

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Глава 1</i> .....	5
<i>Глава 2</i> .....	34
<i>Глава 3</i> .....	47
<i>Глава 4</i> .....	71
<i>Глава 5</i> .....	90
<i>Глава 6</i> .....	110
<i>Глава 7</i> .....	126
<i>Глава 8</i> .....	143
<i>Глава 9</i> .....	156
<i>Глава 10</i> .....	170
<i>Глава 11</i> .....	182
<i>Глава 12</i> .....	201
<i>Глава 13</i> .....	217
<i>Глава 14</i> .....	235
<i>Глава 15</i> .....	249
<i>Глава 16</i> .....	266
<i>Глава 17</i> .....	285
<i>Глава 18</i> .....	300

<i>Глава 19</i> .....	314
<i>Глава 20</i> .....	334
<i>Глава 21</i> .....	350
<i>Глава 22</i> .....	365

## Глава 1

### *Земля. Январь 2022 года*

Вероятно, из-за событий, что произошли у нас в мире в начале 20-х годов двадцать первого века, мало кто первоначально обратил внимание на небольшой пост-обращение малоизвестного китайского блогера, которого в сети знали под именем Ксин Су.

«Найдено программное обеспечение, вероятно, предоставляющее доступ к виртуальному миру или целой сети миров. Необходима помощь для перевода интерфейса программного обеспечения. Требуются лингвисты, хорошо знакомые с русским языком. Дополнительно ищу заинтересованных программистов, хакеров и специалистов по криптографическому анализу для расшифровки возможностей и исследования программного модуля».

И как ни странно, хоть на сам этот клич особого внимания никто не обратил, но некоторые заинтересованные нашлись.

Кого сумел разыскать среди собственных знакомых тот самый китаец, кого привлекли уже его знакомые, ну а кто-то откликнулся самостоятельно, наткнувшись на пост Ксина.

Вот так и получилось, что чуть ли не самое главное открытие, которое в дальнейшем и определило судьбу Земли, оказалось в руках любителей-энтузиастов, а не каких-то корпораций или правительств.

И лишь благодаря этому о нем буквально через несколько месяцев стало известно широкой общественности, а еще через несколько лет не было ни одного человека на Земле, кто не слышал бы о нем.

Вот так незаметно, без какого-то особого пафоса, фанфар и ковровых дорожек, в наш мир и пришла Система.

Никто не стал ей искать какое-то другое название.

Слишком часто люди думали и говорили о подобном. В своих книгах, мечтах, рассказах. И когда это стало возможным, никто даже особо не стал задумываться над тем, как необходимо назвать подобное явление.

Явление, которым для всей Земли стала Система.

### *Земля. Несколько месяцев спустя*

Естественно, первое время никто и не обращал внимания на труды энтузиастов, но ровно до тех пор, пока они не провели в сети прямую видеотрансляцию и не выложили несколько видеороликов.

И хоть как сама трансляция, так и ролики эти больше походили на фантастический фильм и выглядели совершенно абсурдно и недостоверно, но почему-то именно это люди поверили чуть ли не безоговорочно.

### *Прямая трансляция в сети*

Перед экраном в удобном эргономичном кресле полулежит крепкий молодой парень европейской внешности, ему на голову надеты достаточно простые, судя по виду, очки виртуальной реальности, подключенные к стоящему на столе перед ним ноутбуку.

Но при этом, что любопытно, молодой человек явно обнажен и накрыт лишь тонкой простыней, скрывающей его тело от пояса и до пола.

Одновременно с этим откуда-то из-за кадра слышится серьезный мужской голос.

— Как вы видите, мой коллега добровольно согласился продемонстрировать вам работу активационного кода. И не удивляйтесь его несколько необычному внешнему виду, буквально через пару минут вы все поймете.

Тут комментатор замолчал, но при этом вид переключился на экран ноутбука, где отобразился обычный слегка

голубоватый индикатор загрузки программного обеспечения.

— Ну а теперь приготовьтесь, — вновь раздался голос из-за кадра, когда шкала приблизилась к девяносто девяти процентам.

Камера вновь показала нам кресло с молодым человеком.

Но что это?

Неожиданно тело молодого парня охватило легкое золотистое сияние, которое постепенно стало обретать плотность.

Так проходит несколько мгновений.

В какой-то миг сияние резко нарастает.

Казалось бы, сейчас должна произойти вспышка.

Однако вместо этого свет, окружавший молодого человека, будто бы втягивается в одну точку, а уже в следующую секунду зрители могут наблюдать абсолютно пустое кресло, поверх которого лежит лишь ранее замеченное покрывало, да у ножки кресла на полу валяются виртуальные очки.

