

Пробудившись ото сна, мужчина не спешил вставать и глаза его оставались закрыты. Он не мог вспомнить, что ему снилось, но, должно быть, что-то неприятное, раз ощущал он некую отстраненность и апатию.

Мысли неспешно перетекали одна в другую, и вот, он уже вспомнил о работе и проекте, который необходимо было завершить как можно скорее, ведь он не успел сделать этого до новогодних праздников, которые теперь окончились. Настроение омрачилось, но тут же вернулось в норму, когда он подумал о различных праздничных блюдах, которых до сих пор было в избытке в холодильнике.

Ловя эмоциональный подъем, он открыл глаза и, опираясь локтем о кровать, приподнялся сам, но был вынужден остановиться в сидячем положении. В глазах резко потемнело. Не придав этому особого значения, мужчина решил просто подождать, когда само пройдет. Минуло мгновение, второе, третье, а прояснение никак не наступало. Заподозрив неладное, он решил разбудить супругу, которая все еще крепко спала рядом. Попытавшись похлопать ее рукой и не ощутив никакого соприкосновения, к своему изумлению он осознал, что справа от него совершенно пусто. Вернее не было не только супруги, там вообще ничего не оказалось. Короткий миг ступора сменился осознанием, что он абсолютно не ощущает собственное тело.

Тревога нарастала все сильнее. В попытке успокоиться, он принялся перебирать возможные причины происходящего:

“Может, я все еще сплю? Да... Такое уже бывало – мне снится, что я просыпаюсь, но на самом деле это только часть сна. Но тогда почему больше ничего не происходит? Просто чернота вокруг и все. Да и мыслю я нормально, хотя такое для меня тоже не редкость... — Приняв эту версию за основную, он продолжил рассуждения: — Или это что-то вроде комы. Сознание остается активным, но тело никак не реагирует. Надеюсь, что все-таки это не так. А если и так, то она рано или поздно заметит, что я не двигаюсь, вызовет скорую, и врачи что-нибудь придумают.”

Неизвестно сколько времени прошло, несколько секунд, десятки минут или многие часы. Складывалось впечатление, что чувство времени тоже пропало. Напряжение то утихало, то усиливалось вновь, но в целом мужчина старался держать себя в руках. Это было странное явление: казалось, что в этой черной пустоте он был один на один со своими мыслями и в то же время с этой же пустотой он – единое целое, такой же пустой, но безграничный, реальный и нереальный одновременно; а само его существование – неопределенность, вопрос без однозначного ответа. “Как долго это длится...?” – в который раз спросил он сам себя, подразумевая постоянство, что крылось за происходящим. И как только ему уже надоело переживать и он принял решение просто расслабиться, внезапно раздался громкий голос:

— Добро пожаловать, игрок. Вы умерли. Пожалуйста, сохраняйте спокойствие.

Почти сошедшая на нет тревога сменилась испугом, а затем сразу паникой:

“Мертв? Я!? Сохранять спокойствие!?”

Мыслям не удавалось выстроиться в стройный ряд. Он не понимал как он умер, когда это произошло, и что это за голос, бесцеремонно открывший ему обескураживающую истину. Догадка о том, что это все еще сон, уже не казалась столь состоятельной как прежде.

Голос, который по субъективным ощущениям доносился от самого пространства (или его отсутствия) казался женским, слова звучали четко, а интонация была спокойной и даже несколько механической, словно он был заранее записан или сгенерирован на основе текста.

Как только мужчина перестал судорожно размышлять о сказанном и сосредоточился на окружающей его черноте, голос продолжил:

— Внимание, игрок. За вашу преданность вселенной Древних Свитков вы получили право перерождения в ней, согласно сценарию “Запрос Воина”.

Несмотря на то, что количество вопросов в голове резко возросло, а их значимость носила экзистенциальный характер, вырвался лишь последний пришедший на ум, причем куда более приземленный:

— Вселенная TES существует!? Или... Мое сознание будет помещено в игру? — То ли сказал он, то ли подумал, все же тела своего он не чувствовал.

— Часть вымышленных вселенных обретает воплощение согласно протоколу “Колыбель идей”.

