

Молодой парень, не поднимаясь с кровати, медленно потянулся лежа в постели. - Да сегодня был отличный сон, подумал он весьма насыщенный приключениями. Пришлось даже воспользоваться некоторыми сверх способностями, спалив несколько монстров парой метровых огненных шаров, а затем выполнив задание одного из фантомов во сне с прилегающей к нему наградой.

Однако лесной гном отказался выдавать ценную информацию, а ведь задание выпало до сложности серьезным, но вероятнее всего я просто оказался невнимательным к выполняемой работе. Причем, даже после выполнения квеста пометка в виде свернутого свитка вполне себе заметно висела над головой персонажа.

Очередной серый день существования домоседа продолжился, и я резко открыл глаза. На темном фоне комнаты прямо перед взором, плавала десяти сантиметровая полоска с некими надписями. Хотя она немного дрожала и плавала, но все же была четко видна. Что это, - подумал я, - больше похоже на на окно интерфейса с несколькими кладками и кнопками, а также содержал ; информация о персонаже, навыки, способности, инвентарь, систему.

Автоматически почесывая правой рукой свой затылок, я попытался разобраться в увиденном перед собою. Судя по всему это была некая иллюзия, представленная в виде игрового интерфейса, навеянная сновидением. - Может дело в том что мне удалось проснуться не до конца, разумом частично находясь во сне. Проверить это оказалось проще всего дестабилизировать окружающую реальность путем слабого удара рукой по изголовью деревянной кровати.

Ощувив боль, на всякий случай я размял пальцы, хрустнув ими, а затем медленно взглянул на свои руки. Методика заученная наизусть по книгам в: "В дебрях подсознательного" позволяющая на время сконцентрировать своё внимание, слабым намерением в одной точке, а именно на своих ладонях, принесла знакомый результат.

Судя по всему я наполовину проснувшись все еще разумом нахожусь во сне потому и не могу прийти нормально в себя, а теперь просто не могу прийти в себя находясь в шоке от увиденного перед собой. Рассмотрев это дело внимательно, мне удалось понять, что эта иллюзия не более чем базовая система созданного мною в осознанных сновидениях геймерского режима. Она скорее всего проявилась из за того что я переиграл в компьютерные игры на прошлой неделе и с этих пор заметил непонятный эффект от них. Вдохновившись новыми возможностями я приступил к изучению проявленного интерфейса.

Он оказался не слишком информативным, всего имелось пять окон, две из которых были пусты, остальные же демонстрировали нечто информационное. Первая вкладка оказалась "Характеристики персонажа" строк имела восемь и подразделялась на следующие пункты: сила 11, ловкость 27, телосложение 14, выносливость 37, интеллект 138, мудрость 223. Имелось даже представление о количестве здоровья 1059 оз и манне в 3616 едениц ом.

Висевший перед глазами светло - синий интерфейс всегда оказывался перед моим взором, стоило мне сфокусировать свой взгляд перед собою. Я попробовал для начала пальцами потыкать в плавающую в воздухе панель интерфейса, но у меня ничего не вышло. Выходить если эта оболочка создана самим подсознанием, и при этом является иллюзией генерируемой самим глазным яблоком на сетчатку глаза, то скорее всего физическим воздействие на неё повлиять не возможно.

Выходит, если эта оболочка создана самим подсознанием, и при этом является иллюзией генерируемой самым глазным яблоком прямо на сетчатку глаза то, скорее всего физическим воздействием повлиять на неё невозможно. Во сне все же понятно, почему эта штукавина работала, само тело сновидения представляет собой некую расплывчатую фазу просмотра мыслеобразов подсознания.

Само собой игровой этот игровой интерфейс был также был полностью иллюзорен. Тогда он обязан взаимодействовать со слабым вниманием сонного намерения. Подождав немного я сконцентрировал взгляд на синей полоске и надавил на него взглядом выбрав один из читаемых пунктов характеристик персонажа. Первой как ни странно шла сила, причем её уровень по моим меркам был невысок. Ведь я домосед а не спортсмен, только по этому на статистике отображался низкий уровень способности.

Далее шло телосложение, - тут цифры понять было еще проще, худощавость телосложения играло самую прямую роль при сборе этих данных в статистику. А вот ловкость и выносливость порадовали моих глаз более высокими результатами информации. Интеллект же оказался в меру высоковатым, ведь на его параметры влияла школьная успеваемость, а так же техническая и само собой самообучение. Параметр мудрость тоже оказался велик, и его не было причин описывать подробно.

Я предполагал что на статистике мудрости сказались многочисленные исследования в области гуманитарных и точных наук, еще во время моей учебы плюс банальное чтение книг. Статистика здоровья зависела скорее всего от количества моей крови в организме, очков физической силы, телосложения и выносливости организма. Эти данные суммировались в живучесть персонажа и были больше похожи на достоверные.

Из всех видов параметров меня обрадовало признак наличия маны у персонажа. Из этого следовал вывод что магические заклинания и всякого рода способности основанные на использовании энергии становятся доступные для физического применения в реальной жизни. Да и количество очков маны радовало, аж две тысячи девятьсот ом. Было бы интересно проверить на сколько огненных шаров её хватит.

