

МИША ЗАРИПОВА

СЕКТОР ЛЮБВИ И ПИРОГ МИРОЗДАНИЯ



Миша Зарипова

Сектор любви и пирог мироздания

«Де'Либри»

2026

УДК 82-3
ББК 83.3(2Рос=Рус)

Зарипова М.

Сектор любви и пирог мироздания / М. Зарипова — «Де'Либри»,
2026

ISBN 978-5-0061-0529-4

Эта история могла бы случиться где-нибудь в параллельном мире или в чьём-нибудь сне. Но случилась она в России, в конце 21 века. События происходят с молодым парнем Антоном, поочерёдно в виртуальном и в реальном мирах. Ему выпадает испытать превратности любви, помочь в распутывании криминального происшествия и заодно побыть в роли друга для необычного персонажа. От искусственного разума Антон узнаёт также об устройстве нашего мира и о том, как ему применять полученные знания.

УДК 82-3
ББК 83.3(2Рос=Рус)

ISBN 978-5-0061-0529-4

© Зарипова М., 2026
© Де'Либри, 2026

Миша Зарипова

Сектор любви и пирог мироздания

© Миша Зарипова, текст, 2026

* * *

Антон с нетерпением ждал окончания рабочего дня, чтобы вернуться домой и нырнуть в волшебный мир Алиума. Этот мир с некоторых пор стал для него еще прекраснее, ведь там он встретил Мирею. Огорчало его лишь то, что встречаться с ней он мог только там. Он очень хотел бы видеться с ней и в реальной жизни, но пока встречи возможны только в виртуальном мире Алиума...

В обычной реальной жизни Антон проходил сейчас стажировку после окончания обучения в университете. Стремясь безупречно пройти практику, он исправно ходил на работу, стараясь ни в чём не нарушать трудовую дисциплину. Будущая профессия урбаниста в целом ему нравилась. Он гордился, что именно урбанисты принимают решения о строительстве в городах новых кварталов и отдельных объектов. А это значит, что от них, от урбанистов, зависит окружающая красота и комфортность жизни людей в городе.

Расчёты технико-экономических обоснований производила специальная программа. Только технический разум мог делать это быстро. Ведь нужно совместить огромное количество данных: проекты архитекторов и дизайнеров, климат, материалы, количество жителей, и многое другое, даже учитывать рост деревьев с годами. И при этом рассчитать предстоящие затраты. Без автоматических помощников, программ-ассистентов, не обойтись.

Рабочее место Антона располагалось на галерее второго уровня, и он мог сверху видеть объект своей работы: голограммный макет большого мегаполиса. Сидя перед столом с оборудованием, Антон смотрел в центр помещения, где светился макет его города. Вращая визуализатором на пульте, он то отдалял, то приближал объёмное изображение. Увеличивая и приближая мелкие детали, он смотрел, точно ли они встроены. Затем, отдаляя смотрел, как это выглядит издали. Занимаясь этой рутинной работой, он невольно мечтал, представляя, как бы они гуляли с Миреей по этим проспектам и набережным.

Пока его обязанности были просты. Они заключались в выявлении багов, ошибок программы. Объёмные изображения элементов города, их названия в текстовой форме создавались нейросетью. Но тупая машина могла и не заметить разницы между настоящей яхтой и архитектурным элементом с лодкой или кораблём. А там и запросто поставить скульптуру в воду гавани, отметив, что операция выполнена. Таких ошибок было немного, но они попадались. Замеченные ошибки он отправлял в отдел кодировок для исправления и фиксации, чтобы программа больше такого не совершала. И, хоть это была рутинная и, казалось бы, монотонная работа, но Антон делал её тщательно, стараясь не упустить даже малейшей детали. Ведь когда они будут здесь прогуливаться с Миреей, он сможет небрежно сообщить ей, что это он так точно всё отследил, поэтому здесь так красиво и комфортно.

Наконец, долгий рабочий день, заполненный мечтами и рабочими обязанностями, завершился и Антон был дома. Наскоро поев, он направился к своему столу с домашним компьютерным оборудованием.

Интернет, в целом, как возник, так и остался состоящим из множества локальных и глобальных сетей различных компаний, с сайтами разнообразного назначения: новостные, обучающие, развлекательные, для общения, для работы, для покупок и прочие.

Но развитие технологий привело к появлению совершенно новой, уникальной третьей природы. Это была необычная виртуальная интернет-среда, физиологически связанная с мозгом человека.

Со времени первых экспериментов по вживлению чипа-соединителя непосредственно в мозг людям, прошли десятилетия. Первыми людьми, точнее, пациентами, получившими такие новшества, были обездвиженные люди, которые вообще не могли управлять своим телом. Они не могли даже говорить. Нейроинтерфейс обрабатывал сигналы мозга и посылал их по блютузу на компьютер, позволяя таким людям управлять своим компьютером или смартфоном своеобразной силой мысли, производя очень простые действия: включить, выключить, что-то открыть, написать что-нибудь простое. Тогда это было прорывом в технологиях. С тех пор, такое простое, почти ручное, управление постепенно совершенствовалось. Сейчас уже можно было практически соединиться со своими электронными аппаратами, чтобы действовать словно изнутри электронных аппаратов, а не извне. И для этого ничего не нужно в мозг вживлять. Достаточно иметь *copulatrix* (копулатрикс) – специальный шлем с уже встроенным нейроинтерфейсом. Надел на голову – и всё: благодаря программе *alium mensura* («Алиум мэнзура») человек виртуально оказывался внутри своего аппарата. Можно двигаться куда хочешь и мгновенно оказываться в любой части всемирной виртуальной сети. Конечно, всё происходило в воображении. Однако обман чувств получался настолько искусным, что ощущения от перемещений и впечатлений воспринимались как настоящие, словно все эти события происходили с человеком в реальной жизни. На физическом уровне воспринимались запахи, прикосновения, вкусовые ощущения. И все события этой виртуальной жизни сохранялись в памяти человека, когда он возвращался в реальную жизнь.

Длительность нахождения в программе человек выбирал сам и мог покинуть её в любое время. Но системой были всё-таки установлены максимальные 6 часов, после которых программа сама возвращала человека в реальный мир. Снова войти можно было минимум через полноценный час. Если человек делал более четырёх заходов подряд, время перерыва увеличивалась до двух часов. Такие своеобразные правила техники безопасности были установлены создателями системы, чтобы люди не попадали в зависимость от чудесного мира магии. Ведь после замечательной виртуальной вселенной непросто вступать в реальный мир, где нужно работать, заниматься отношениями и связями, следить за своим здоровьем и решать проблемы. Поэтому предполагалось, что в течение этого часа или двух, человек отвлечётся от виртуального мира и начнёт заниматься реальными делами. Случаев же злоупотребления происходило немного, большинство людей пользовались программой в пределах разумного. Да и оплата зависела от проведённого в Алиуме времени, что тоже способствовало рациональному использованию этого удовольствия.

Антон в последнее время стабильно выбирал для посещения комьюнити-форум *alium mundum* («Алиум Мундум»). Это было единственное место, где он мог встретить Мирею. Он просто не знал, где ещё, в какой части интернета, этой всемирной паутины, он может её встретить. Надо бы, конечно, расспросить её, что она любит посещать, где ещё бывает. Хорошо, что она пользуется копулатриksom. А не сидит по старинке перед ограниченным экраном, глядя фильмы, читая книги, листая новости или общаясь в сетях слуховой и визуальной коммуникации. Тогда бы он просто не встретил её.

Антон опустил в кресло, придал удобное для себя полу-лежачее положение, установил режим поворотов и мягкого массажа тела через каждые полчаса, и запустил программу. Затем он привычно надел на голову копулатрикс и набрал свой код для входа. Две накладки оборудования мягко опустились ему на глаза и полностью закрыли обзор комнаты. Парень расслабился, положил руки на подлокотники и приготовился к дальнейшим изменениям.

...Нейроны клеток его головного мозга увеличили амплитуду импульсов, подчинившись сигналам с копулатрикса. Процесс соединения с аппаратом охватывал всё большие области

мозга. И вот уже импульсы от нервов, преобразованные копулатриксом в форму закодированных сигналов, стали передаваться системе. Спустя несколько секунд пошёл обратный поток сигналов – от компьютера к нейронам его мозга. Но поток был уже изменён программой «Алиум мензура» в форму преобразованной информации. Молодой человек слился с системой в одно целое. Виртуальный образ парня создан в программе. В кресле осталось сидеть неподвижное тело...