Если услышав начало ответа мужчина был уже готов задать следующий вопрос, то дослушав до конца, его разум захватили спекуляции:

“Колыбель идей... Если воспринимать эти слова образно, то кто-то или что-то может накапливать и претворять концепции созданные людьми в жизнь. Некий Бог? В таком случае у меня были бы проблемы... Или, может, само мироздание? Может ли вселенная порождать другие вселенные? Ладно, это не так уж и важно сейчас, когда мне говорят, что решается моя судьба... Значит, я продолжу жить? Она сказала, что я получил право перерождения, стало быть заслужил его в самом прямом смысле. Вряд ли это хуже, чем не заслужить это право... Ведь так? Пожалуй, это имеет смысл... Если я не сплю, конечно. — Присущая его личности любознательность взяла над ним верх, и практически осязаемый ужас сменился интересом: — Если я умер, то с этим уже ничего не поделать. Если то, что сказала, пусть будет Оператор, правда, то я окажусь в одном из своих любимых миров... Хм...”

Пока мужчина обдумывал ситуацию, его собеседник никак себя не проявлял.

— А почему именно Древние Свитки? У меня есть и другие любимые миры, не только игровые. Могу я выбрать из них?

Голос не заставил себя долго ждать:

— Отрицательно. Перерождение осуществляется по иницированному другой стороной сценарию.

“То есть, необходимо какое-то условие? Тогда это трудно назвать привилегией, если я делаю это не по своему выбору... Оператор говорила про какой-то сценарий воина, да, точно, Запрос Воина.”

— А Воин — это я? Кто-то меня запросил? То есть призвал, верно?

— Отрицательно.

— Что... — начал было говорить мужчина, но приостановился, подбирая слова.

— На все три вопроса. Ответ отрицательный. — Метко и также бесстрастно ответил голос.

— А что будет, если я откажусь? И могу ли я отказать вообще?

— Отказ приемлем. В таком случае вы можете воспользоваться другим правом перерождения

при его наличии.

— Да? А оно...

— Количество альтернативных вариантов для игрока равно нулю.

“Понятно... Вернее не понятно. Ну ладно. То есть, если я правильно понял, для меня это выбор без особого выбора. Получить новую жизнь или не получить ее...” — Мрачно подумал он, склоняясь к тому, что оставаться мертвым ему бы не хотелось.

Незаметно мысли о собственной кончине были вытеснены сначала загадочным диалогом с подозрительным собеседником, а затем и картинками, где мужчина уже оказался в новом мире, изучает его, сражается с врагами мечом и магией, находит множество друзей, становится прославленным героем...

“...и, возможно, создам собственное королевство!”

Мысленно вздохнув, он вновь обратил внимание на черноту, и сразу после этого вновь раздался голос:

— Иницирую анализ аватаров, закрепленных за первичной симуляцией. Анализ завершен. Обнаружено пять аватаров. Иницирую сравнение развития и достижений. Анализ завершен. Аватар Сэнэкс Альба отмечен как основной.

“Мой главный персонаж.” — Мысленно переименовал мужчина слова Оператора и также мысленно согласился с выбором говорящей.

— Внимание, зафиксировано превышение предела развития истоковой кальпы. Произвожу детализацию. Виток спирали развития: 50 из 50. Этап конвергенции с хранителями кальпы : 833 из 810.

“Судя по упомянутым числам имеется в виду основной уровень персонажа и чемпионский. К чему менять названия?” — Отметил он с некоторым раздражением. Ситуация и без того казалась крайне стрессовой, речь буквально шла о жизни и смерти, еще и приходилось ломать голову, переводя реплики собеседника на доступный язык. Впрочем, он почти сразу себя одернул, если его ожидала новая жизнь, у него еще будет время попричитать.

— Произвожу запрос одобрения на слияние ядра души основной личности и духовными элементами суррогатной субличности. Подтверждено. Память и достижения аватара добавлены к наследию.

— Произвожу запрос одобрения конвертации тела аватара для целевой кальпы. Подтверждено. Тело аватара Сэнэкс Альба добавлено к наследию.

“Не понимаю, вроде его и так уже выбрали как основного персонажа. Разве что первоначально предполагалось, что от него будет взято что-то кроме тела... Только его память и достижения?”

