

СЕРИЯ «БАГОЮЗЕР» • КНИГА 2

НЕЙТОН ПАТЧЕР

БАГОЮЗЕР

ГЛУБОКИЙ КОД

LITRPG • КИБЕРПАНК • ФИНАЛ ДИЛОГИИ

Нейтон Патчер

Багоюзер: Глубокий Код

«Автор»

2026

Патчер Н.

Багоюзер: Глубокий Код / Н. Патчер — «Автор», 2026

Победа над картелем «Эгида» открыла страшную правду — мир «Апейрона» лишь фасад для секретного проекта «Глубокий Код». Со Второго Сервера, закрытого тестового полигона разработчиков, прорываются аномалии, пожирающие игровой мир. Международный синдикат «Валгалла Корп» готовит принудительную оцифровку сотен тысяч игроков в вычислительные кластеры для создания боевого ИИ. Единственный, кто способен противостоять корпоративным архитекторам — Ян Соколов, известный как Дельта. Его кустарная нейрокапсула разгоняет отрицательный пинг до предельных минус трех секунд. Теперь Ян не просто видит удары будущего, а вбивает инъекции кода прямо в стек вызовов вражеских боссов и читеров. Чтобы спасти свою жизнь в реале и освободить запертые сознания, Багоюзер идет на финальный штурм Центрального Процессора! Грандиозное завершение дилогии!

© Патчер Н., 2026

© Автор, 2026

Нейтон Патчер

Багоюзер: Глубокий Код

НЕЙТОН ПАТЧЕР

БАГОЮЗЕР:

ГЛУБОКИЙ КОД

Серия «Багоюзер» • Книга 2 (Финал дилогии)

Глава 01. Запретный сигнал

Строки шестнадцатеричного дампа на сервисном мониторе капсулы продолжали мерцать ядовито-зеленым фосфором, выжигая сетчатку в полумраке тесной четырнадцатиметровой комнаты. «Синнапс-7» тихо, утробно гудел, словно внутри массивного титанового саркофага ворочался тяжелый механический зверь, почуявший запах свежей крови. За окном хлестал привычный для Девятого сектора кислотный ливень, размывая неоновые вывески ломбардов и дешевых синтетических закусовых в мутные маслянистые пятна.

«Добро пожаловать во Второй Сервер».

Ян Соколов стоял неподвижно у верстака, сжимая в руке кружку с остывшим синтетическим кофе. Капли конденсата медленно стекали по пальцам, но он не обращал на них ни малейшего внимания. В висках стучал тяжелый, размеренный пульс. Двадцать шесть миллионов рублей, поступившие на его расчетный счет после сокрушения гильдии «Эгида», мгновенно аннулировали статус должника. Были полностью погашены грабительские проценты в «Вектор-Капитале», закрыты счета за стационар и дорогостоящие нейростимуляторы, а фамильная карточка гражданина получила высший индекс финансовой благонадежности.

Но Ян слишком хорошо знал цену этой свободе. Победа над картелем в клиентской зоне «Апейрона» оказалась лишь прелюдией к настоящей войне. Там, на стыке физических законов и квантовых вычислений, падение ядра «Эгиды» сорвало защитные системные пломбы, обнажив колоссальный архитектурный пласт, скрывавшийся под гладкой оболочкой игры на протяжении целого десятилетия.

— Значит, закрытые ветки разработчиков не лгали, — негромко произнес Ян, всматриваясь в бесконечную цепочку шестнадцатеричных адресов на терминале. — Второй Сервер существует. Проект «Глубокий Код». Зона абсолютной компиляции, куда сбрасывались сырые алгоритмы, бракованные физические модули и протоколы, запрещенные международной конвенцией о нейробезопасности.

Он отставил кружку в сторону и опустил ладонь на открытый сервисный люк капсулы. Под пальцами дрожал самодельный шунт из чистейших медных жил, припаянный прямо к контактным площадкам квантового демультиплексора QDM-904. Заводской кристалл, переживший термический пробой еще во времена его службы, был разогнан до предельных частот. Обход аппаратного буфера задержки, который раньше давал Яну преимущество в полторы секунды, после энергетического резонанса при взрыве «Эгиды» углубился еще сильнее.