...Ах, как великолепен мир Алиума! Нереальный мир иллюзий сразу охватил его. На него обрушился целый океан запахов, музыки и буйства красок. Ароматы были невероятно насыщенные, музыка звучала просто волшебная, а такие яркие цвета в реальной жизни и не встречаются! Вот что такое мир Алиума! И сам он уже не худой неуклюжий Антон, а загорелый красавец Антзар. При создании виртуального образа система мгновенно подстраивалась под желания пользователя. Можно было создать любой виртуальный облик, а потом поменять его. Запрещалось лишь брать чужой образ, копировать. Нужно было всегда создавать что-то своё. Парень еще при первом заходе в систему выбрал себе причёску из серебристых волос и не менял её. А вот одежду иногда менял. Сейчас он выбрал для себя эффектный наряд из тёмной мерцающей рубашки и черных зауженных брюк. И эта одежда заманчиво обтягивала мускулистую фигуру его виртуального облика. Это же мир иллюзий и исполнения желаний. Здесь все *habitatores* (абитаторы) выглядели не такими, какими они были в реальности. Все старались выглядеть оригинально, сногшибательно, выбирали звучные имена. Да и вели себя, возможно, не так, как вели бы себя в жизни. Здесь робкие становились смелыми, невзрачные превращались в красавцев, глупые начинали блистать интеллектом. Ведь всегда можно было в разговоре воспользоваться возможностями мгновенного получения информации, главное – сделать правильный запрос. Но были также отдельные абитаторы, которые никогда не меняли свою внешность. Это было странно, однако владельцы этих образов видимо имели свои принципы, или были иные объяснения этого явления.

От радости, что он снова в этом волшебном мире, зародилось шаловливое желание получить музыку, запахи и все краски мира в одном блоке. Справится система с этим желанием? Оказалось – пожалуйста! Абитатор мгновенно оказался на диване в цветочном магазине. К лицу Антзара наклонился большой ярко-алый цветок и неожиданно запел, наигрывая удивительную мелодию. Юноша засмеялся: программа умела пошутить. Но, скорее, это он сам представил, на уровне подсознания. Система уловила образ и тут же исполнила его желание. Но действие ему всё-равно понравилось. Волшебные ощущения! Сказочно-удивительный мир!

Основным предназначением Алиум Мундума было общение и развлечение людей. Благодаря системе Мензуры он стал просто волшебным местом, где исполняются желания. А чтобы пользоваться было удобней, Алиум состоял из частей – секторов. Каждый сектор был посвящён определённой теме и предназначался для конкретной деятельности абитаторов. Названия этих сегментов Алиума были волшебны и загадочны, однако по ним было сложно догадаться о предназначении определённого сектора. Если, например, названия «Ледяные каньоны» или «Звонкие каскады» говорили хотя бы о географических путешествиях, то какой деятельности посвящен сектор «Две свечи»? Или что за странная «Универтрада»? А «Спи ветер» – это о чём? Эта таинственность, желание раскрыть секрет, увлекало абитаторов посетить как можно большее количество секторов, увеличивая общее время пребывания и количество заходов в систему. Секторов в Алиуме было очень много. Время от времени появлялись новые, или менялись прежние названия. Владельцы и создатели Алиума следили, чтобы интерес к системе не уменьшался.

Путешествия абитаторов в Алиуме обычно начинались с сектора, который носил своеобразное название «Кафе-бар «Примум». В этом секторе можно было узнать о массовых мероприятиях в Алиуме: о танцах, концертах, играх и тому подобном. Также можно было установить, где находится в данный момент конкретный абитатор. В кафе, действительно, можно

было что-нибудь выпить, перекусить. И хоть тело человека ничего при этом не получало, продолжая неподвижно находиться где-то там в физическом мире, вкусовые ощущения от виртуальной еды и напитков были абсолютно полноценные.

Антзар направился в «Примум». При желании, он мог бы мгновенно оказаться там. Но ему захотелось для начала пройти по берегу моря. Раз-два-три... И вот он уже идёт по тёплому золотистому песку. Справа безбрежный лазурный океан. Прозрачные волны мягко подкатывают к самым ступням. Светит солнце, но не слепит глаза – система постаралась о максимальном комфорте... Замечательно, но достаточно. А почему бы к бару не подойти по какой-нибудь аллее? Пусть будет вечер, фонари... Раз-два-три... Перед ним пролегла вечерняя аллея. Причудливые кустарники отражали невероятный серебристый свет от фонарей над головой. Свежая прохлада. По сторонам прогулочной дорожки благоухают ночные фиалки...

Впереди разноцветными огнями светился сектор «Примум». Антзар подошёл к бару. В отражении стёкол он увидел себя: крепкие мускулы обтягивает тёмно-серая, почти чёрная рубашка с отливом, стильные тонкие ремни и цепи наискосок подчёркивают накачанные мышцы, густые серебристо-светлые волосы волной откинута назад. Высокий, стройный, бело-волосый красавец – глаз не отвести!

Он зашёл внутрь. Хромированные блестящие колонны, мягкие диваны, белые стены отделаны камнем, а в проломах виднелись какие-то сложнейшие детали. Зал был панорамный, остеклённый в форме конуса. Сейчас это великолепие освещалось солнцем. Это делало бар светлым и тёплым. В воздухе висел символ «Алиум Мундума», по праву занимая центральное место в зале.

Однако, дать четкое описание бару «Примум» было практически невозможно. В интерьере сочетались элементы, которые не имели ничего общего между собой. И при этом создавалось что-то новое, необыкновенное, ни на что не похожее. Будто осьминога соединили с Египтом, космос с микромиром, будущее с прошлым. Это производило шокирующее впечатление чего-то развивающегося и переменчивого, но при этом было невероятно притягательно. Впрочем, почти все сектора в Алиуме оказывали такой эффект.

– Хей, Антзар!

Парень обернулся. Это был Хиро, абитатор, с которым Антзар познакомился ещё при первом заходе в систему. Смеясь, мужчина шёл к нему. Его пшенично-золотистые вихры солнечными протуберанцами развевались на голове, свободная одежда колыхалась от движений. Хиро всегда был в одной и той же одежде: белая свободная рубаха и такие же свободные штаны серого цвета. Несмотря на то, что он был из тех странных типов, которые никогда не меняли свой выбранный образ, Антзару было интересно с ним общаться. Явно чувствовалось, что за образом этого растрёпанного золотоволосого абитатора скрывался человек с высоким интеллектом. Вряд ли это у него получалось лишь за счёт мгновенного доступа ко всемирной информации. Тогда бы это выглядело как общение со справочником. А Хиро был не такой. Иногда он разговаривал необычными оборотами. Поражала также его способность анализировать факты с неожиданной стороны, улавливать скрытую связь между событиями. И ещё он обладал чувством юмора, шутил сам и ценил шутки других.

– Своим появлением ты осиял наш храм светом высшего блаженства!

– О, Хиро! Рад тебя видеть, – Антзар засмеялся на его необычное приветствие. – Чем занимаешься?

– Да тем же, чем и всегда: пребываю тут, – в том же шутилом тоне ответил абитатор. – Сейчас игру жду, я записался. Полагаю, желающих будет достаточно. А ты?

– Записался ещё в прошлый заход. А ты не знаешь, Мирея будет играть? И где она сейчас? В системе?

– Она будет здесь, – с улыбкой прищурился Хиро. – Тоже подала заявку на участие.

Прозрачные голубые глаза Хиро внимательно посмотрели на парня. Похоже абитатор подметил, что Антзар проявляет особый интерес к перемещениям Мирей в системе.

– Значит, поиграем, – довольно улыбаясь проговорил парень.

– Поиграем, – согласился Хиро.

– Не слышу энтузиазма в голосе! – поддел его Антзар. Он радовался, что снова встретится с Миреей.

– Нет, почему же? – возразил Хиро. – Замотивирован под завязку!

Антзар не знал человека, который был под образом Хиро. Парню представлялось, что это человек средних лет, или молодой, с хорошим образованием и профессией, состоятельный. Иначе как объяснить, что Хиро всегда в Алиуме? На это нужны большие средства и заинтересованность. Когда же он только работает? Может он тоже отсутствует, когда и Антзар выходит из системы? Но при нём Хиро всегда был тут. Странно, конечно.

– Вот это другое дело! – улыбнулся Антзар в ответ.

– Хорошо хоть, сегодня, считай, загадки будем отгадывать. Не надо ничего искать по всем секторам, – выразил Хиро отношение к предстоящей игре.

