

В один день по телевизору объявили о создании изобретения, способного изменить весь мир.

Терминал теменной части головного мозга.

Новая технология, названная населением РАСС, включала терминал для управления нейронами.

Во времена, когда точная дата появления этой системы не афишировалась, считалось, что её создадут только в далеком будущем, но одной канадской компании удалось собрать самых талантливых американских инженеров и сделать невозможное.

Технология предполагала присоединение к затылку головы человека некоего модуля, затем подключение к нему компьютеров и других приборов с помощью различных датчиков, располагающихся на теменной части головного мозга, где находятся различные функциональные центры. В итоге становилось возможным создание псевдопространства, которое могло воспроизводить картинку в мозге.

Сигналы нейронов блокировались и преобразовывались в мозге человека, уже находящегося в виртуальном мире. К тому же, удалось воссоздание всех 5 чувств, совсем как в реальности.

Вскоре после объявления всему миру этой технологии появились жалобы, носящие этические и богословские характеры.

Однако она нашла множество применений в различных сферах жизни.

В основном технология использовалась для обучения людей профессиям.

Даже космонавты прибегали к ней, чтобы испытать себя в различных кризисных ситуациях, связанных с кораблекрушениями.

В псевдопространстве стали создаваться учебные программы, в которых имитировали реальные миссии для высокоточного обучения, поскольку уже можно было не бояться несчастных случаев, приводивших к смертям.

В результате пожарные и полицейские начали проводить экстренные учения, и даже спортсмены – улучшать форму.

Процент солдат, которым был поставлен диагноз ПТСР, также уменьшился, поскольку базовое обучение проводилось на псевдо-поле битвы, где ощущение боли специально уменьшали до низкого уровня. В итоге военные выполняли свой долг, не подвергаясь чрезмерным нагрузкам.

Однако традиционно обученные солдаты заметили, что их новые товарищи перестали бояться

смерти. Таким образом, правительства многих стран были осуждены за якобы промывку мозгов.

Тем не менее, солдаты высоко оценили новую систему, но их активная защита технологии, в конечном итоге, привела к огромному скандалу между противниками и сторонниками РАСС.

В результате использование РАСС было ограничено во всём мире, но исследования новой области не могли прекратиться.

Вскоре создали Международную организацию стабилизации для регулирования РАСС... Хотя МОС имела свои проблемы, она медленно начала демонстрировать признаки прогресса.

В том же году, когда была сформирована эта организация, канадская компания, разработавшая РАСС, открыла миру новую систему STR.

Система души и времени.

Она могла менять привычный нам поток времени.

Другими словами, если в псевдопространстве провести три часа, в реальном мире пройдёт только час.

Технология STR имела преимущества над прежней системой, поэтому, естественно, скорость обучения различным профессиям значительно увеличилась.

Деформация временного сжатия в мозге человека поддерживалась в соотношении 3:1.

Вновь технология РАСС стала использоваться, а вместе с ней - система STR.

В особенности в игровой индустрии.

Однако разрешалось играть только с восемнадцати лет. Тем не менее, спрос на VR нового поколения только рос.

Оборудование РАСС было довольно дорогим, стоимость эксплуатации этой технологии оказалась такой же, как у нового автомобиля.

В этом мире жил человек, который сильно восхитился новой VR.

Одержимый ею юноша считал, что это предмет роскоши и обязательная вещь для него.

Ведь он каждый день проводил время в переполненном поезде, получал скудную зарплату и жил в маленькой квартире.

Для человека с такой жизнью, информация о системе STR заполняла все уголки его разума.

Вот почему, когда новой популярной игре требовались бета-тестеры, он, не колеблясь, сразу же подал заявку.

Разработкой нового развлечения занималась компания, создавшая технологию РАСС.

Игра являлась фэнтезийным MMORPG миром, в котором юноша стал королем демонов, расширил свою территорию, улучшая армию и вторгаясь на земли других игроков.

Хотя система демонов-королей все еще была в бета-версии, тестеры могли выбирать, кого создавать. Эльфов, людей, гоблинов, демонов и т.д.

Юноша собрал армию нежити и использовал людей, живущих на его территории, в качестве материалов для своего войска.

В течение следующего месяца он неоднократно играл в эту игру и наслаждался тем, что был на передовой технологического прогресса.

Другие бета-тестеры говорили, что анимация смерти в игрушке являлась слишком реалистичной и требовали, чтобы её упростили. Разумеется, юноша возражал против этого, но увы.

После этого случая он, играя в игру, стал чувствовать неимоверную скуку.

Поскольку его персонаж имел магический класс, он не чувствовал отвращения к убийствам, даже если это были люди.

Как бы ни выглядел мир, он все еще был подделкой... Так думал этот юноша.

И тогда настал один день.

Как обычно после работы юноша вернулся в свою квартиру, подключился к терминалу РАСС и запустил игру.

Он просто лежал на кровати, закрыв глаза и слушая тихий звук системы.

В тот день этот юноша исчез ...

Внезапно он начал шевелиться.

Однако юноша носил роскошную одежду и большую шляпу, в которой были сшиты священные символы Хираку.

Его мечта о прошлой версии игры исполнилась, но только немного по-другому. Юноша махнул рукой в воздухе, но...

Но экран не появился.

И отсутствовал выход ...

С тех пор прошло почти сто лет.

Юноша всё это время думал, что с STR произошла какая-то неисправность.

Он провел целую жизнь в этой игре и до сих пор не знал, сколько времени в действительности прошло.

Если десять дней, то его настоящее тело, наверное, уже умерло. По этой логики можно было предположить, что он мог застрять в виртуальном мире навсегда.

Человек встал с постели и посмотрел в окно.

Затем он создал Артусский собор в качестве базы его Империи Хираку.

Его звали Танатос.

Юноша являлся Папой Римским, который властвовал над Империей Хираку.

Внезапно Папа учуял неладное.

«Один из моих последователей пал ... снова»

Сказав это, он захохотал.

В игре NPC мог победить низкоуровневых рыцарей-скелетов массового производства.

Однако NPC, способный убить своих прямых последователей, не существовал.

Согласно механизмам игры, только настоящий игрок мог это сделать ... Другими словами, в этом мире юноша не один.

Смогут ли они вернуться в реальный мир...? Или они навсегда останутся жертвами одной и той же неисправности?

В любом случае, юноше эта игра наскучила.

Сначала, чтобы убить время, он защищал человеческие страны. Если государство захватывалось, юноша просто превращал все население в нежить. И вот недавно он, наконец, создал достаточно сил для начала крупномасштабного вторжения.

Возможно, юноша, наконец, сможет встретить товарища по несчастью... Он с предвкушением ожидал предстоящую встречу.

Папа Танатос начал смеяться.

Но в его темных глазницах черепа были только два красных огня.

<http://tl.rulate.ru/book/724/323607>