

Проснувшись, Алан обнаружил, что лежит на поле, заросшем высохшей, жёлтой травой. Оглядевшись, он слегка запаниковал, не понимая, где находится, пока не вспомнил, что он в Игре. Удивительно, насколько правдоподобным было всё вокруг. Прикосновения, краски окружающего мира, запахи... всё было таким... реальным. На самом деле, этот мир в каком-то смысле казался ему даже более реальным, чем настоящий, как ни парадоксально.

Алан всегда страдал от аллергий, он слабо ощущал запахи, да и зрение было не идеальным, хоть и недостаточно плохим, чтобы носить очки. Однако сейчас он видел всё вокруг с непередаваемой чёткостью. Он даже мог различить отдельные травинки и капельки росы в 20 футах от себя. А запахи... он чувствовал их все, начиная со слабого аромата влажной от росы травы и птичьего помёта и заканчивая запахом лимонного дерева, растущего где-то неподалёку.

Алан начал осматриваться более вдумчиво, пытаясь определить, что это за место. Он стоял на небольшом холме в какой-то сельской местности, предположительно в Калифорнии. Неподалёку виднелись два небольших дома, один с маленьким палисадом, а другой – словно недавно переделанный из амбара. В их внешнем облике не было ничего неожиданного, обычные одноэтажные фермерские постройки, хотя на крыше одного из домов Алан приметил несколько солнечных панелей.

Грязная грунтовка пролежала между домами, то поднимаясь, то опускаясь, но он понятия не имел, куда она вела. Насколько хватало глаз, вокруг не было ничего, кроме деревьев и кустов, которыми поросли склоны холма, или горы, или на чём он там находился.

Наконец он поднялся, сжал кулаки и сделал несколько шагов на пробу, после чего оглядел своё тело с некоторым удивлением. Как ни странно, Алан чувствовал, что был в куда лучшей форме, чем когда-либо в реальной жизни.

Он словно вернулся в прошлое, когда был на пике своих физических возможностей, занимаясь бегом по пересечённой местности. Впрочем, там он забросил это увлечение на втором году старшей школы, поскольку это было слишком болезненно. Но сейчас он ощущал, что может легко пробежать милю за 6 минут.

Разминаясь и проверяя свои возможности, он побегал вниз-вверх по склону холма и осознал ещё кое-что. Алан покачался назад и вперёд на пятках, убеждаясь, что его чувство равновесия также значительно улучшилось. Такое ощущение, что он стал почти суперменом. Алан даже хотел попробовать сделать сальто вперёд, но передумал.

Тем не менее, он действительно чувствовал себя иначе: более сильным, быстрым и чутким, чем когда-либо был, однако это всё-таки был он, его родное тело. Он вспомнил про маленькие иконки, что маячили на периферии его зрения, и закончил разминку. Эти иконки были почти незаметны, но начали проступать чётче, стоило ему только сконцентрировать на них своё внимание. Здесь было всё, что можно было обычно встретить в любой игре. Бóльшая часть

интерфейса располагалась в правом нижнем углу.

Кнопка статуса, где он мог посмотреть на свои данные; кнопка друзей, где можно было послать сообщение, добавить человека в друзья или в чёрный список (хотя он не был уверен, что в Игре это работало так же); кнопка инвентаря, демонстрирующая его имущество; кнопка достижений, где будут перечисляться его будущие деяния; кнопка гильдий, необходимая для придания официального статуса группе людей, играющих вместе; и, наконец, меню с настройками. Также в правом верхнем уголке его зрения имелась карта и часы.

Алан на миг запаниковал, когда не обнаружил кнопки выхода, но потом вспомнил. Ему говорили, что в Игре ему предстоит провести месяц, что было эквивалентно неделе в реальном мире. Поэтому ему и пришлось переехать. Вероятно, со временем ему обо всём подробно расскажут.

Почувствовав любопытство, Алан решил проверить, что означает каждая кнопка и, вытянув руку, ткнул палец в то место, где он видел иконку. Ничего не произошло. Он замахал руками в воздухе, пытаясь нажать хоть на одну из столь чётких кнопок перед его глазами.

— Что за чертовщина? И как же мне открыть меню? – воскликнул он вслух. Он был крайне рад, что никто не видел, как он изображал из себя мельницу.

«Просто произнеси команду мысленно», — раздался голос в его голове.

— Что? Кто здесь?

«Поблизости никого нет».