Сегодняшняя игра была, действительно, простого уровня – Малый Мундум Квест. Предстояло лишь догадаться и назвать зашифрованное слово или предмет. В Алиуме устраивалась игра и усложнённого формата. В Большом Мундум Квесте зашифрованный предмет или явление нужно было найти в каком-нибудь секторе. И сделать это быстрее других. А так как по названию даже само назначение конкретного сектора угадать было трудно, то найти что-то в Алиуме становилось действительно целым приключением. Доступ к всемирной информации на время состязания для абитаторов-игроков блокировался. Поэтому результаты зависели исключительно от знаний и кругозора самого участника, то есть того, что имелось лишь в памяти реального человека. Играть можно было как по одиночке, так и в командах. Призом являлись начисляемые часы пребывания в Алиуме. Это стимулировало к участию в игре даже тех абитаторов, которые заходили просто побродить отшельниками в секторах. В Большом Квесте за каждый найденный ответ начислялось два часа. А в Малом Квесте можно было выиграть даже минуты. Призовой полный час давался, если ответ давался сразу, с первого описания зашифрованного слова. Если же игроки брали дополнительные разъяснения, то и выигрываемое время уменьшалась. К тому же выигранное время делилось на всех участников в команде. Выигрыш доставался целиком одному, если только абитатор играл один. Впрочем, участие в игре давало и много другого: это и интересное времяпровождение, и знакомство с новыми участниками, и познание чего-то неизвестного.

На такой игре Антзар и познакомился с Миреей. Он зашёл тогда в систему лишь в третий раз, еще мало с кем был знаком. Играть вместе позвал его Хиро. Он же пригласил в их группу и Мирею. К ним также попросились Кирокус, Лиза Винчи и Судайс. Хоть они и не выиграли много, но было весело и Антзар познакомился с новыми абитаторами.

Он не смог бы точно объяснить, что именно заставило его с тех пор думать о Мирее. Во-первых, его потрясла внешность, образ, которую создала девушка. Если большинство абитаторов, особенно женская часть, при создании своего виртуального облика так или иначе придерживались стандартов моды реальной жизни, то в Мирее абсолютно отсутствовали эти приевшиеся глазу стереотипы. Образ её был незаурядный, оформленный до мелочей, просто потрясающий, несмотря на то, что облик был очень реалистичный. Она никогда не создавала замысловатые причёски. Каштановые волосы девушки лёгкими волнами спускались на спину и плечи, обрамляли невероятной красоты лицо. Длинные пушистые ресницы вокруг миндалевидных глаз орехового цвета отбрасывали тень на покрытые румянцем щёки. А вот одежда была, напротив, сказочна и фантастична даже в мельчайших деталях. Невероятной формы платье было искусно вышито и переплетено живыми мерцающими цветами, на её шее и руках мягко звенели множество коле, бус и ожерелий, туфли были похожи на маленькие кораблики.

Все детали её одеяния были в немыслимых узорах, необычных расцветок. Её образ был странный, нереальный и смелый даже для Алиума. Да, она завораживала. Но Антзар поразило и то, как девушка играла. Она была очень эрудирована, много знала. При этом не кокетничала, не стремилась привлекать к себе внимание, была тактична и вежлива, и просто старательно, как прилежная ученица, выполняла задания. Позже Антзар заметил, что при каждом заходе в систему, Мирея меняла одежду, но сохраняла внешность. И всякий раз это были неожиданные наряды. Но почему она тогда так сдержанно ведёт себя? Такие, прямо скажем, выделяющиеся образы разве не для привлечения внимания? Да, в девушке была какая-то тайна. Антзар даже запросил у системы информацию о ней. Но оказалось, что данные не были разрешены для раскрытия личности. Система дала только название города. И, вот здорово-то! Оказалось, что они живут с Миреей в одном городе, в Мунизуре.

В «Примуме» всегда было много абитаторов. Одни входили через дверь, как зашёл сам Антзар в этот раз. Другие же, видимо, чтобы не тратить время, возникали внезапно возле информэкрана и тут же исчезали. Кто-то внезапно возникнув, здесь же в баре направлялся к другому абитатору. Это здесь они были абитаторами Алиума. А там, в физическом мире реальной жизни, это были ведь вполне конкретные живые люди, и у всех были свои цели захода в систему.

Сейчас в баре тоже было много вошедших в систему. Некоторые имели привычный облик, чтобы их могли узнать другие абитаторы. Но были и такие, кто кардинально менял свой образ. И не сразу было понятно, новенький зашёл в систему, или кто-то из прежних захотел изменений в своём облике.

– Кого я вижу? Илькай! – внезапно окликнул Хиро абитатора в синем костюме.

– Да, это я, – спокойно отозвался абитатор. – Зашёл вот, снять стресс после рабочего дня, – тихо, словно оправдываясь, проговорил он.

– Ясно. Как всегда, пополнить запасы покоя и умиротворения, подвергнуться блаженству и гармонии от слияния с вечными ценностями, – добродушно подтрунил его Хиро.

– Ну да, как обычно, – согласился Илькай и исчез, как и появился.

Хиро пояснил Антзару:

– Он заходит в систему и уходит в какой-нибудь сектор. Заказывает берег океана с пальмами, чтобы полежать под солнцем под шум волн. Бывает и палатку в лесу под дождём выбирает. Дождь, гроза, а он в палатке, тепло, сухо, рядом печурка с огнём. – Хиро помолчал. – Устаёт на работе, вот и хочет просто полежать в покое. И никаких игр ему не надо, ни танцев, ни общения. Человек в возрасте, – закончил он своё пояснение.

– Ты всё про всех знаешь, – заметил Антзар.

– Давно здесь, – хмуро обронил Хиро, но продолжать тему не стал.

Антзар уже знал некоторых. С Кирокусом он познакомился ещё на первой игре. Это был один из тех абитаторов, которые выбрали не обычный образ человека, а нечто совсем диковинное. Кирокус создал себе образ в виде точной трёхмерной фигуры человека, только сделанной из проволоочной сетки. И поэтому выглядел он как объёмная, странно-воздушная, подвижная проволоочная скульптура. Может потому этот абитатор выбрал такой неясный облик, чтобы в реале его никто никогда не узнал. Любил он подшутить, иногда даже язвительно, хотя грубияном его нельзя было назвать.

Вон стоят рядом и о чём-то переговариваются Катрапс и Танир. От Хиро он знал, что это отец и сын. Танир – отец, Катрапс – сын. Облик Танира был странной смесью аристократического образа и уличного стиля. На голове у него была старинная чёрная шляпа-цилиндр, зелёный свитер с капюшоном был дополнен чёрным галстуком-бабочкой, а строительные брюки-карго имели очень много карманов. Видимо, такой образ был создан с претензией на оригинальность. Катрапс же, действительно, выглядел очень примечательно. Он целиком состоял из деталей и элементов: невероятное количество карманов и молний на кожаной куртке и брюках,

цепи, ремни с кобурами, пряжки, бляшки, зажимы, браслеты со встроенными циферблатами, перстни, перчатки. На ногах были высокие до колен, чёрные ботинки на шнуровке. Круглые очки-авиаторы с толстыми жёлтыми стёклами окончательно завершали образ крутого парня.

Таких персонажей с необычными обликами в Алиуме было сравнительно немного. Большинство абитаторов придерживалось трендов текущей моды, поэтому выглядели они как на рекламах одежды, и в целом были даже похожи друг на друга: блестящие комбезы или облегающие платья на прекрасных женщинах, дополненные карманами, рисунками из линий, кругов и разных светящихся элементов. Но, конечно, абитаторы, особенно женщины, стремились выделиться, и в созданный образ приносили что-то своё. Можно было увидеть кого-то в узком платье с заострёнными плечами, украшенное гигантскими карманами и шипами на плечах и бёдрах. Или же девушку в куртке-кольчуге, надетой на длинное платье, украшенное цветами, кружевами и оборками. Кроме традиционных форм одежды, Алиум изобилдовал и необычными фасонами архитектурно-геометрического кроя, которые состояли из ломаных линий, либо наоборот из плавных обтекаемых сферических форм. Обычные ткани чередовались с металлизированными поверхностями. Цвета серо-стального, золотистого или серебристого оттенков перемешивались с кислотно-розовыми, синим электриком, или обычным ярко-зелёным и всё это великолепие светилось, искрило и переливалось. Цепи, ожерелья, браслеты и кулоны поражали разнообразием форм. Причёскам абитаторши тоже уделяли много внимания. Волосы синего, зеленого или фиолетового оттенков, иногда с неоновым подсветом, собиравались в хвосты и заплетались в косы. С помощью ярких украшений и заколок, локонам и прядям придавался дополнительный акцент. Наплетённые цветы и фигуры плавно переходили на женские лица, являясь продолжением этих фигур на коже в виде рисунка из разноцветных металлизированных теней и мерцающей пудры.