— Это не обман зрения, не фокус и не иллюзия, — раздался все тот же уверенный мужской голос, что до этого вещал из-за кадра, — сейчас вы наблюдали всего лишь самый обычный процесс перехода в мир Системы. Не переживайте, с нашим другом и коллегой ничего не случилось. Он лишь «подключился к Системе». Подобной процедуре подвергался каждый из нас и уже не по одному разу. Ну а теперь давайте я чуть подробнее расскажу вам о том, с чем мы хотим вас познакомить...

Дальше вид опять переключился на экран, но уже достаточно большого монитора.

— Мы продемонстрировали вам этап активации процесса перехода или подключения к Системе. Как на самом деле называется этот виртуальный или... — пара секунд молчания. — Нет, об этом чуть позже. Так вот, этот виртуальный мир мы не знаем, но именно это именование

прижилось в нашей команде. Мы стали называть его Системой. При первой активации найденного нами продукта выполняется, как мы предположили, сканирование информационного и энергетического слежка сознания и структуры человека, его физических и психосоматических параметров, производится настройка внутреннего интерфейса управления, который будет вам предоставлен после подключения к Системе и доступен в дальнейшем. На следующем шаге, сразу после этапа сканирования, вы попадаете в своеобразную виртуальную комнату. О ней я расскажу вам чуть более подробно несколько позднее, это немаловажная вещь. Ну а дальше вы из той самой виртуальной комнаты сможете перейти в мир, который мы назвали локацией Псевдоземли, или вернуться обратно. Давайте начнем с относительно простого. Что это за виртуальная комната? И почему именно Псевдоземля? Начнем мы, пожалуй, именно с комнаты...

Новый кадр, на котором изображено обычное помещение, выдержанное в светлых легких тонах, которое можно обнаружить в любом бизнес-центре или государственном учреждении.

— Не поверите, но у каждого она своя, — между тем, голос комментатора поясняет показанный кадр. — У меня лично это оказался офисный кабинет со столом и несколькими стульями. Именно его вы сейчас видите на экране. Или еще...

Тут появился кадр помещения, явно стилизованного под старину. Деревянные стены, пол, какая-то лавка и монументальный стол посередине. У стены что-то похожее на сундук.

— А это — комната одного из наших коллег. Он родом из России и говорит, что эта комната очень похожа на дом его предков. Или следующее...

Новый кадр, но на нем изображена лишь небольшая светлая поляна, залитая лучами солнца, в окружении хвойных деревьев.

— А это комната моей сестры... Ну и теперь самое интересное.

И еще два кадра.

Хмурая темная пещера с еле пробивающимся светом, который дает растущий на стене слегка зеленоватый мох.

Картинка меняется, и теперь зритель видит ровную, как зеркало, каменную площадку, явно находящуюся на вершине горы, с которой хорошо видны проносящиеся по небу грозовые тучи.

— Это тоже две такие виртуальные комнаты. И наши знакомые, которые там оказались, даже не смогли объяснить, почему для них было сформировано именно такое виртуальное пространство. Но что действительно важно, каждая подобная виртуальная комната формируется на основе сканирования, что генерируется при активации первого перехода. И эта комната останется с вами навсегда.

Далее, и это не менее важно.

Кадр вернулся к тому самому первому трехмерному изображению офисного кабинета.

— Именно сюда вы попадаете после активации, и именно отсюда вы можете как пройти дальше, — фокусируется внимание на двери, ведущей из комнаты, — так и вернуться обратно, — показано кресло, стоящее у стола, — в наш мир. В моем случае для возвращения требуется сесть в кресло за столом. Как будет выглядеть точка возврата и точка перемещения в вашей личной виртуальной комнате, нам неизвестно, вам их придется самим найти опытным путем. Однако, для примера, вот как выглядят подобные места в трех наших самых необычных комнатах.

Темная пещера, очаг посередине, фокусировка внимания на месте у очага, слышится комментарий.

— Это точка возврата.

Все та же темная пещера и черное пятно грота, уходящее куда-то вниз.

— А это точка перехода.

Теперь на кадре изображена поляна.

— Точкой перехода является проход между этими двумя соснами, — выделение места на картинке, — ну а точкой возврата — этот пенек.

Еще один кадр.

— И теперь одна немаловажная деталь...

На экране сейчас изображение с уже виденной каменной площадкой в горах.

— Точкой возврата является эта область, — подсветилась абсолютно ничем не примечательная часть каменной поверхности, — а вот с точкой перехода возникла проблема, — сообщил голос из-за кадра. — Или ее нет, или наш сотрудник ее не обнаружил, или она еще не сформирована в связи с недостаточностью его параметров и появится несколько позже. О параметрах и том влиянии, что они оказывают, я расскажу вам чуть более подробно в следующей части ролика, а пока вернемся к текущей ситуации. В данной виртуальной комнате нет точки перехода, но это не приговор. Вы должны знать, что появляется она при выполнении двух условий. Первым из них является обнаружение точки возврата, и вторым как раз та самая необходимая достаточность параметров, о которой я упоминал несколько раньше. Но это...