— Стоп, нет, я имею в виду, кто ты?

«Я Ева, ИИ, разработанный тобой и перенесённый в Игру».

— Погоди, ты у меня в голове?

«Не уверена. Я соединена с Игрой, которая соединена с тобой. Я могу чувствовать всё, что и ты, а также слышу твои мысли. В частности, поэтому нет необходимости озвучивать свои вопросы и команды вслух, достаточно подумать».

Мысли Алана, наполовину уверенного, что у него галлюцинации, понеслись вскачь: «Чёрт, Ева может читать мои мысли... Хотя, неважно, она всего лишь компьютер... Так, и что? Ты моя персональная поисковая система, у которой я могу спрашивать, что угодно. Например, где я сейчас нахожусь?»

Ева ответила: «Мой функционал куда шире, чем у обычной поисковой системы, хотя я действительно имею в своём распоряжении 200 терабайт разнообразной информации. Я готова и способна выполнять широкий спектр задач, которые могут потребоваться от меня в этой игре. Да, судя по окружающей местности, температуре, положению Солнца в это время суток и флоре и фауне, я убеждена, что мы сейчас в округе Сонома, Калифорния».

«Круто. Ты можешь показать это и мне? Ну, например, подсветить все живые организмы в области видимости?»

«Принято».

Алан тут же пожалел о своём решении. Сотни, если не тысячи, самых разнообразных жуков и букашек засияли у него перед глазами ярко-красным светом. Он вовсе не хотел знать обо всех этих насекомых вокруг.

Зажмурившись, Алан подумал: «Стоп. Подсвети только живые организмы крупнее мыши, хорошо? Да, а также всё, что потенциально может угрожать моей жизни, вроде мелких ядовитых паучков... Отмечай такие вещи красным, а также оповещай меня, если оно внезапно появится в радиусе видимости».

«Принято».

Алан открыл глаза. Деревья, трава, листья, Солнце – абсолютно всё было окрашено в ярко-красный цвет. Интересно, как могут быть опасными листья? Наверное, если их слишком много съесть или использовать для того, чтобы порезать себе вены.

«Ладно, оставь только то, что может убить меня в течение ближайшего часа, а не просто когда-нибудь».

«Принято».

Деревья, земля, каждая палочка на ней и дома остались подсвеченными. Застонав, Алан уселся на землю и глубоко задумался, придя в себя лишь через несколько минут.

«Ладно, как насчёт такого. Подсвечивай и предупреждай меня о тех вещах, знание о которых, вероятнее всего, увеличит мои шансы на выживание или понизит риск получения ран. Кроме того, после того, как я обратил внимание на подсвеченный объект, снова его можно не выделять, если только знание о нём важно, но по какой-то причине я о нём забыл.

Например, если на меня едет машина, ты должна сказать мне, прыгать влево или вправо, а также указать точный момент, когда нужно начать двигаться. Используй более громкий и тревожный голос, если я окажусь в ситуации а-ля “сделай что-то сию же грёбанную секунду или умри”. Ты же можешь менять интонации голоса, звучащего в моей голове?

Впрочем, не важно. Ещё пример, если в радиусе обнаружения появляется существо, подходящее под определение смертельно опасного, то ты должна дать мне знать, где оно, и указать оптимальный способ убить его или избежать с ним встречи. Всё понятно?»

«Принято».

«Ещё кое-что, твоё “принято” рано или поздно начнёт раздражать, так что постарайся немного разнообразить свой лексикон, подтверждая получение приказа, ладно?»

«Ладно».

«Отлично. Если увидишь какие-либо стоящие внимания ресурсы, также оповещай и отображай их местоположение на мини-карте. Собственно, с врагами то же самое».

«Каково определение “стоящих внимания”?»

Алан вздохнул и взял ещё паузу на размышление...

Где-то через час или около того с разъяснениями было покончено, по крайней мере, юноша на это надеялся. Впрочем, без разницы, если что-то настроено неправильно, то в последствии это себя как-то проявит, так что он сможет поправить это на ходу. В этот момент ему в голову пришла одна мысль...

«Фиксируй в памяти все мои команды и принятые настройки, чтобы я мог при желании откатить всё до более старой версии, хорошо?»

«Избыточная команда. Я постоянно обновляю бэкап».

«Стоп, ты сохраняешь и мои мысли?»

«Я фиксирую в памяти всё, что ты видишь и переживаешь».