В это время в дверь вошёл абитатор с весьма незаурядной внешностью. Можно было бы сказать, что на нём скафандр, но без головного шлема, если бы не цветовая окраска. Словно усеянный блёстками-пайетками с ног до головы, даже обувь была покрыта глиттером, он буквально являл собою сверкающую переливающуюся радугу. А вот его лицо было обычным лицом человека в реальном мире. Даже все неровности, прыщи и припухлости были на месте, он не стал менять и приукрашивать своё лицо. Абитатор шёл рядом с женщиной и на ходу декламировал стихи. Донесли лишь последние строки:

– И пляшет ветер, и поёт песок
О том, кто был и вечно будет с нами.

– Веор! Как же я рад тебе! – провозгласил Хиро. – Обогащаешь поэзию, молодец!
Не успел он развить свою мысль, послышался голос Катрапса.

– Барханы создаются в пустынях господствующими ветрами, – начал юноша ровным голосом. – Они собирают большие количества песка. Впоследствии из них вырастает песчаный холм, – юноша заметил внимание окружающих. – Из-за трения, на песчинках возникает электрический заряд, который заставляет их отталкиваться друг от друга. Это отталкивание и порождает звук. И никакое это не пение! – уверенно закончил он.

– Ты заметил, Антзар? – Хиро посмотрел на него. – Катрапс все явления понимает буквально. Он не может отличить аллегорию от эталонной текстуальности.

Катрапс услышал это и возмущённо обратился к Хиро.

– А вот сейчас я понял правильно! Ты назвал меня глупым?

– Нет, Катрапс. Просто я объяснил как работает твой мозг. Ты много знаешь, любознателен и точен в суждениях. Ты молодец! И хорошо, что таких, как ты – не так уж и мало.

– Ты меня одобряешь? – Катрапс хотел окончательного уточнения.

– Однозначно! – Хиро одобрительно похлопал парня по плечу.

Танир потянул сына куда-то в сторону. Катрапс напоследок повернулся к Веору:

– Ветер не способен плясать. Это просто потоки воздуха.

Веор стоял молча и улыбался. Катрапс и Танир отошли в сторону. Отец что-то оживлённо говорил сыну. Хиро тихим голосом пояснил Антзару:

– Эта его особенность иногда создаёт сложности в контактах с другими обитателями. Поэтому там, где нужно действовать вместе, он не всегда поступает правильно. Ему лучше и радостнее быть одному. Но ведь надо учиться и в обществе жить. Танир молодец, учит, готовит парня.

Антзару захотелось похвалить способности самого Хиро.

– Ну, Хиро, а вот твой мозг работает как надо. Ты просто мега-мыслитель!

– Ну да. *Cogito ergo sum*. Я мыслю, значит существую, – со странной грустью согласился мужчина. – А вот обратное не факт, – совсем загадочно закончил он.

Антзар не стал допытываться, что он имеет в виду. Он поинтересовался о планах Хиро на предстоящее состязание.

– Ты как? Один играешь, или мы вместе как в прошлый раз?

– Куда же я без тебя, друг мой? – пафосным тоном, но с явной радостью ответил Хиро.

В «Примуме» всегда было много народа, звучала музыка, царила энергетика веселья, удовольствия и возбуждённой радости. Сейчас ещё стали собираться записавшиеся на Мундум Квест. Антзара не очень интересовала игра, он хотел увидеть Мирею и говорить с ней. Хиро сказал, что она будет на игре, значит девушка должна была быть здесь. Он оглянулся, ища Мирею глазами. И увидел её. Она возникла внезапно перед новостным экраном. Антзар испытал будоражащую радость от того, что увидел её. В этот раз она была в потрясающем платье, выглядящим словно сотканное из маленьких круглых картин, которые были скреплены друг с другом тонкими серебристыми колечками. На открытых руках и плечах сверкая перекатывались множество бус и браслетов. Она была прекрасна.

– Мирея! – окликнул он девушку и направился к ней.

От волнения он не знал с чего начать разговор и мысленно запросил систему создать шутивную романтическую фразу для выражения симпатии. Нужные слова тут же реализовались в его речи.

– Ты открываешь во мне надежду на радость! – с улыбкой обратился он к девушке. – Не передать словами это ощущение восторга внутри!

Антзар тут же почувствовал, что слова получились немного корявые и не совсем естественные. Тупая машина всё-таки не человек. Но девушка искренне рассмеялась. Шутки и комплименты ей явно понравились.

– Я тоже рада видеть тебя, Антзар, – просто ответила она.

Чтобы подольше находиться рядом с ней, надо пригласить её играть вместе. Парень заговорил уже своими словами.

– Хиро сказал, что ты тоже играешь. Одна, или как? Может с нами, как в прошлый раз? – предложил он.

– Да, вместе будет здорово, – опять просто согласилась Мирея.

К ним подошёл Хиро. Он был с Кирокусом.

– Вот, он тоже с нами, – объявил Хиро. – И Сомбиэль тоже хотела. Вы не против?

И пока Антзар не знал, что ответить, Хиро пояснил:

– Так то она всегда с Автокролом, но его сегодня нет. Так вы не против?

– Да мы с радостью! – тут же всколыхнулась воздушнопроволочная фигура Кирокуса.

Хиро взмахнул рукой, приглашая Сомбиэль, стоящую поодаль. Девушка подошла к ним. Спортивная куртка с капюшоном, штаны-комбинезон со множеством карманов, молнии, кроссовки, принты спортивной тематики – весь её облик показывал приверженность к спорту и подвижной жизни. И даже рюкзак, который, в Алиуме, казалось бы, ни к чему, для неё был

элементом образа. Выяснилось, что с девушкой не знаком только Антзар, остальные абитаторы знали друг друга. Пока Антзар приветствовал Сомбиэль, к ним подошла ещё одна девушка. Абитаторша была красива, длинные белокурые волосы красиво сочетались с эффектным модным светящимся платьем голубого цвета.

– Манита, – представилась девушка, игриво присев в реверансе. – Мальчики, – манерно обратилась она к ним, – и девочки, – добавила несколько снисходительно. – Возьмите и меня в свою команду. С вами так весело!

Абитаторы несколько замялись от неожиданной просьбы. Хиро взял решение на себя.

– Манита, дорогая! У нас уже собралась команда. Ты обратись к другим абитаторам! Уверен, такую красавицу возьмут с радостью!

Непонятно было, зачем Хиро отказал ей. И странно было слышать, как Хиро сопровождает это такими изысканными комплиментами. Девушка со словами «Как жаль, как жаль, такие мальчики-красавчики» отошла от них. Пока Антзар пытался понять, почему Манита попросилась именно к ним, и почему Хиро отказал ей, сам Хиро внезапно повернулся к Кирокусу и возмущённо заявил:

– Слушай, да сделай ты хотя бы лицо человеческое! Чтобы улыбался ртом и губами, и на нас смотрел настоящими глазами. А то непонятно даже, радуешься ты, или недоволен!

Фигура Кирокуса возбуждённо задвигалась. Сомбиэль тут же миролюбиво проговорила:

– Я думаю это неважно. Ведь принятие тебя зависит от того, как ты свою виртуальную личность построил и кем тут себя создал и осознал.

Кирокус заколыхался ещё активнее, на его проволочном лице даже можно было увидеть, что он широко улыбается.

– Хорошо, хорошо, дружище, – послышался его голос. – Нет проблем!

На его голове стали появляться уши, глаза, губы, нос, розоватые щёки, и вот уже полностью возникло улыбающееся приятное лицо.

– Так лучше? – Кирокус строил рожицы.

Странное, конечно, было зрелище: словно нарисованное в цвете лицо у однотонной сетчатой воздушной скульптуры. Но абитаторы согласно закивали, что так, мол, действительно лучше. Осталось лишь указать, что они играют вместе, чтобы система при распределении не разбросала их в разные места.

Зазвучала музыка-заставка игры. На большом экране бара пошла привычная заставка игры. Для координирования игр Мундум Квеста, в Алиуме существовали два виртуальных персонажа NPC. Мужской аватар Непер вёл Большой Мундум Квест. Ведущей Малого Мундум Квеста была виртуальная девушка Каро. И вот красавица Каро появилась на стереоэкране. С ослепительной улыбкой, словно она сейчас раздаст всем счастье в чистом виде, NPC звонким голосом начала говорить.

– Ценимые абитаторы! Мы начинаем Мундум Квест! Вас ждут тайны и загадки! Открытия и разгадки! Приключения и неожиданности!

