

Фронт дождевых туч становился всё больше и больше, затемняя небо на горизонте. И хотя сейчас было всего 6 часов вечера - если посмотреть на небо, казалось, что уже наступила полночь. В небе мелькнула вспышка, за ней последовал оглушительный гром.

“Разве в прогнозе что-нибудь говорили про дождь? Вот про такой, перерастающий в грозу? Я забыл зонт, значит, что мне придётся поспешить домой, даже если я промокну.”

Это были мысли одного молодого коммивояжера, что занимался продажами в рабочих кварталах. Он вышел из магазина игрушек и поспешил домой, глядя на небо.

Сегодня у его сына, Донг Донга, будет 4-й день рождения. Отец собирался подарить игрушечный самолётик и надеялся, что сыну понравится его подарок.

В небе снова сверкнула молния. За ней последовал гром. К счастью, на вершине десятиэтажного дома неподалёку, принадлежавшего корпорации Сан-Син, находился громоотвод. Он притягивает все молнии, защищая пешеходов на тротуарах.

Вместе с громом пошёл дождь. Вскоре дождь начал заливать улицы.

Мужчина в костюме посмотрел на громоотвод, чувствуя надвигающуюся опасность. По его мнению, молнии били слишком сильно; без этого громоотвода его бы сожгло заживо.

Около здания компании Сан-Син была большая площадь, на которой находился огромный рекламный щит. На щите яркими буквами было написано: “Мир Ужаса”, но из-за дождя казалось, что по щиту стекает кровь. Жуткое зрелище. Мужчина в костюме немного пригляделся. Эта игра использовала новейшую технологию – Индукционный Нейроинтерфейсный Шлем[1], и её собираются выпустить через 3 дня. Этот мужчина был опытным игроком и уже приобрёл такой шлем.

Он жил в районе “Счастливый Сад”, который находился неподалёку. Он мог бы быстрее добраться домой, но дождь не переставал лить. Он посмотрел на небо и предположил, что дождь будет лить не меньше полутора часов. Обычно это не имело бы значения, но сегодня был день рождения его сына, Донг Донга.

Поняв это, мужчина собрался с силами и решил пойти прямо под дождем.

Тучи полностью затянули небо, и дождь усилился. Вскоре начали появляться лужи, и люди без зонтиков ускорили шаги.

Мужчина никак не мог избавиться от чувства надвигающейся опасности, пока он бежал по улице в потоке людей.

Земля не успевала впитывать воду от сильного дождя, постепенно превращающегося в ливень,

из-за чего появлялись лужи. Странно было то, что эти лужи были красного цвета, и вода была какая-то густая, похожая на свежую кровь.

В этот же момент он почувствовал странный, но знакомый запах, напоминающий железо. Это был запах крови.

Мужчина в костюме провёл рукой по своему лицу и на его пальцах остались капли крови. От ужаса он не смог издать ни звука, а его лицо побледнело.

Три дня спустя.

Сегодня должны запустить сервера “Мира Ужаса”.

Лю Ган нервничал и в тоже время был взволнован. С тех пор, как он получил искусственные конечности, он не мог играть во многие игры, потому что протезы не позволяли ему этого. Корпорация Сан-Син создала первый в мире Индукционный Нейроинтерфейсный Шлем специально для онлайн-игры “Мир Ужаса”, который позволил бы ему заново почувствовать свои конечности.

Снаружи дома раздался гром, Лю Ган посмотрел в окно и увидел, что дождь всё ещё продолжается. Последние 3 дня дождь лил, не переставая. Лю Ган жил в домике в горах уже на протяжении месяца, а каждую неделю к нему дважды приходила уборщица – тётушка Джао - убрать в доме и принести еды на несколько дней. Лю Ган ни с кем не общался в течении месяца, кроме тётушки Джао.

[пп. У китайцев принято называть любых пожилых женщин тётушками]

В последний раз тётушка Джао приходила 3 дня назад, и в соответствии с графиком, должна была прийти сегодня. Но уже был вечер, так что сегодня она вряд ли появится. Могло произойти множество оползней, всё-таки льёт уже 3 дня. Лю Ган было подумал, что тётушка Джао не сможет принести ему еды, если дождь продолжится.

К счастью в холодильнике ещё оставалась еда на один день.

"Уже льёт 3 дня, поэтому, может, дождь закончится уже завтра?" Лю Ган надеялся на это.

Сервера “Мира Ужаса” должны запуститься через минуту. Лю Ган надел нейрошлем, собираясь подключиться к игре в последнюю секунду.

Наконец, игра запустилась, Лю Ган вставил ID провод в шлем. Вскоре перед его глазами

появился интерфейс.

На экране показывался город, полный бродячих зомби, шёл кроваво-красный дождь. В его комнате было несколько колонок, которые начали проигрывать мычание зомби. Лю Гану нравились игры про зомби, но его волосы встали дыбом от таких звуков. Он выбрал класс и оружие.

То ли из-за огромной карты, то ли из-за большого количества людей на сервере начало лагать. Экран загрузки показывал: "Вход..."

Лю Ган был немного разочарован. У корпорации Сан-Син лучшие игровые сервера. Но если они лучшие, почему так долго идёт загрузка? Он хочет зайти в игру и начать веселиться, но вместо этого паялится на экран загрузки.

"Может, перезапустить компьютер?"

Лю Ган подождал ещё немного, и не смог удержать свой искусственный палец от кнопки питания.

Компьютер не отреагировал.

Он ещё раз нажал кнопку, но ответа не последовало...

Внезапно на улице раздался сильный гром. Мощная молния ударила в антенну на вершине горы. Вышка засверкала маленькими искрами.

Тут же перед глазами Лю Гана возникла яркая белая картинка, на секунду ослепив его. Её сопровождал вкрадчивый женский шепот:

"Добро пожаловать в Мир Ужаса!"

---

[1] Дальше об этом немного порассуждает автор, но сначала должен пояснить. Уже сейчас существуют-продаются нейроинтерфейсные шлемы, которые считывают мозговую активность и передают сигнал на компьютер. Они позволяют управлять мышью, совершать простейшие действия или просто ускорять реакцию, когда играешь в шутер(выстрелишь за 5-10 миллисекунд вместо 50-100 мышкой). Но это только устройства ввода, т.е. нет обратной связи. Нельзя почувствовать какие-нибудь ощущения. А корпорация Сан-Син создала такой шлем, в нём ты чувствуешь тело, бегающее на экране компа и можешь им управлять, как своим. То

есть это ещё не технология полного погружения, но довольно близко.

Поищите: Сравнение Нейрокомпьютерных Интерфейсов

<http://tl.rulate.ru/book/445/49886>