Далее шло телосложение, - это уже вторая низкая характеристика, тут еще проще: худой студент с 60 килограммами веса при росте в метр семьдесят пять. Но вот ловкость и выносливость порадовали глаз, сказало присутствие минимальных нагрузок на худющий организм. Что поделаешь, физическим трудом нет, нет, изредка все равно приходится по дому заниматься, да и походы по магазинам куда не делись. В данный момент маны начитывалось около двух тысяч единиц. Откуда её столько взялось рассуждал я, ведь энергия ну никак не могла находиться в простом теле человека неощутимой, причем в таком количестве.

Я предполагал, что в основном кроме учебы, сказались многочисленные исследования в области гуманитарных и точных наук в разных областях еще во время учебы, плюс банальное чтение книг и размышление тоже способствует добавлению очков данной характеристики.

На полосу здоровья тоже обратил внимание, ведь сумма очков зависит от нескольких параметров, таких как сила, телосложение, выносливость все данные суммируются в живучесть персонажа, а уж оттуда формируется количество очков здоровья.

Пропустив две полностью пустые вкладки, перешел к наиболее интересному своему инвентарю персонажа. Им оказался некий пространственный карман с ограниченным количеством ячеек, предназначенный для хранения вещей. Вещь оказалась вполне полезной и нужной для

хозяйственных нужд. Ведь получить его мне помогли тренировки во множестве снов с далекими путешествиями. Все происходило быстро стоило осознаться во сне как я принимался творить сверхестественные вещи, открывать некие измерения и забрасывать туда предметы для их дальнейшего хранения там.

Путем многочисленных попыток постепенно стали появляться результаты моих экспериментов. В осознанных сновидениях я усилием мысли создавал игровые окна с описанием предметов и заполнял их информацией от себя. Но эти действия не влияли на внешнюю реальность до сегодняшнего дня. Интерфейс же продолжал висеть перед моими глазами напоминая о его существовании. Как только пробил шестой час мне настала пора идти завтракать, и заправив постель я принялся готовиться к нему. Прежде всего свернув открытые вкладки до изначальной пассивной строки своего интерфейса.

Саму строку прихватив намерением поднимаю на самых верх внешнего обзора глаза расположив по центру, дабы она не мешала видеть мне окружающие вещи. Получилось просто превосходно. Встав шустро одеваюсь, не обращая внимания на скорый рассвет и сажусь за ноутбук включи его. Пока шла загрузка системы, по часам смотрю на время и засекаю что до завтрака мне еще осталось несколько десятков минут. Немного подождав я под воздействием эйфории вновь полез исследовать свой игровой интерфейс. Статистика его работала превосходно, на всякий случай заглянул во вкладку навыки, но мои ожидания накрылись медным тазом.

Развернувшееся маленькое окно демонстрировало пустой экран. Никаких иконок с навыками и их описаний совершенно не было. Следующая шедшая за ней вкладка способностей оказалась тоже пустой. Осталось проверить последние два пункта инвентарь и систему. В первом все же оказались некие столбики с информацией. Их было около десяти свернутых в небольшие вкладки посередине которых был изображен я в виде игрока и одетой на мне одеждой. А справа находился вытянутый лист с многочисленными ячейками, со стрелочками по углам для прокрутки содержимого.

Сами ячейки основного инвентаря были пусты, а вот за вкладками находились некие предметы в название которых находились вопросы. Что еще оказалось плохо, они не взаимодействовали с мыслью, и вытащить их для более подробного изучения не представлялось возможным.

Подумав немного я решил что эти предметы пока что не определяются системой как должны, вот почему ими не воспользоваться. Для них судя по всему имелось некое правило запрещающее использование непонятных вещей приписанное внутри характеристики система моего интерфейса. А ведь некоторые иконки выглядели знакомо, там находилось некое оружие для дальней стрельбы и меч, ранее созданный мною в одном из старых сновидениях.

Отбросив мысли о несбыточном я решаю заняться проверкой пространственного кармана на предмет помещения туда разных предметов со своего рабочего места. Найдя в ящике компьютерного стола небольшую флешку, легким движением руки закидываю этот предмет внутрь квадратных ячеек, предварительно растянув их в синей иллюзии перед собою. Увы устройство хранения сверкнув в воздухе пластиковым корпусом просто сделало в воздухе небольшую дугу и упало на ковер. Похоже функция пространственного кармана оказалась бесполезной для её использования. Оставив в покое этот раздел своего интерфейса я решил исследовать последнюю его вкладку системы, где хранились настройки всех его функций.

Система порадовала меня обширным окном полностью заполненным всевозможными кнопками с изрядной долей математических формул, находящихся рядом с ними. Сами кнопки

были разбросаны хаотично по открытому окну, мало того там присутствовали короткие записи на английском языке и десятисантиметровая строка для ввода программного кода.