Далее тем же восторженным тоном Каро проинформировала о правилах игры и порядке начисления выигрышей. Для Антзара и других в команде всё это было знакомо. Они ждали лишь сообщения о том, в каком секторе будет проходить игра. И вот, наконец, Каро дошла до этого сообщения.

– Текущая игра состоится в секторе «Гроты Эллеги». После перемещения всех команд и отдельно играющих участников, участники могут внести желаемые изменения в параметры своей части сектора. На время состязания вход в сектор «Гроты Эллеги» для других абитаторов будет временно ограничен. Дальнейшие сообщения будут передаваться командам и участникам непосредственно в сектор. Всем участникам квеста Алиум Мундум желает наслаждения и выигрышей!

На мониторе возник таймер отсчёта времени, сколько осталось, до начала получения заданий. Но заявленный сектор поразил. «Гроты Эллеги»... Это была территория скал, пещер, ущелий и подземных гротов. Здесь имелись уникальные подземные водоёмы, очень красивые расщелины, подземные залы. И каждый из них тоже имел своё название. Хитросплетения ходов с наростами и кристаллами, множество залов, лабиринтов, туннелей и коридоров. Некоторые из них становились очаровательней и таинственней с приходом сумерек. А в некоторых расщелинах было установлено искусственное освещение и разноцветные огоньки игриво раскрашивали сталактиты, сталагмиты и другие горные образования, делая пещеры ещё ярче и невероятней. Но всё равно, это были пещеры! И как можно там уютно расположиться, чтобы сидеть командой и решать интеллектуальные задачи?

Не успел Антзар подумать об этом, как они почти мгновенно оказались в большом подземном зале. По сторонам змеистыми коридорами уходили куда-то в темноту всевозможные галереи и проходы. Несмотря на отсутствие источника света, было светло. Сверху свисали разноцветные кристаллы сталактитов, похожие на диковинные украшения. Одни выглядели хрупким пучком иголок, другие – связкой крученых трубочек. Словно стекая по стенам зала пещеры, они создавали на них причудливые орнаменты и узоры. А вместо сталагмитов были удобные места для сидений, система постаралась о комфорте абитаторов. Ощущения холода и сырости не было. Всё-таки это была виртуальная конструкция. Пока Антзар осматривал пещеру, в которой они оказались, из галереи сбоку вышел Хиро. И тут же поинтересовался, не хочет ли кто-нибудь что-то добавить или изменить. Абитаторы сообщили, что менять собственно ничего и не надо. Всё выглядело красиво и уютно. На стереоэкране, висевшем в центре пространства, продолжался отсчёт обратного времени. До получения первого задания было ещё время.

– А вы знаете, почему этот сектор так называется? – неожиданно спросила Сомбиэль.

Абитаторы заинтересованно посмотрели на неё. Девушка продолжила.

– Элlega была выдающейся исследовательницей подземных пространств. Не только сама исследовала множество пещер, но и написала несколько книг о подземном мире. Она спелеологию в шутку называла «обратным альпинизмом». Но при обследовании одной пещеры произошла трагедия, она застряла в расщелине. Её пытались спасти больше недели, но узкий проход подземного мира не выпустил свою добычу обратно и стал её могилой. Потом этот вход в пещеру и спуск вниз закрыли навсегда, чтобы не допустить привлечения внимания других спелеологов и не случилось новых трагедий. Так вот. Элlega была то ли родственницей, то ли даже членом семьи владельцев Алиума. Вот в честь неё и назвали этот сектор.

– Даже своей смертью она принесла пользу человечеству, – тихо проговорила Мирея. – И наверное, красивая была, – зачем-то добавила она.

– Спортсменка была великая. Ей было около пятидесяти лет. Много книг написала, – пояснила Сомбиэль.

Абитаторы молчали. Странно было окружающую красоту соотносить с чьей-то смертью. Но в это время на стереоэкране погас таймер времени и вместо него появилась сияющая Каро. Надо было настраиваться на игру.

– Внимание! Всем командам приготовиться! Передаётся представление первого задания.

На стереоэкране одновременно с голосом Каро появился текст задания, который был хорошо виден каждому абитатору, хоть и сидели они по кругу в центре подземного зала.

– «1.1. В мифах страны воздушных змеев это называли змеей, спускающейся на землю попить воды».

– Это про торнадо, – уверенно заявил Кирокус. – Знаете сколько воды засасывают водяные смерчи из океанов?

Мирея задумчиво покачала головой.

– Страна воздушных змеев это Китай. А там торнадо не так часто бывают. Тем более, говорится про мифологию.

Какая она внимательная, подумал Антзар. Однако собственных идей у него не было. Другие абитаторы тоже молчали.

– Попросим второе описание? – Хиро обвёл игроков взглядом.

Абитаторы кивнули. Время возможного выигрыша сократилось до 30 минут. Но запрос был отправлен. Тут же появилось второе описание загаданного предмета, вслух зачитанное голосом Каро.

– «1.2. В природе это представляет собой конструкт, воспетый для точного описания его устройства фразой про неловкого музыканта, сломавшего фонарь».

– Мифология, воспевания. Сейчас ещё и музыканты с фонарями добавились, – недовольно проворчал Кирокус. – Тетра-тонко-дисперсная мать! Да о чём это?

Сомбиэль рассмеялась. Мирея улыбнулась тоже. Молчавший до этого Хиро заговорил.

– В мнемонике есть похожая словесная конструкция. Там говорится о стремлении добытчиков пернатых знать места их укрытий.

Антзару вдруг вспомнилась школа. В порыве радостного озарения, он выпалил:

– Я помню! Каждый охотник желает знать где сидят фазаны! – И уже тише и спокойнее пояснил: – Мы так в школе запоминали расположение цветов спектра. Ну, там, красный, оранжевый, жёлтый и так далее.

– И как спектр соотносится с предыдущими описаниями? – удивлённо спросила Сомбиэль.

– Я, кажется, догадываюсь, – неуверенно произнесла Мирея. – Спектр в природе это радуга.

– В природе много разных конструктов, – снова включился Кирокус в обсуждение. – Солнечные гало, например, или шаровые молнии. Тоже бывают разных цветовых оттенков.

– Берём третье описание для уверенности? – спросил Хиро. – Выигрыш сокращается до 15 минут, – напомнил он.

– Давайте, – Сомбиэль взмахнула рукой. – Хотя и состязание интеллектуальное, но из спортивного интереса. Да? Интересно же узнать точно.

Третье описание гласило:

– «1.3. Русским поэтом 18 века это описано так: «Не человеческими руками жемчужный разноцветный мост из вод построен над водами».

– Ну, конечно, радуга! – воскликнул Антзар.

Теперь это стало понятно всем. Они отправили ответ, и выиграли 15 минут. Видимо, они были первые, так как всем участникам игры было объявлено, что ответ найден.

– Мирея, ты была права! Мы могли полчаса выиграть, как жаль, – он хотел показать девушке свою поддержку.

– Да ничего, – со спокойной улыбкой произнесла Мирея. – Зато какие романтические строки узнали, – Антзару показалось даже, что она ему подмигнула.

Пока на экране мелькали красивые картины и Каро рассказывала про явление радуги, Сомбиэль обратилась к Хиро:

– Когда было пояснение про музыканта и фонарь, ты как-то сразу про птиц и добытчиков вставил. Ты знал? Как?

Антзару тоже это показалось странным. Почему Хиро сам про спектр не сказал? Но вслух он спросил:

– А как звучит с фонарём?

Хиро невозмутимо продекламировал:

– Как однажды Жак-звонарь головой сломал фонарь.

– Ну нет! Звонарь, какой же это музыкант! – возмутился Кирокус. – Молодец Хиро! Вовремя вмешался.

В это время появилось второе задание, одновременно зачитанное голосом Каро.

– «2.1. Чудный представитель живой природы, с построением тела по принципу гетерономной метамерии и с конечностями, представляющими систему подвижно сочленённых друг с другом рычагов».

Лицо Кирокуса показывало, что он явно озадачен.

– Интуитивно понятный код, это когда интуитивно понятно, что код. Я всё сказал. Других мыслей нет, – глубокомысленно изрёк он.

– Так у всех живых организмов скелеты состоят из подвижных сочленений, – удивлённо протянула Сомбиэль.

Мирея высказала свою мысль:

– Чудный... Описание чересчур абстрактное, даже техничное. А в ответе, наверное, это о чём-то красивом.

– Да, чувствуется антитеза, – Хиро посмотрел на Мирею.

Антзару тоже очень хотелось сказать что-то умное, но ничего на ум не приходило. А что загадано, он даже близко не представлял.

– Не будем терять время и берём второе описание? – Хиро был своеобразным координатором в их группе.