Тем временем голос продолжил:

— Внимание, недопустимое высвобождение избыточного объема сущности конфликта. Произвожу анализ. Количество избыточных этапов конвергенции: 23. Объем избыточной сущности конфликта 14 636 000 единиц.

“Что вообще происходит? Что за сущность конфликта? 23 этапа конвергенции — это, должно быть, лишние уровни которые я набрал за время игры. — Мужчина припомнил, что в The Elder Scrolls Online, которой он посвятил тысячи часов игры, не было предельного уровня. Вернее, после 50 основных, шли 810 чемпионских, но после достижения последнего, новые уровни не приносили никаких бонусов или очков. Предполагалось, что создатели игры будут поднимать потолок развития с вводом в игру более требовательного к силе игрока контента. — А эти четырнадцать миллионов тогда что? Может, это опыт, который требовался для набора уровня? Помнится, после восьмисотого уровня требовалось больше шестиста тысяч очков.”

Перемножив примерные числа единственным доступным способом (в уме), он получил чуть меньше четырнадцати миллионов, что подтвердило его догадку.

— Произвожу конвертацию сущности конфликта в аналог для целевой кальпы. — Как всегда продолжила Оператор, когда размышления мужчины были закончены. — Отклонено. Возможно нарушение баланса сущности конфликта в целевой кальпе по причине чрезмерно большого объема. Произвожу запрос вариантов утилизации свободной сущности конфликта.

“Если бы у меня сейчас был мозг, он бы начал закипать...” — Несколько устало подумал мужчина и мысленно потер виски.

— Результат. Сущность конфликта будет преобразована в один из аспектов естества истоковой кальпы. Границы возможностей тела аватара будут расширены. Аспект для преобразования может быть выбран игроком, владеющим сущностью конфликта.

Находящийся в легкой прострации мужчина, услышав что к нему обратились, несколько встрепенулся:

— Эм, я правильно понял, что характеристики персонажа сохранятся в новом мире?

— Подтверждаю.

— Получается, я уже буду максимального уровня?

— Отрицательно. Предельное развитие истоковой кальпы является условием идеального переноса в целевую кальпу и считается аналогом первого витка развития целевой кальпы. Причина: разная плотность сущности конфликта для различных мировых версий.

“Хреново... Получается, в новом мире я начну прокачку заново и меня сможет убить кто угодно, если он окажется выше меня уровнем. — Чувство неизвестности давило все сильнее, а заковыристые изъяснения Оператора ничуть не вносили ясности и даже выводили на эмоции. Но вариант, при котором игрок будет сторониться сражений и опасных авантур, он сам даже не рассматривал. — Или не сможет? По сюжету игры любой персонаж являлся так называемым “отголоском”, и обладал способностью возрождаться, как это делают даэдра. Может, не все так плохо?”

— Оператор, — незаметно для себя он принял это выдуманное обращение за реальную должность собеседника, — если меня убьют, я воскресну?

— Произвожу анализ наследия. Зафиксировано прохождение сценария “Бог интриг”. Зафиксировано наличие души. Свободная душа подавляет регенеративное воздействие анимуса. Тело аватара потеряет статус отголоска.

— ...

— Тем не менее, — вновь заговорила Оператор, и мужчине показалось, что ее интонация уже не была такой безучастной, — в наследие входят навыки которые аватар получил в истоковой кальпе, включая глубинные познания магии душ и, в частности, ее способность к возрождению с помощью заполненного черного камня душ и одно безусловное возрождение не чаще, чем один раз в час на первом витке спирали развития, в то время как более развитой оболочке потребуется больше времени на восстановление.

— Да! — Мысленно вскинул вверх руки игрок. — Не зря я вкладывал очки навыков в эти бесполезные в игре умения! Может, это судьба!?

“Имея такое преимущество, я смогу быстрее прокачаться, ведь как минимум раз в час я смогу позволить себе рискнуть по-крупному! Если камни душ, которые у меня в инвентаре, переместятся со мной, то смерть и вовсе станет для меня пустым звуком! Ну, или досадной и болезненной заминкой...”

— Игрок готов сделать выбор?