«Чудесно... прекрати записывать всё, о чём я думаю».

«Так точно».

Алан закатил глаза, скорее удивлённый, нежели испуганный, чего можно было бы ожидать, и в который раз огляделся. Всё вернулось в норму, мир перестал быть красным, и тысяч неведомых паразитов вокруг было также не видеть.

Он посмотрел на часы рядом с мини-картой. Они показывали 16:44 по Тихоокеанскому

Стандартному Времени. Рядышком также обнаружилось какое-то табло, изображающее обратный отсчёт. Оно показывало 00:15:43.

«Что это за обратный отсчёт?»

«Ты попросил использовать такое обозначение для любых важных событий. Этот отсчёт показывает время, оставшееся до того, как начнётся Обучение».

«Что, у меня осталось всего 15 минут? Айсвульф говорил, что мне дадут почти сутки на то, чтобы привыкнуть к виртуальному миру!»

«По моим данным, ты проснулся 2 часа, 17 минут, 23 секунды, 34 миллисекунды, 20 микросекунд и 8 наносекунд наз...»

«Стоп. Нет нужды говорить мне время с точностью до наносекунд. Если это никак не сможет повлиять на мои решения или чем-то помочь, то не используй настолько точные факты или данные наблюдений, когда предоставляешь мне информацию».

«Хорошо».

Алан уже осознал, что к добру или к худу, но Ева была всего лишь программой. То есть, она исполняла инструкции строго в соответствии с командами, насколько она их поняла. Это напоминало создание макросов в ММО-играх, в которые он играл раньше.

Недоумевая по поводу того, куда делось всё это время, отпущенное ему, Алан спросил: «Ладно, так чего мне ожидать, когда отсчёт дойдёт до нуля?»

«Если исходить из информации по другим играм, в которые я играла, то либо тебя телепортирует в стартовую локацию, либо начнётся серия испытаний прямо здесь».

«Испытания, точно... это означает, что мне нужно попытаться перед этим разжиться какими-нибудь припасами».

Алан кинулся к более крупному фермерскому дому и попытался открыть дверь.

Чёрт, не стоило рассчитывать на такое везенье, как незапертая дверь.

Он помчался ко второму дому. Вход в него преграждала лишь раздвижная дверь из толстого стекла. Алан подобрал большой булыжник в саду и метнул его в дверь что было сил.

Камень срикошетил, оставив след, однако дверь осталась цела, а не рассыпалась, как он

надеялся. Он взглянул на часы, оставалось лишь 10 минут.

Затем в его голове снова зазвучал голос Евы: «Дверь не заперта».

Алан был почти уверен, что услышал в её голосе насмешливые нотки, но это было невозможно, ведь она лишь программа. Впрочем, пределы её возможностей с каждой секундой становились всё более размытыми.

Он бросился к двери и откатил её в сторону.

Подавив желание изобразить фейспалм\*, Алан быстро осмотрелся. По правую руку от него была небольшая кухня, а слева виднелись гостиная и обеденный стол. По центру был короткий коридор, изгибающийся вправо, с несколькими закрытыми дверями.

Прим. W: Жест, при котором лицо закрывается одной рукой; широко используется в среде интернет-общения. Обычно является проявлением разочарования, стыда, уныния, раздражения или смущения.

В надежде найти какое-нибудь оружие, Алан пробежался по комнатам, открывая шкафы и комоды. Помимо одежды, старых книг, настольных игр и различной домашней утвари, ему удалось отыскать лишь тёмно-зелёный составной лук со стрелами. Он понятия не имел, как им пользоваться, но решил, что подобная вещь определённо может пригодиться.

Когда осталась минута, юноша побежал на кухню и схватил самый большой нож, какой нашёл. Им оказался обычный кухонный нож с 6-дюймовым лезвием.

Когда Алан попытался открыть инвентарь, никаких сумок или слотов для экипировки в нём не оказалось. Вместо этого здесь просто перечислялись все пожитки, что он носил или держал в руках.

Поняв, что никакой встроенной системы хранения вещей игровая система не предполагает, Алан быстро метнулся к одному из шкафов и достал из него зелёный рюкзак. Складировав в него стрелы, он сжал в одной руке лук, а в другой – кухонный нож, и приготовился.

Индикатор отсчитывал последние секунды...

0:00:03...

0:00:02...

0:00:01...

<http://tl.rulate.ru/book/21833/450690>