Игроки согласились сразу. Голос Каро озвучил:

– «2.2. Их покрытие состоит из твёрдого азотистого органического вещества».

– О! Это я помню точно, – Антзар был рад, что вновь может продемонстрировать кое-какие познания. – Ещё из школьной биологии. Это про хитин, наружный скелет. Насекомые им покрыты.

Он посмотрел на Мирею, мол, зацени, тоже что-то есть в памяти. Но тут в обсуждение включилась Сомбиэль.

– Надо точное название сказать. Жуки? Пауки? Раки тоже хитином покрыты. Не угадаем.

– Хиро, что ты там скрываешь? – Кирокус посмотрел на него. – Явно знаешь и молчишь!

– Я бы рад, – уклончиво ответил Хиро. – Но ощущение, будто в голове разворачивается телега с лошадью, и иногда она проезжает по самой идее. Не знаю я! – твёрдо заявил он. – Запросим третью трактовку?

Команда согласилась. Описание на выигрыш в 15 минут было такое:

– «2.3. Древние римляне говорили про них, что это цветы, сорванные ветром и парящие по небу».

– Бабочки! – Кирокус был громок в своем заявлении. – Точно! И красиво, и насекомые с хитином, – он колыхался от возбуждения. – Быстрее отправляем ответ, а то опередят!

К радости абитаторов, ответ оказался правильным. Кирокус с гордостью в голосе радостно воскликнул:

– Вот какой подарок преподнёс мне мой ум!

– Да ты гений просто, – благосклонно похвалил его Хиро.

– Благодарю. Гениальность – мой метод, – тут же шуткой отозвался Кирокус.

Но самым приятным было то, что они пока опережали других игроков квеста. Уже второй раз они нашли ответ раньше других участников.

Игра-соревнование продолжалась. Третье задание гласило:

– «3.1. В разных выражениях, изречениях и рассуждениях это может быть создающим, разрушающим, очищающим, а также может быть как снаружи, так и изнутри».

Описание загаданного слова снова всех озадачило. Кирокус даже не стал возмущаться, что дают неясные описания, просто махнул рукой.

– Мой ответ такой: это дух всепроникающий. Всё, – он поднял руки. – Здравый смысл покинул меня.

– Я думаю, это не может конкретным предметом, – неуверенно предположил Антзар. – Какое-нибудь состояние или явление.

– Согласен, – кивнул Хиро.

Абитаторы стали усиленно искать ответ. Они перебирали, предлагали, что это могло быть. Но в итоге опять решили взять второе описание.

– «3.2. *Явление, связанное с окислением материи*», – появилось на мониторе.

– Когда, например, железо окисляется, то оно ржавеет, – проговорила Сомбиэль. – У Автокрола иногда на байках так бывает. Однако ржавчина только разрушает, но никогда не созидает. Это вряд ли будет правильным ответом.

– Съедает изнутри огонь, со вкусом яростных погонь, – с задумчивой грустью внезапно произнесла Мирея.

– Точно! Это же про огонь! – уверенно поддержала её Сомбиэль. – Про огонь часто так и пишут, очищающий, пожирающий. А так – это просто процесс окисления.

– Мирея, ты просто мегамозг! – Антзар хотел от души показать своё восхищение девушкой.

Слово оказалось правильным, и они выиграли целых полчаса. Отличным ходом игры было также то, что уже третий ответ они дали раньше других. Неужели другие игроки знают ещё меньше? Удивительно это. Впереди оставалось два задания.

Четвёртое задание было таким:

– «4.1. *В одной русской сказке 19 века, написанной в стихах, это то, чем главный герой будит ото сна свою любимую, после того, как злодей с очень длинной бородой усыпляет её*».

Абитаторы стали предлагать варианты возможных ответов.

– Есть сказка про спящую красавицу. Там принц будит принцессу поцелуем. Но персонаж-злодей с бородой не упоминается.

– Злодей с длинной бородой есть в сказке про Руслана и Людмилу. Пушкин эту сказку написал точно в стихах. Но я не помню подробностей всех событий. Кто уснул, кто кого как разбудил – тем более.

– В русских сказках часто живая вода упоминается. Но она применяется для воскрешения мёртвых, а не для пробуждения.

– Может будильник? А что?

– Будильники? В 19 веке? Там и часы-то не у всех людей были.

– Давайте запросим вторую трактовку. А то нас сейчас опередят.

Все сразу согласились. Дополнительное описание было таким:

– «4.2. *Единственный обладатель этого в солнечной системе сразу узнаваем именно его наличием и этим выделяется от остальных планет*».

Игроки говорили один за другим. Обсуждение шло быстро.

– Ого! Оно, оказывается, и в космосе есть!

– Из всех планет Сатурн выделяется, своим кольцом.

– Это что же, Руслан свою Людмилу кольцом разбудил?

– Получается так.

– Рискнём?

– Отправляем ответ, что это про кольцо. И будь что будет.

И, о везение! Они выиграли ещё 30 минут! Кирокус на эмоциях даже воскликнул:

– Спасибо, могучая владычица высших сил! Ты сегодня на нашей стороне!

Игроки рассмеялись. Действительно, им везло сегодня. Оставалось последнее задание. И если они и его выполнят, то будут абсолютными победителями сегодняшнего квеста. Каро зачитала строки:

– «5.1. Сколько существует человечество, столько лет ведутся споры о том, есть это или нет».

- Бог? Может, про него?
- Это слишком эфемерно. Бог – понятие мнимое.
- Вампиры, черти, лешие.
- Нет, таких много. А нужно что-то конкретное.
- Может, Правда? Или Справедливость?
- Это тоже про эфемерное. Вряд ли.

Хиро предложил взять вторую трактовку. Пусть уменьшится выигрыш, но они могут победить, если опередят других с ответом. Вторая трактовка гласила:

– «5.2. Это есть в названии русского произведения 19 века, где применено противоречие: то, что считается бессмертным – мертво».

Абитаторы молчали. Яснее не стало. Никто даже не предлагал ничего.

– Вижу, среди вас нет знатоков русской литературы 19 века, – Хиро взглядом обвёл игроков. – Берём третью, не теряя время.

– «5.3. В немецком произведении 18 века это становится предметом сделки главного героя с потусторонними силами», – звучало пояснение.

– Ааа... Знаю! – вскричал Кирокус. – Там учёный по имени Фауст продал душу дьяволу! Предмет торга – душа! Значит и ответ – душа.

Мирея поддержала предложенный ответ. Они сообщили свой ответ, и... победа! Они стали абсолютными победителями сегодняшнего Малого Мундум Квеста!

– Меганевозможно! – выразил Кирокус свой восторг.

– Гиганевероятно! – в тон ему воскликнула и Сомбиэль.

Они расмеялись. Антзар тоже был рад. Мирея обратилась к Хиро:

– А что за русское произведение 19 века, Хиро? Ты-то точно знаешь.

Хиро будничным тоном пояснил:

– «Мёртвые души», Гоголь Николай Васильевич. Роман не хотели печатать из-за названия. Цензоры заявляли, что душа бессмертна и не может быть мёртвой. А там была игра слов. Тогда так считали крепостных крестьян, один человек – значит одна душа.

– А зачем ты не сказал это сразу? – Кирокус был удивлён. – Мы могли выиграть больше.

– А азарт игры? – уклонился Хиро от прямого ответа.

На мониторе вновь возникла Каро. Она с открытой улыбкой звонко начала свою речь: «Закончился ещё один круг Малого Мундум Квеста! Ценимые абитаторы! Алиум Мундум благодарит вас, что вы пополнили систему новой информацией и знаниями! Мы вместе идём по дороге свободы, воли, творчества и истины! Мы помогаем другим и поддерживаем друг друга! Сегодня день редкого события, когда все ответы угаданы одной командой. В честь такого случая все абитаторы, находящиеся в данный момент в системе, приглашаются в сектор «Арена Почестей». Овациями Гаудиум-Триумфа будут осыпаны все! Повторяю. Овациями Гаудиум-Триумфа будут осыпаны все абитаторы в секторе «Арена Почестей!»

Это было невероятно. Алиум расщедрился. Все абитаторы могли получить эти чудесные овации? Такая возможность предоставлялась либо за отдельную оплату, либо по воле случайного везения, как сегодня. Наверняка желающих будет очень много.

И, действительно, «Арена Почестей» была заполнена, как никогда. Однозначно описать этот сектор было невозможно. Огромное пространство, словно окружённое всеми секторами сразу. Взгляд окидывал невероятно красивые зелёные леса и поля, заснеженные горы, ледяные купола и скалы, вулканы, гейзеры и водопады, бескрайние моря и небо, которые сливались на горизонте воедино, создавая ощущение бесконечности времени и пространства. Виды роскошной природы тянулись длинными рядами, внезапно прерываясь картинами великолепных городов.