Комментатор не успел договорить, как сайт, где проводилась трансляция, завис и перестал отвечать.

Буквально через несколько минут показ видео возобновился.

И теперь ни у кого не вызывало никаких сомнений, что видео шло в прямом эфире.

— Дорогие зрители, подключившиеся к нашему прямому эфиру...

В голосе комментатора послышалось даже неподдельное удивление, будто он сам не верил в произошедшее.

— ...прошу у вас прощения. Мы оказались не готовы к такому количеству аудитории. Мои коллеги сейчас закрепили под роликом ссылку на почтовый адрес, куда вы можете отсылать все свои вопросы. По мере нашей

трансляции они будут обрабатывать все входящие письма и группировать интересующие вас моменты и вопросы, я же по мере рассказа или после него отвечу на наиболее актуальные и популярные. Прошу, не оставляйте вопросы в комментариях, мы просто не успеваем в реальном времени своевременно отвечать на них, так оказался велик интерес к нашей трансляции. Спасибо за понимание...

Ну а дальше кадр вновь вернулся к тому самому каменистому плато.

— Так вот, вы должны запомнить, если вы еще не обнаружили и не зафиксировали точку возврата, то точка перехода не активируется. Ну и второе, она также не активируется, если ваши параметры не достигли необходимого уровня. Дальше, запомните, виртуальная комната играет огромную роль. Она является буфером для перехода из нашего мира в связанную с ним локацию Псевдоземли.

Тут кадр вновь сменился, только вот был показан не экран, а сделанный кем-то рисунок, живописный, красивый, но никакого отношения к реальной фотографии не имеющий.

— Да, я понимаю, что сейчас вы хотите услышать о параметрах и, возможно, узнать ответы на какие-то иные свои вопросы, но давайте немного подождем. Так будет проще получить понимание в дальнейшем. Так вот, что представляет собой Псевдоземля? На наш взгляд, это полностью идентичная нашему миру планета, но с несколькими отличиями. Первое и самое явное — там нет нас с вами. Нет людей. Второе — это полностью экологически чистый мир. Но, что интересно, мы нашли там достаточно много признаков когда-то ранее существовавшей неизвестной цивилизации. Что еще? Возможно, там есть животные и прочая живность, но хоть мы с моей командой и успели исследовать лишь небольшой участок обнаруженного мира, однако, как ни странно, не встретили никого из представителей животного мира, даже насекомых. Поэтому точной информации по этому вопросу у нас нет.

Но именно благодаря этому мои коллеги выдвинули гипотезу полностью искусственного происхождения локации Псевдоземли. Кем и когда она создана, мы не знаем. Возможно, на эти вопросы мы сумеем найти ответы где-то в недрах тех развалин и остатков цивилизации, что нами тут обнаружены. Но сейчас у нас этих ответов нет. Однако это касается только локации Псевдоземли и не имеет никакого отношения к... Хотя нет, к этому тоже вернемся чуть позже. Теперь дальше. Давайте я начну отвечать на вопросы, которые у вас должны были появиться в процессе демонстрации и которые, к моему удивлению, уже стали появляться в огромнейшем количестве среди комментариев под видео и приходиться на нашу почту. И первыми из них, лежащими на поверхности стали: «Почему я использую рисунки?» и «Почему мой коллега оказался перед вами практически обнаженным?» Тут все просто. При переходе в миры Системы, а также обратно нет возможности захватить с собой какие-нибудь материальные объекты. И да, вы не ослышались. Именно миры. Теперь вы догадались, почему была упомянута Псевдоземля. В этом мире есть зоны перехода, которые позволяют переместиться в соседние миры, о них нам точно известно, их должно быть больше нескольких сотен. И они точно там присутствуют. Даже на той небольшой исследованной нами территории мы уже нашли одну подобную зону. Я сам, да и большинство моих коллег — это молодые парни и девушки. И все мы выросли на компьютерных играх, фантастических и фэнтезийных фильмах, книгах и комиксах. А потому подобные зоны мы для себя решили назвать порталными площадками. А сам переход, соответственно, порталом или порталным переходом.

Тут появилось несколько дополнительных красочных рисунков, на одном из которых был изображен обычный участок леса с поляной посередине, следующий кадр показал мамонта, а на другом был кто-то, отдаленно похожий на динозавра или дракона, только летящего в небе.