там аурные щиты, какая магия? Ладно, потом разберусь. Кстати, материал, из которого сделан нож, не похож на металл. Скорее на какую-то металлизированную керамику, но тем не менее достаточно гибкую при непревзойденной твердости. «Так, пора перекусить», бумажная крышка пищевого пайка лопнула, обнажая соблазнительно пахнущее внутреннее содержимое. Вот только в комплекте почему-то нет ни ложки, ни вилки. Но разве это остановит сильно проголодавшегося голого мужика?

К подножию горы я спустился уже в закатных лучах солнца. Постепенно мои навыки скалолазания в голлом виде поднимались, и мелкие травмы уже не доставляли особых неудобств. Всего лишь один раз крепко приложился боком, когда случайно вывалился из скалы ненадежный камень, за который в тот момент я держался рукой, но, к моему большому удивлению, даже ссадины не образовалось. Видимо, упал на ровную поверхность, да и высота была не такой большой.

Основание горы заросло лесом, куда идти в быстро наступающих сумерках — далеко не самое лучшее дело. Лучше тут на небольшой высоте пересидеть до утра, завалившись поспать в уютной расщелине, надеясь на отсутствие всяких ползающих и летающих опасных гадов. Крупные коричневые ящерицы, появившиеся здесь в немалом количестве, агрессивности не проявляли, хотя и сами не давались в мои руки. Ящерицы — это хороший признак, где они водятся — там с большой вероятностью нет змей, и уж точно нет ядовитых насекомых вроде тех же пауков. Устроившись в расщелине, откуда выгнал нескольких недово-

льных ящериц, дождался восхода полной луны, спать еще не хотелось. Множество всяких мыслей сильно мешало забыться на несколько виртуальных часов виртуальным же сном. Долгие годы одиночества впереди есть точно, а сколько их будет еще? Смогу вообще тут выжить или все эти муки совершенно напрасны? И кто я тут такой вообще? Ответ на последний вопрос можно попытаться получить с помощью перстня. Итак, что он про меня скажет?

«Неизвестная Персона, данные отсутствуют. Что-либо можно определить, только произведя неразрушающее тестирование», — красный луч упирался в мою грудь, но толку от этого было мало.

«Произвести неразрушающее тестирование?» — появилась следующая надпись. Еще раз касаюсь камня-сенсора, подтверждая свое согласие. *«ВНИМАНИЕ!!! Тестируемому субъекту будет причинен незначительный ущерб в течение нескольких секунд, который может быть им воспринят как прямая агрессия с вашей стороны. Подтверждаете ли вы дальнейшие действия?»* — Куда деваться, подтверждаю.

Лазерный луч ярко мигнул, потом пропал и мигнул еще несколько раз, вспышками терпимой боли отзываясь в местах своего прикосновения.

«Неизвестная Персона, ник отсутствует, внешние связи не установлены. Установленный уровень не ниже 3-го. 100 % естественный иммунитет ко льду и холоду. Эффективный аурный щит 114 кг на квадратный метр, действие 0,22 секунды раз в 4,3 секунды. Других основных свойств персоны определить не удалось».

Так, опять ничего не понял. Откуда взялся третий уровень и все прочее? И вообще какая у меня имеется информация о жизни этого игрового мира? Тут впору пожалеть о своем исключительно узком интересе, замкнутом по большей части на технической части проекта: нейринты, кристаллины, протоколы обмена

данными и прочее в том же духе. Но параллельно ведь практически семь лет плотно общался с режиссерами-программистами, формировавшими условия и логику для моделирующего интеллекта системы. Особенно с Лерой из литературного отдела, она мне столько всего рассказывала между сплетением наших тел в порыве любовной страсти. Эх, зато теперь всегда будет что вспомнить! Да и Оля на те же темы между этим делом тоже языком чесала будь здоров, найдя во мне благодарного, по ее мнению, слушателя, который ее никогда не перебивал. Эх, девоньки-красавицы, где же вы сейчас, встречу ли я вас когда-либо еще? Теперь бы только вспомнить ваши рассказы, а то тогда в одно ухо влетало, а в другое сразу же вылетало, все мое внимание было приковано к более интересным местам на ваших очаровательных фигурках.

Уровни, как оно там формулировалось, дай бог вспомнить... Итак, как там говорила эта рыжая вертихвостка: «В отличие от большинства подобных игр прошлого, где уровень персонажа определялся его игровым опытом и принципиально влиял на непосредственные характеристики персонажа, мы хотим сделать нашу игру приближенной к реальной жизни. У нас уровень персонажа является лишь доступным статистическим параметром, информирующим остальных игроков о наработанных в игре обобщенных личных характеристиках. То же самое относится и к категории действующих субъектов, за которых играет машинный интеллект. Типа: он пригодится для быстрого принятия игроками решений относительно контактов между действующими субъектами их формы, и ничего более. Другие же основные характеристики персонажа остаются скрытыми, и для их выяснения требуются или специальные навыки определения сути вещей, или добровольное согласие вашего контактера».

ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>От автора</i>	5
<i>Пролог</i>	8
<i>Глава первая</i> . Шагнуть в пропасть	18
<i>Глава вторая</i> . В поисках внутренней силы и прочих полезных ресурсов	87
<i>Глава третья</i> . Пути знаний	114
<i>Глава четвертая</i> . Путешествие по неведомым далям	140
<i>Глава пятая</i> . Путь воина	154
<i>Глава шестая</i> . Опасный экзамен	170
<i>Глава седьмая</i> . Тропа духов	194
<i>Глава восьмая</i> . Между жизнью и смертью	203
<i>Глава девятая</i> . Владыка Камней.	224
<i>Глава десятая</i> . Нежданные встречи	245
<i>Глава одиннадцатая</i> . Зеркало Вечности.	260
<i>Глава двенадцатая</i> . Непростой выбор.	283
<i>Глава тринадцатая</i> . Дорога к людям	297
<i>Эпилог</i>	309