Антзар, Хиро, Кирокус, Сомбиэль и Мирея оказались в центре гигантского светящегося круга. Посыпались волшебные овалы. Пространство вокруг Антзара обволокло разноцветной голографией искр, вспышек. Это было похоже на полёт под волшебную музыку. Как будто невидимый поток изумительного чуда водопадом стекал откуда то сверху, струился через него. Он чувствовал, как невероятная энергия и обновление наполняют его. Ощущение счастья, невероятного блаженства охватило его. Гаудиум-Триумф! Вот что это такое!

Вскоре вихрь Гаудиум-Триумфа замедлился и Антзар снова осознал себя стоящим рядом с друзьями по команде. Какая удача! Какое счастье! Антзар слышал о наполняющей силе Гаудиум-Триумфа и вот, наконец, он сам почувствовал на себе энергетику этого действия. Усталость исчезла. Напротив, он чувствовал себя полным сил и энергии. Он посмотрел на Мирею. Она выглядела восхитительно! Также обновлёнными выглядели и Сомбиэль с Кирокусом. Только Хиро почти совсем не изменился.

Они вернулись в сектор-бар «Примум». Их итоговый выигрыш хоть и далёк был от максимального возможных 5 часов, но 1 час 45 минут было тоже неплохо. Абитаторы, вернувшиеся в бар вместе с ними, поздравляли победителей. А им надо было ещё поделить выигрыш.

– Мне не надо, – сразу заявил Хиро. – Вы знаете, я никогда не беру. Свои причины.

– Мне тоже не надо, – Мирея тоже отказалась, не называя причин.

Антзару это было странно. Кирокус с Сомбиэль удивлённо молчали.

– А знаете что? – заинтригованно начал Хиро. – Давайте подарим наш выигрыш Сомбиэль. Ведь скоро у них свадьба с Автокролом, – он виновато посмотрел на Сомбиэль. – Ничего, что я раскрыл ваш секрет?

Сомбиэль смущённо молчала. Антзар только хотел сказать, что это здорово и, конечно, надо именно так сделать. Но его опередил Кирокус:

– Конечно! – почти вскричал он. – Вот, будет от нас свадебный подарок вам! Войдёте в систему с Автокролом, дополнительные часы безмятежности вдвоём, – он был очень доволен. – И не надо ничего делить, – умиротворённо закончил он.

Антзар только кивал и улыбался, показывая, что он тоже очень рад такому исходу дела. Радостное возбуждение ещё некоторое время владело абитаторами. Они вспоминали моменты, которые привели их к такому успеху. Вскоре Сомбиэль сообщила, что ей пора выходить из системы, много дел в реальной жизни, да ещё очень хочет поделиться радостью с Автокролом. И она исчезла, словно испарилась в пространстве. У Кирокуса было своё предложение:

– А давайте пойдём куда-нибудь, – взмахнул он руками, указывая куда-то. – Посидим, поговорим. Мирея, ты как?

Хиро тут же перехватил инициативу.

– Э-э, ценимый абитатор! Ты не маши тут кулаками, ты тут на ринге не один, – шутливо одёрнул он его. – А для разговоров предлагаю тебе свою скромную персону. Сойду вполне. – И подмигнув, странно подытожил: – Ведь мы не от хорошей жизни так с вами весело живём.

Кирокус тут же согласился. Они с Хиро направились к выходу, по пути договариваясь в каком секторе проведут время. Остальные абитаторы в баре тоже стали расходиться по секторам, либо выходить из системы. Антзар обратился к Мирее:

– Мирея, тебе не надо срочно выходить? Может мы прогуляемся вместе куда-нибудь?

Ему очень хотелось, чтобы девушка согласилась. Он даже прибегнул к эффектам системы. Если абитатор хотел выразить своё настроение, или мысли, отношение к происходящему, то ему не обязательно было говорить. На его одежде система создавала надпись или рисунок, либо же просто менялся цвет одежды. Многие абитаторы этим пользовались. От этого разговор становился интереснее, веселее, или просто точнее, без недосказанностей. И Антзар сейчас воспользовался этой функцией. На его рубашке впереди появился шутливый рисунок: надпись «Ну, пожалуйста!», и смешной человечек, стоявший на коленях воздев руки.

Мирея рассмеялась.

– Давай, – просто согласилась она. – У тебя есть пожелания, куда направимся?

– Давай в «Две свечи», – предложил Антзар. – Я там не был, интересно будет узнать, что это за сектор.

– Это просто старинный ресторан, – пояснила Мирея. – Там, конечно, всё необычно. Но по назначению это просто кофейня, трактир. Это для тех, кто хочет вдвоём посидеть. И не может придумать ничего другого, интереснее.

– Как банально! – вырвалось у Антзар. – Теперь ясно, почему такое название. Мне тоже туда не хочется. Может в «Звонкие каскады»?

– Знаешь, а давай просто погуляем по городу.

– Просто по городу? – удивился Антзар. – И тебе не надоел город?

– Нет! – вырвалось у девушки. Получилось даже резковато. Мирея улыбнулась, чтобы сгладить впечатление. – Мне нравится гулять по городу.

– Хорошо, – согласился Антзар. – Тогда в «Урбан-Сити»?

Перемещение произошло как всегда почти мгновенно. Они оказались в секторе «Урбан-Сити», на площадке выхода в шумный индустриальный город. Огромный мегаполис простирался до горизонта. Стояла ночь. Жилые кварталы выглядели скоплением разноцветных огней. Сияли рекламные вывески, улицы и аллеи различались по линиям огоньков, из рестораны и баров доносилась музыка. Это был не старинный город с горизонтальной архитектурой. А вполне современный – вертикальный и многоярусный. Хорошо различались разные уровни: отдельно для средств наземного передвижения, отдельно для пешеходов, и уровень расположения различных общественных учреждений. Наряду с ландшафтными парками было много вертикального озеленения в виде висячих садов и парков, расположенных на зданиях.

– Может заменим на дневной город? – спросил Антзар у девушки.

Мирея идею не поддержала, сказав, что так даже красивее и интереснее. Абитаторы пошли по улице. Хотя и была ночь, большой город не был пустынным. Прохожие прогуливались по проспектам и бульварам.

– Знаешь, я обучаюсь на урбаниста, – начал Антзар. – Мы много разных дисциплин изучаем. Так вот, согласно предмету «Логика диалектики городов», большинство городов строятся на реках, – он был горд, что может блеснуть знаниями. – Полагаю и в этом виртуальном городе тоже должна быть река, или водные каналы. Закажем? – обратился он к Мирее.

– Было бы здорово. Я уже представляю такую реку, – девушка даже обрадовалась. – Небольшая река, с мостиком, много растений, – мечтательно начала она перечислять.

– Отлично. Сконструируй по своему представлению, – предложил Антзар.

Абитаторы оказались на дорожке обычного парка. Пройдя несколько шагов, они увидели перед собой мостик из белого камня, причудливой дугой выгнувшийся над неширокой речкой. Ажурные перила моста переплетали разнообразные цветущие растения. Такое оформление моста и окружающего пространства было необычно, оно контрастировало с общим обликом индустриального технополиса. К столь вычурному облику местности добавились запахи. Благоухание напоминало запах каких-то цветов, к нему присоединялся аромат ещё чего-то, то ли воды, то ли кустов, произраставших по берегам реки. И это сочетание тонкого запаха, вечерней природы, тихо текущей воды, многоцветных переливающихся огней и нежной приятной музыки волновало чувства. Да-а... Система очень тонко подстраивалась под состояния абитаторов.

– Скажи, Антзар, тебе нравится здесь? – неожиданно спросила Мира.

– Конечно, – сразу ответил парень. Он был рад, что девушка сама заговорила. – Такая красота! Ты здорово придумала!

– Нет, – Мирея сморщилась. – Я имею в виду, в Алиуме. Ты вот, зачем сюда заходишь?

Антзар немного растерялся. Не о том он хотел говорить с Миреей. Он хотел сказать, что она ему очень нравится и предложить встретиться в реальной жизни. Но девушка захотела

поговорить о виртуальном мире и надо было как-то ответить. Попытаться пошутить с привлечением банка информации тоже не пойдёт. Мирея сразу догадается, что он говорит неискренне.

– Зачем захожу? Ну, наверное, затем же, зачем и ты, думаю. Здесь можно узнать много нового. Увидеть, испытать новые ощущения. Интересно провести время.