Испугавшись я решил ничего не нажимать, взяв заодно на заметку, протестировать его в будущем сновидении. Ну вот, подведя итог последних лет экспериментов в области осознанного влияния на своё подсознание и преобразование его в интуитивно игровой интерфейс, результат показал полностью положительный. Пусть и с множеством ошибок у меня получилось сделать то, что еще никому не удавалось достичь, получив нечто из игровой механики в реальной жизни для обыденного пользования.

Теперь пора приступать к следующему плану, доработав все функции имеющейся иллюзии до более упрощенного пользования ей. Первое с чего стоит начать, постараться открыть все виды закрытых характеристик, как неизвестные новые так и невидимые в соответствующем разделе интерфейса. А второе при наличии у меня маны постараться использовать её что бы совершать чудеса.

Для начала эта голубая энергия так же обязана дарить возможность использования некоторых способностей которыми я часто пользуюсь в своих снах. Опыта сновидений у меня хватало, почти семь лет я изучал возможность осознанного оперирования снами. К текущему моменту мой личный опыт насчитывал себя список следующих освоенных способностей, а именно телекинез, - мысленному воздействию на любой предмет её силой.

Левитация - возможность поднимать себя в воздух делая тело невесомым, и материализацию желаемых предметов из иллюзии прямо перед собою внутри осознанного сновидения. Были еще некие несерьезные мелочи в виде управления стихиями и проявления действия их в реальном времени. Третье если даже навыки и способности у меня не имелись в списке, это не означало что они не проявлялись там в будущем из-за взаимодействия маны с внешним миром. С отсутствующими навыками было еще проще, стоило заняться каким либо ремеслом в реальной жизни. Возможно подробное изучение книг является еще одним спусковым механизмом позволяющим повысить объем общих статистических данных для интерфейса.

Обдумав список дел я сохранил их на рабочем столе в текстовом документе ноутбука. Мне было немного жаль того количества функций которых я видел перед своими глазами. В тех же онлайн играх их было значительно больше чем в полученном подарке от своего сна. Не хватало вкладки задания, класса персонажа, уровня и информации о способе его прокачки. В интернете на данную тему имелось множество информации в том числе и по статистике его цифр.

Причем разброс значений формул в разных играх подразделялся весьма значительно. К примеру одно очко интеллекта одной из игр давало два очка маны, а в другой сто. Мудрость могла значительно повышать её регенерацию и объем, а так же давать защиту от магических атак на персонажа. С другими характеристиками было легче, сила сравнивалась с объемом тела и имела связь с живучестью которая в свою очередь была напрямую связана с общим количеством здоровья человека.

Ловкость же добавляла точность, уклонение и скорость, а так же незначительно влияла на силу удара по предметам. Телосложение отвечало за объем здоровья и его регенерацию. Что интересно как раз таки статистики живучести мне в интерфейсе обнаружить не удалось, зато её заменяло телосложение.

Похоже именно она взяла на себя часть других функций интерфейса. Выносливости хватало, да я и не ощущал себя усталым, вдоволь выспавшись за всю ночь на своей кровати. Кроме всего

перечисленного должна быть регенерация очков жизни так и маны включительно, а я её у себя в открытом списке характеристик не замечал.. Стоило ещё задуматься над тем как открыть заблокированные вопросами вещи в инвентаре.

Спустя некоторое время мне пришлось оторваться от монитора ноутбука и отправиться завтракать. Быстро поев я уяснил одну важную деталь, мой интерфейс совершенно не видим глазу постороннего человека. Ведь когда я завтракал никто из родителей так и не обратил внимание на небольшую строку, продолжавшую висеть в поле моего зрения. Это означало что посторонние люди не заметят моих махинаций с иллюзиями.

Пришло время подумать о создании хотя бы нескольких навыков или способностей добавить ремесла в интерфейс. Ведь пробуждение сверхъестественных сил в реальности весьма сложно и запутанно. Конечно на данный вопрос имелись ответы в интернете, где всякие специалисты демонстрировали владением телекинезом, левитацией и многими другими способностями.

Кое что из увиденного ранее мне было знакомо, на интуитивном уровне, посредством опыта полученного во снах. Выходит все что мне удалось делать в сновидении можно было спокойно применять в открытой жизни. Начало уже было положено, этим началом стал навык синих иллюзий игрового интерфейса, ранее мне бывший недоступен. Для начала попробую проявить телекинез и левитацию.

Первой можно будет перемещать любые предметы по комнате, а второй летать. Интересным оставался факт уровня самих способностей, он мне был пока неизвестен. Придется ли прокачивать силу воздействия телекинеза или она будет зависеть от траты вливаемой в неё маны. Сама маны тоже вызвала множество вопросов, она не могла быть только голубого цвета. Вероятно и другие типы энергий существовали кроме неё.

Этот факт подтверждался в некоторых документальных фильмах. Ученые эзотерики проводили практические опыты и демонстрировали доказательства различности цветов у разных видов энергий. Найдя информацию в интернете о практикантах ученых по неведомым способностям человека я поскачивал еще их книги и стал читать интересуясь прогрессом достижений в этой науке. Дело оказалось достаточно серьезным что мне стало не до практических экспериментов.

<http://tl.rulate.ru/book/45864/1085659>