[Диагностика нейроинтерфейса: Зафиксирован глубокий сдвиг фазового резонатора] [Текущая сетевая задержка: -2500 мс] [Статус контура квантового предупреждения: АКТИВЕН] [Предупреждение: Отрицательный пинг превышает критический

предел на 410%] [Риск необратимого органического повреждения коры головного мозга при перегрузке: 78.4%]

Две с половиной секунды. Две тысячи пятьсот миллисекунд форы перед объективной реальностью. В масштабах человеческого восприятия это казалось вечностью. Ян видел действия окружающего мира задолго до того, как они формировались в виде электрических сигналов в чужих нервных волокнах или отправлялись пакетами по оптоволоконным магистралям игрового кластера. Но за каждую миллисекунду этого дара приходилось платить чудовищным давлением на собственный мозг: при малейшем сбое фазировки отраженная квантовая волна грозила превратить его продолговатый мозг в обугленную кашу.

Ян проверил фиксацию соединений, бросил быстрый взгляд на чистые показатели медицинского монитора и решительно шагнул в саркофаг. Формованное ложе из биополимера мягко приняло его тело. Массивная композитная крышка с глухим пневматическим шипением легла на герметичные уплотнители, изолируя его от смрадного воздуха мегаполиса.

В затылочные порты вошли холодные металлические иглы нейроконтактов.

[Инициализация сессии через прямой квантовый туннель...] [Идентификатор субъекта: Соколов Ян Владимирович (Delta-00-Null)] [Класс: Хроно-Тестер (Скрытый / Легендарный)] [Калибровка отрицательного таймлайна: Зафиксировано значение -2500 мс] [Погружение в виртуальное пространство: 100%]

Окружающий мир свернулся в бесконечно тонкую ослепительно-белую линию, вспыхнул водопадом бинарных каскадов и с оглушительным низким гулом раскрылся вокруг него новой реальностью.

* * *

Ян материализовался на монументальной площади Верхнего Яруса Нордгарда — великого северного бастиона, служившего символом незыблемости игрового порядка. Однако вместо привычной величественной панорамы заснеженного мегаполиса с его мраморными арками, золочеными куполами гильдейских чертогов и мерным звоном колоколов, его встретил подлинный хаос агонизирующего движка.

Небо над городом больше не обладало глубиной и атмосферным рассеиванием. Вместо облаков по лазурному куполу расползлись черные дыры непрорисованных полигонов, сквозь которые просвечивал бесконечный графитовый космос системного ядра, исчерканный ядовито-зелеными строками стековых дампов: [Error 0x77FA: Vertex Shader Compilation Failure]. Колоссальное искусственное солнце Нордгарда пульсировало монохромным багровым светом, утратив сглаживание и превратившись в грубый, режущий глаз восьмигранник.

— Да вы издеваетесь?! — надрывался невдалеке закованный в сверкающие зеркальные латы паладин сорокового уровня, иступленно колотя кулаком по пустому воздуху. — Где интерфейс аукциона?! Почему у меня половина экипировки в инвентаре отображается как розовые кубы с вопросительными знаками?!

— Земля! Смотрите под ноги, она распадается! — визжала стоявшая рядом эльфийка-лучница, в панике отскакивая от расширяющейся трещины в мостовой.

Ян опустил холодный, расчетливый взгляд. Плиты базальта прямо под подошвами его высоких кожаных сапог теряли наложенные текстуры высокого разрешения. Камень обесцвечивался, превращаясь в примитивную матовую серую плоскость, а затем сквозь нее проступила полигональная сетка — светящиеся ярко-бирюзовые ребра треугольников, образующих каркас геометрии ландшафта Areion Engine. На стыках мешей бешено мелькали числовые координаты вершин, векторы нормалей и служебные флаги рендера: [Norm: 0.0, 1.0, 0.0 | UV: NaN, NaN].