Антзар понимал, что это заурядные вещи. А как ещё ответить? Для чего ещё людям виртуальный мир? И чтобы ещё как-то пояснить, добавил:

– И общаться здесь легко и просто. Социальный статус, богатство человека, даже возраст или интеллект особого значения не имеют. Можно познакомиться с интересным человеком, а потом и в реальном мире с ним встретиться, – он с улыбкой посмотрел на Мирею, радуясь, что получился переход на нужную ему тему.

– Живую общаться, конечно, интереснее, согласна, – задумчиво проговорила девушка. – Вообще, жить в реальном физическом мире гораздо круче, чем здесь, – с грустью обронила она. – Никакой виртуальный мир не заменит прогулки с ветерком, на велосипеде по набережной. Настоящие запахи природы всё-равно отличаются от созданных здесь ароматов. Да и надежные здесь платья всё-равно не заменят удовольствия почувствовать шелк платья на своем теле. И какими бы изысканными блюдами я здесь не наслаждалась, голод в теле не пройдёт.

Антзар даже слегка озадачился. К чему эти рассуждения об очевидной разнице между виртуальным миром и реальной жизнью?

– Так за чем дело стало? – с улыбкой спросил он. – Я тут выяснил, что мы с тобой из одного города. Давай встретимся где-нибудь в городе и прокатимся на велосипеде по набережной! – он даже засмеялся, представляя как это было бы круто.

Мирея ответила не сразу. Посмотрев на Антзара она внезапно спросила.

– А нужно ли переводить виртуальные отношения в реальный мир?

Антзар растерялся, не зная что ответить. Может он просто не нравится ей? Пока он молчал, Мирея продолжила.

– В Алиуме все девушки красотки, и парни один умней другого. А при живой встрече мы станем такими, какие есть в жизни. И разговаривать придётся без подсказок информбанка. Праздника и легкости общения уже не вернуть. Ты готов к переменам?

– Ну, конечно, готов, – проговорил парень. – Иначе бы и не предлагал.

Может она чего-то боится? Или скрывает что-то? Тогда почему сразу не скажет, что не заинтересована встречаться вне Алиума? Он подумал, что Мирея, наверное так флиртует, заранее подготавливая его к тому, что в жизни она не так волшебна, как в Алиуме. Она же очень скромная по натуре. И как обычная бесхитростная девчонка, по своему интригует, пытаясь набить себе цену. Антзару даже стало легче от таких мыслей. Но Мирея прервала его мысли.

– У меня будет к тебе одна просьба, – неожиданно обратилась она к нему. – Я хочу увидеть твой настоящий облик.

– Ну вот при встрече и увидишь, – начал было Антзар.

– Нет, я не про встречу. Я хочу увидеть тебя настоящего здесь, в Алиуме. Понятно, что ты не станешь менять созданный образ абитатора. Но показать свою фотографию, как в прежние времена, ты же можешь?

Ах вот в чём дело! Она не его ко встрече готовит, а себя! Понятно, что она-то красотка и умница. И боится, что он может оказаться для неё непривлекательным. Печально будет, конечно.

– Ну, в жизни, я конечно не столь фантастический. Как и все мы тут, – слегка смущаясь начал было Антзар.

– Я знаю, – с доброй улыбкой прервала его Мирея. – И не нужно быть фантастическим. Нужно быть просто настоящим. Так покажешь свою фотографию?

Они договорились, что в следующий заход он принесёт свой настоящий стереооблик. Антзар не стал просить такого же у Мирей. Он был уверен, что девушка и в жизни такая же восхитительная красавица. Ещё немного побродив по мосту, поговорив, они попрощались. Мирей исчезла внезапно, растворившись в пространстве. Антзар же хотел ещё вернуться в бар. И если Хиро там, немного поговорить с ним о сегодняшнем, слегка странном разговоре с Миреей. Но в это время послышался тонкий звук таймера времени. Он и забыл про него. Неужели израсходовалось всё указанное время? Все четыре часа? В следующий раз не надо будет ставить таймер. Пусть уж лучше система его сама вернёт, если он не вернётся раньше.

Программа дала команду к прекращению преобразования сигналов. Копулатрикс передал команду синапсам мозговых нейронов на уменьшение амплитуды импульсов. Звуки, ароматы и краски Алиума стали постепенно исчезать. Его сознание стало воспринимать истинную, а не изменённую информацию. Он отключился от системы.

...Антон словно очнулся после сна. Да, это было похоже на сон с элементами реальности. Чувствами и мыслями он продолжал ещё переживать события последних часов. Единственное – не было привычного чувства усталости после выхода из системы. Энергия Гаудиум-Триумфа ещё продолжала действовать.

Он выключил массажную программу кресла. Жужжание прекратилось. Уже почти наступила ночь. Да-а, в этот раз он пробыл в системе долго. Обычно он выходил часа через два. Мирей... Даже сейчас он продолжал думать о ней. Интересно, а где она сейчас в реальной жизни? Такая необычная девушка! Вряд ли он будет ей интересен в обычном виде. Антон встал, подошёл к зеркалу. М-да-а-а... На него смотрело слегка осунувшееся, немного бледное лицо с невзрачными серыми глазами. Тёмные тусклые волосы, хоть и аккуратно стриженные, примялись от ободка копулатрикса. Антон рукой взъерошил волосы, пытаясь привести их в порядок. И эти противные три прыща на лбу! Уж как только он не выводил их, они не исчезали, как ни прикрывай их чёлкой, всё равно красными пятнами проглядывали сквозь негустые волосы.

Голод давал о себе знать, он направился на кухню. В холодильнике ещё лежали сыр и колбаса. Он сделал бутерброды. Во время еды Антон думал о том, что завтра опять на стажировку, а ещё надо как-то сделать стереофото. И для этого надо будет как-то подготовиться. Поев и запив быстро водой, он направился в спальню. Нажал на пульте кнопку, опустил готовую расправленную кровать...

...Зуммер будильника вырвал его из сна. Как же не вовремя! Впрочем, будильник утром всегда звенит не вовремя. Антон встал, привычным ходом направился в ванную. Ополоснул лицо прохладной водой, чтобы хоть как-то взбодрить себя. Включив экран на зеркале, начал чистить зубы, одновременно просматривая новости на зеркальной поверхности. Жизнь текла как обычно, исключительных событий не произошло. «Наноассемблер воссоздаст птеродактиля на основе блуждающего кобальта скорлупы его яйца!». «Ученые нашли в межгалактических льдах предшественника молочной кислоты!». «Станции Селена-Один и Селена-Два сблизилась до расстояния возможного столкновения!». «Тина Даретти спела звуком, ускоряющим заживление ран!». Да уж. Наверное это правда, что по сравнению с предыдущими поколениями, человечество глупеет, раз такое выдаётся в качестве реальных важных новостей. Вот к чему приводит клиповое мышление, из-за бесконечного просмотра видеороликов, созданных нейротехнологиями. Наряду с подобной чепухой были и новости, действительно несшие полезную информацию. Например, о том как идут очередные дебаты партии Хранителей Традиций и партии Защитников Интересов. Из технологических новостей давалось описание расширенных возможностей наноассемблеров. Говорилось также про успехи в биопринтинге – 3D-печати для создания органов человека на основе его собственных тканей и клеток. Одновременно шла реклама усовершенствованного экзоскелета.

Вернувшись в комнату, он привычным движением убрал постельный комплекс. Затем направился на кухню, запрограммировал на смесителе кофе. Но автомат выдал сообщение, что не хватает ингредиентов для создания молока. Вот чёрт. Он забыл купить молочный порошок и заправить аппарат. Пришлось нажать кнопку энергоморса. Хотя бы был батон для тостов. Сев завтракать, он подумал, как хорошо бы сегодня пораньше закончить задания. Ведь ещё надо сделать своё стереофото. Он постарается сделать действия быстрее, чтобы ещё и в Алиуме побыть дольше.

Закончив с завтраком, Антон закинул посуду в очистку, оделся, вышел за дверь.

Сначала вертикальное движение – спуск вниз на лифте, потом горизонтальное – по круговому тоннелю на метро. И, наконец, последний участок пути. Его Антон обычно проделывал пешком, но сегодня для быстроты он взял электроскутер, как всегда кинув взгляд в сторону дронопорта. Это дорого для студента.

Риф, коллега Антона, молодой инженер-урбанист, был уже на месте. Риф только в прошлом году стал квалифицированным специалистом, пройдя стажировку и подтвердив свой диплом. Он был не намного старше Антона, и их рабочие отношения перешли даже в дружеские. Антон был рад видеть друга. Он даже чувствовал его нехватку, пока тот был в недельном отпуске.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.