

Глава 6: Прерывание игры

-- Добро пожаловать в новую реальность ... да, - повторил я, когда мир вокруг меня снова стал черным.

Когда вернулся свет, обстановка изменилась. Я больше не был высоко в воздухе. Вместо этого я смотрел прямо на въезд в оживленный, шумный город. Я слышал изнутри громкую болтовню. Все, что мне нужно было сделать, это пройти через эти ворота и мое путешествие в Вознесение: онлайн начнется нормально, как и у любого другого игрока.

Но затем я заметил, передо мной была тень, что было странно, так это то, что означало, что позади меня нет ничего, что могло бы заслонить солнце. Из-за этого я почувствовал себя обязанным повернуться и оглянуться - и действительно, как я и ожидал, между палящим солнцем и моим телом не было стены. Вместо этого то, что я увидел, было тупиком. В частности, обрыв.

-- Хм ... Интересно ... - пробормотал я про себя, когда подошел к краю и посмотрела вниз. Густой, зеленый, хвойный лес был всем, что можно было увидеть внизу, простираясь на мили в даль. В конце концов, мне показался на глаза, какой-то водоем.

Эй ... а что, если бы я прыгнул сюда прямо здесь и сейчас? То есть, то, где я был сейчас, было отправной точкой для новых игроков. Делать нечего, кроме как пойти в город, но ... Мне любопытно, что бы случилось, если бы я спрыгнул с этого обрыва туда?

Сумасшедшая мысль. Так же глупая. Буквально никто, кроме меня, даже на полсекунды не подумал бы, чтобы это действительно сделать.

Конечно, прыгнув здесь, я умру - то есть в игре. Но я хотел знать, что случится, если я умру здесь. Меня просто вернут? Вероятно, так и случилось бы. В таком случае это было бы довольно скучно. Я всегда был любопытным человеком - когда что-то делал, я намеревался довести это до конца. Видеоигры не были исключением. Я хотел изучить каждую возможную возможность и испытать все возможные результаты.

Иногда это было хорошо. В других случаях это было не так. Если бы мне пришлось сказать, что кто-то еще в мире был так одержим достижением всех результатов в любой конкретной ситуации, как я. Возможно, поэтому я решил только сейчас оглянуться назад. Возможно, поэтому я искренне подумывал спрыгнуть с этой скалы, которая выглядела примерно на 1500 метров в высоту, если я действительно это сделаю.

Я спорил. Был 99% шанс, что я просто «умру», если прыгну, а потом снова телепортируюсь сюда. Почти наверняка игра была запрограммирована на это. При этом ... шанс был еще 1%. Всего лишь небольшой, 1% шанс ... может случиться что-то еще.

И это «что-то еще» было тем, из-за чего я был одержим поиском.

Излишне говорить, что любопытство взяло надо мной верх.

Я огляделся и увидел, что ни один другой игрок не начал играть одновременно со мной. Это было идеальное время для этого трюка. Я закрыл глаза и глубоко вздохнул. Несмотря на то, что я знал, что это видеоигра и что я действительно не могу умереть, все кажется таким реальным. Была ли это сила Альтернативной реальности?

Да, была.

Моя решимость окрепла, я прыгнул.

Тьма.

Тьма повсюду.

Где я был? Что происходило? Не имею никаких представлений.

Единственное, что я знал, это то, что это было больно. Везде болит. Мои руки, ноги, везде - даже в тех местах, которых я даже не подозревал, - все болело. Все мое тело болело от острой, более сильной, чем все, что я когда-либо чувствовал в своей жизни и как будто этого было уже недостаточно, я не мог найти ничего, что могло довести до этого конца.

-- Ну ... может быть, прыгнуть с обрыва - не лучшая идея ... - пробормотал я вслух, ни к кому конкретно.

Тем не менее, это было нормально. Я умер, не большое дело. Вероятно, именно так и работала смерть в этой игре - вы чувствуете сильную боль по всему телу, чтобы имитировать настоящую смерть, а затем все становится черным. Вероятно, Ascentech запрограммировал это так, чтобы игроки действительно боялись умереть. В конце концов, прямо сейчас я хотел умереть, а не терпеть эту боль. Ascentech, несомненно, хорошо поработала над тем, чтобы вселить страх в игроков; и научить их, что даже несмотря на то, что это игра, смерть все равно будет вам стоить дорого.

Но этого было достаточно, не так ли? Я усвоил урок. Я должен телепортироваться обратно на вершину утеса в любое время. В конце концов, к большому сожалению, другого исхода не было.

Я медленно ждал, когда меня снова телепортируют. Но ... ничего не произошло.

Даже через несколько минут ничего не произошло. Я все еще был в абсолютной темноте. К настоящему времени боль утихла, но вместо того, чтобы успокоиться, я начал волноваться.

-- Что ... почему меня не телепортируют?

Затем внезапно раздался голос.

[Тебя здесь не должно быть.]

Это был женский голос, механический и совершенно лишенный эмоций. Он исходил отовсюду вокруг меня, почти как женские голоса ИИ, которые я слышал уже несколько раз, за исключением того, что ... он совсем не был нежным. И это определенно не успокаивало. Этот голос был холоден как камень и полностью лишен эмоций, как настоящий компьютерный говорящий.

-- А? Я знаю, что меня здесь не должно быть, - ответил я.

-- Почему меня не телепортировали обратно? погоди, кто ты?

[... Похоже, в системе произошла неучтенная ошибка.]

-- Что? Эээ ... Я понятия не имею, о чем вы говорите, но могу ли я вернуться обратно сейчас? Я имею в виду, что в программировании этой игры явно есть какая-то ошибка, но это понятно, потому что она новая и все такое.

[Игра?] - засмеялся голос. Но это был механический смех, в котором не было никакого счастья, а вместо этого он звучал почти жутко. [Это неточно. Но я полагаю ... это игра. Для меня.]

-- Вы пытаетесь сказать мне, что это не игра? - спросил я, смущенно хмурясь при виде всей этой ситуации.

-- Вы говорите, что я сейчас не играю в Ascension: Online, в новейшую ARMMORPG?

Последовало короткое молчание. Затем голос заговорил снова.

[Слушай, человек. То, что вы просто считаете простой игрой ... вполне может быть реальностью для других.]

-- Хм?

Этот разговор ни к чему не приводил. Я понятия не имел, о чем она говорит и каждое ее слово только сбивает меня с толку.

А потом меня начал окружать белый свет и я вздохнул с облегчением. -- О, меня телепортируют обратно, я думаю!

Как раз перед тем, как я это сделал, механический женский голос задал последний вопрос.

[Когда реальности накладываются друг на друга, сможешь ли ты отличить ложь от правды?]

Белый свет полностью окутал меня.

[Я с нетерпением жду твоего ответа.]

<http://tl.rulate.ru/book/59124/1515725>