— Какой? Я забыл вопрос... — Немного смутившись, ответил мужчина. Предавшись мечтам, он потерял нить диалога.

— Необходимо распределить избыточную сущность конфликта.

— А-а, точно... Опыт, верно? Да, я готов. Вроде бы речь шла о каких-то аспектах, это показатель атаки, защиты и прочего?

— Аспекты естества представляют собой три характеристики: Сила духа, Жизненная энергия и Магия.

— Понял. А если я хочу сбалансированный билд, могу я вложить опыт во все три, но в разной пропорции?

— Произвожу уточнение. Подтверждаю. Возможно изменить все три аспекта.

— Отлично. А можно узнать сколько у меня... То есть у персонажа сейчас маны, здоровья и выносливости?

Впервые с того момента, как мужчина оказался мертв, посреди черноты появилась такая же черная, но все же более светлая по тону таблица, обведенная белой мерцающей линией и с текстом внутри. Никаких узоров и прочих украшательства на ней не было, строгий минимализм в интерфейсе.

— Ого. Вот бы сразу так.

Дублируя визуальную информацию, Оператор принялась зачитывать:

— Отображение характеристик производится без учета усилений от внешних предметов. Объем указан в единицах измерения истоковой кальпы. Мана: 19459 единиц. Сила: 9549 единиц. Жизнь: 10492 единицы.

“Маловато... Я и забыл, что без одежды характеристики меньше чуть ли не вдвое. Сэнэкс – чародей, поэтому все очки характеристик, которые я получал за уровни, я вкладывал именно в основной ресурс, то есть в ману.”

— И что, в новом мире у каждого жителя с первым уровнем такие же статусы?

— Произвожу уточнение. Аватар Сэнэкс Альба, находящийся на 50 витке спирали развития, обладает расширенным объемом маны, за счет распределения... Очков характеристик, — последнее словосочетание Оператор произнесла с заминкой, которых до этого не делала, — условных единиц, включающих в себя объем сущности конфликта, достаточный для усиления аспекта естества.

Продолжающий вглядываться в таблицу игрок, как его упорно именовала Оператор, проглотил уже разжеванный для него вывод:

“Очки характеристик, которые даются по одному за уровень и по два, каждый пятый — это и есть опыт, то есть сущность конфликта, конвертированная для... Видимо для того, чтобы игроки не парились с большими числами?”

— Знаю, в это сложно поверить, но я понял.

— Завершая ответ, на ранее заданный игроком вопрос, типичный представитель разумной расы на первом витке развития обладает в среднем десятью тысячами единиц каждого аспекта. Разумеется, в системе исчисления истоковой кальпы.

“Таким образом, на первом уровне я буду превосходить среднего человека по объему маны почти в два раза. Неплохо.”

— Оператор, сколько всего очков характеристик за 50 уровней я уже вложил?

— 64.

“Что-то не сходится... Вроде должно быть семьдесят. Ну ладно, может я чего забыл. Все же пятидесятый уровень я взял очень давно.”

— Ладно. Как будет распределяться эта сущность конфликта, которая у меня, вроде как, лишняя?

— Согласно необходимому количеству для каждого витка спирали развития, начиная с первого, заканчивая пятидесятым.

— Так, погодите... Получается этот опыт снова пойдет на набор уровней, как если бы я прокачивался с нуля, и мне давали бы за них новые очки характеристик?

— Подтверждаю. Тем не менее, рост аспектов естества будет осуществляться только за счет дополнительных очков, естественный же прирост учитываться не будет.

— Что ж, справедливо. И сколько всего очков мне будет доступно?

— Произвожу подсчет требуемого суммарного объема сущности конфликта для полной спирали развития истоковой кальпы. Получен результат. 2 805 674 единиц.

Если бы у мужчины сейчас было лицо, то он бы подозрительно нахмурился:

“Если лишнего опыта четырнадцать миллионов с копейками, а для достижения пятидесятого уровня надо два восемьсот, то...” — его воображаемые глаза начали предвкушающе расширяться, и, словно в продолжение его мыслей, заговорила Оператор.

— Объема доступной сущности конфликта хватит на пять полных спиралей развития и 10 витков. — Воображаемое лицо игрока начало приобретать безумный оскал полный азарта. — Что в совокупности предоставляет 332 очка характеристик...

