

PARADOX HORIZON



ЭТЕРИЯ ФЛЕЙМ

18+

Этерия Флейм

Paradox Horison

«Автор»

2026

Флейм Э.

Paradox Horison / Э. Флейм — «Автор», 2026

Гениальный код стирает границы между вымыслом и действительностью.
Человеческие чувства становятся ключом к разгадке величайших тайн.

© Флейм Э., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Пролог	5
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Этерия Флейм Paradox Horison

Пролог



Вечерний мегаполис за панорамным окном медленно тонул в сырых неоновых сумерках. Вспышки рекламных голограмм отражались на мокром стекле, размывая границы между реальным городом и его сияющей цифровой проекцией.

Джэни с тихим вздохом закрыла папки с личным делом и финансовыми отчётами. Её предыдущая студия — уютная команда, в которой она пять лет буквально с нуля «выращивала» виртуальные миры и прописывала уникальные нейросетевые механизмы, — обанкротилась в одночасье. Инвесторы отозвали капитал, серверы отключили за долги, а результаты тысяч часов её работы просто растворились в бездушном облачном архиве.

Но Джэни не была из тех, кто долго плачет над пепелищем. В профессиональном сообществе о её таланте ходили особые разговоры. Она обладала редким чутьём на создание непредсказуемых алгоритмов и самообучающихся игровых механик. Её миры никогда не были статичными декорациями — они «дышали», реагировали на малейшие действия игрока и генерировали цепочки событий, которые не смог бы просчитать ни один обычный сценарист.

Именно поэтому, когда на её личный почтовый ящик пришло приглашение от «Paradox Horison», Джэни даже не удивилась. Она знала это имя.

О «Paradox Horison» в игровой индустрии шептались с трепетом и опаской. Наполовину закрытая международная организация, с дата-центрами по всему миру и уровнем секретности,

сравнимым с оборонными ведомствами. Ходили легенды, что здесь не просто создают коммерческие игры для массового рынка — здесь конструируют экспериментальные цифровые реальности нового поколения, способные на глубинном уровне взаимодействовать с подсознанием человека и менять его восприятие мира.

Теперь Джэни сидела в своём новом офисе на сорок втором этаже стеклянного небоскрёба. Интерьер поражал простотой — ни лишней мебели, ни проводов. Матовые стены излучали голубоватый пульсирующий свет компьютера.

Она ждала первого официального брифинга, ощущая, как в пальцах покалывает легкое напряжение.

Внезапно панель экрана на её столе ожила. Без звука и приветственных заставок на чёрном стекле вспыхнули ровные строчки неоновых текстов:

«Добро пожаловать в команду, Джэни. Ваш опыт в архитектуре нелинейного хаоса — именно то, что нужно проекту. Ваша первая задача — прописать и сгенерировать серию изолированных игровых миров. Главный герой каждого сегмента — трикстер. Правила просты: каждый игровой цикл длится строго семь дней. Все базовые характеристики, ограничения и психотип персонажа будут поступать на ваш терминал ровно за сутки до старта. От вас не требуется согласований и правок с продюсерами. Никакого контроля со стороны руководства — только неразбавленное творчество».

Джэни откинулась на спинку эргономичного кресла, почувствовав, как в груди жарким пламенем разгорается давно забытый азарт. Это был не просто контракт — это был абсолютный профессиональный вызов, о котором мечтает любой архитектор виртуальных пространств. Каждую неделю — совершенно новый мир. Новая песочница, новые законы физики, новые грани человеческой психологии и хаоса. Никаких рамок, маркетологов и занудных отчётов.

Она подхватила с поверхности стола стеклянный планшет, чтобы набросать первые концептуальные узлы системы. Пальцы быстро заскользили по сенсорной панели, вычерчивая логические схемы и способы искажения реальности вокруг будущего героя.

Джэни долго перебирала варианты названий для всего цикла. В её голове крутились «Ловушки иллюзий», «Лабиринт хаоса», «Седьмой день», но всё это казалось слишком банальным, слишком простым для масштаба «Paradox Horizon».

Наконец, она остановилась. Задумавшись, Джэни вывела на планшете фразу, которая, как ей показалось, с хирургической точностью отражала саму суть фигуры трикстера — дурака, мудреца, обманщика и разрушителя правил в одном лице.

«Петли обмана».

Джэни удовлетворённо улыбнулась и нажала кнопку «Сохранить проект». Голубой свет стен на секунду вспыхнул ярче, впитывая новое имя в базу данных корпорации.

Она ещё не знала, что за каждой строчкой кода, которую она напишет в этом кабинете, за каждым заданным условием и сломанным правилом скрывается не просто условная компьютерная игра.

Она ещё не знала, что её «Петли обмана» — это не симуляция. И что каждый созданный её воображением цикл станет невероятно реальной ловушкой для тех, кого система отправит внутрь её цифрового лабиринта.

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.