— Твою ж мать! Это вообще законно!? — В полной эйфории воскликнул мужчина.

— Произвожу запрос о законности...

— Стойте, стойте! Не надо ничего производить! Это я так радуюсь... Правда, не стоит... Хе-хе-хе... — Еле сдерживая восторг мысленно потер он свои ладошки.

Если один набор из 64 очков уже позволит ему на первом уровне превосходить коренных жителей мира по объему маны в два раза, то пять дополнительных сделали бы его монстром во плоти.

“Нужно только грамотно все распределить...”

Неизвестно сколько времени он провел в размышлениях о том, в какой пропорции распределить очки, но это его и не сильно волновало, он вообще не был уверен, что понятие “время” было легитимным в этом месте. Наконец, он принял решение:

“По-моему все очевидно. Как ни крути, а магу нужен колоссальный запас маны. На втором месте здоровье, чтобы не помереть, а запас сил... Думаю одной спирали на него хватит”.

— Я готов сделать выбор. 140 очков вложить в ману, 128 в здоровье и 64 в выносливость.

— Подтверждаю усиление аспектов. Произвожу вывод визуальной информации.

И перед глазами игрока появилась обновленная таблица:

— Мана: 34 999. Жизнь: 26 108. Сила: 16 653

“Странно. Я ожидал, что будет сорок, тридцать и двадцать тысяч. Может, дополнительной маны было не десять тысяч? Хм... Возможно, что дело в расовых способностях Сэнэкса, там точно были бонусы к мане. Ну да ладно, и без того я в выигрыше.”

И хотя результат не оправдал всех ожиданий игрока, он все еще был очень рад усилению. Он не знал, каков баланс сил в новом мире, но не ждал радушного приема.

“Если подумать, в каждой игре серии игрок начинает сюжет как заключенный, который оказывается избранным. Очень надеюсь, что не окажусь на плахе в первые минуты...”

— Ладно, спасибо. Что теперь? Я могу отправляться?

— Запрашиваю у игрока подтверждение на стирание памяти.

— Что!?

— Сохранение воспоминаний, помимо воспоминаний аватара может привести к необратимым последствиям для личности.

— А стирание памяти к ним не приведет что ли!? Нет! Мне... Нужно подумать.

“Что за бред? Если воспоминания о моей жизни будут стерты, то у Сэнэкса они откуда

появятся? Это же просто игровая моделька. Разве что... Их сгенерируют. Если можно создать целую вселенную, на основе игры, то и с воспоминаниями такое возможно, я полагаю. Да, определенно. Возьмут его... То есть мои достижения и действия в игре и сделают из них определяющие личность точки. В таком случае стирание памяти имеет смысл. Сэнэкс – героическая личность. А я всего лишь художник...”

Оператор не вмешивалась в ход его мыслей, но ее спокойное выжидающее присутствие чувствовалось отчетливо.

“С другой стороны, не Сэнэкс играл сам за себя. Это был я. Я – тот, кто принимал все решения в игре и тот, кто протащил его полигональную задницу через все передрыги и прокачал так, что еще и на бонусы осталось. Я и есть Сэнэкс Альба. Решено.”

— Я отказываюсь от стирания памяти. Если возможно, пусть воспоминания из моей настоящей жизни будут главнее, чем сгенерированные.

— Подтверждаю. Главенство существующего массива воспоминаний возможно. Произвожу генерацию детальных воспоминаний для аватара на основе действий, навыков и достижений. Генерация завершена, память добавлена к наследию.

— ...

— Игрок... Помните: только вы вольны определять то, какой будет ваша новая игра. Удачи... — В голосе Оператора послышались странные нотки сожаления.

Но не успел игрок ничего ответить, как почувствовал тепло... “Моего тела?” – осознал он. Внезапно его будто бы потянуло вниз. Чувство падения сопровождалось нарастающим звоном, который перерастал в гул, а затем и в гром. Как только шум стал невыносимым мужчина распахнул свои уже настоящие глаза и жадно начал глотать воздух. Шума больше не было.

<http://tl.rulate.ru/book/59244/1518428>