Физический движок рассыпался на глазах. Мимо Яна на одеревеневших, дергающихся ногах проковылял городской страж в кольчуге с гербом северных кланов. Модель NPC застряла в так называемой Т-позе: руки неестественно раскинуты в стороны под прямым углом, голова

вывернута назад, а нижняя челюсть провалилась сквозь текстуру нагрудника. Из встроенного аудиомодуля стражника с оглушительным скрипом доносился зацикленный цифровой скрежет:

— Добро пожаловать... в... c-c-core_dump_in_progress... мир и покой... гражданин...

— Коллапс клиентского буфера, — тихо произнес Ян, проверяя подгонку ремней на наручах. — Ядро «Эгиды» поглощало избыточный сетевой шум и выравнивало рассинхронизацию между серверами. Теперь буфер сорван. Сырой трафик из нижних уровней заливает клиентскую зону без фильтрации.

Он поднял левую руку. На безымянном пальце холодным кобальтовым огнем мерцало кольцо «Глаз Сингулярности». На бедре в титановых ножнах покоилась «Игла Фантома» — стилет из темного композита, лезвие которого не просто отражало свет, а визуально искривляло пространство вокруг клинка, вибрируя на частоте нулевого квантового такта.

Внезапно реальность перед глазами Яна резко расслоилась на два независимых потока.

Сработал отрицательный пинг. На временной дистанции в 2500 миллисекунд вперед его сознание восприняло грядущий кадр реальности. Это был призрачный, полупрозрачный фантом будущего, наложенный прямо на настоящее.

Ян увидел, как массивная гранитная арка ратуши, возвышавшаяся в тридцати метрах впереди, внезапно теряет точку опоры из-за программного сбоя коллизии. Огромная десяти-тонная капитель срывается вниз, срезает угол мраморного портика и с чудовищной силой впечатывается в мостовую — ровно туда, где прямо сейчас толпилась группа ничего не подозревающих паникующих магов. Он увидел траектории разлета тяжелых каменных осколков, увидел, как острый обломок гранита пробивает грудь ближайшего волшебника, отправляя того на аварийную деполяризацию.

В настоящем времени арка стояла совершенно нерушимо. Маги продолжали кричать, спорить и ругать службу технической поддержки.

Ян не стал вступать в пустые разговоры. Сделав три четких, выверенных шага влево и назад, он укрылся за мощным основанием уличного фонарного столба, сложил руки на груди и хладнокровно отсчитал про себя интервал:

— Две с половиной. Одна целая восемь десятых. Ноль.

Воздух разорвал оглушительный треск рвущейся геометрии. Капитель арки потеряла физический контакт с колонной и рухнула вниз точно по той линии, которую Ян видел секундами ранее. Тяжеленный монолит с громоподобным грохотом врезался в каменные плиты, расколов мостовую на сотни полигональных обломков. Пыль и каменная крошка брызнули во все стороны, сбив магов с ног, но ни единый осколок не коснулся фигуры Яна — он находился в абсолютной мертвой зоне разлета.

Один из выживших магов, отплеываясь от серой пыли, поднял расширенные от благоговейного ужаса глаза на Яна.

— Ты... ты отошел туда за две секунды до того, как она упала! — выдохнул он хриплым голосом. — Ты читер?! У тебя какой-то сторонний радар предсказания?!

Ян даже не повернул головы. В правом верхнем углу его сетчатки активировался расширенный командный терминал скрытого класса:

[Классовый интерфейс: Хроно-Тестер] [Режим: Глубокая трассировка сетевых потоков] [Анализ аномального трафика: Обнаружен магистральный шлюз сквозной передачи] [Координаты источника: (0.000, 0.000, 0.000) — Сектор «Нулевая Точка»] [Пропускная способность разлома: 82.4 ПБ/сек] [Тип передаваемых данных: Необработанные исполняемые файлы ядра движка] [Время до полного схлопывания клиентской локации Нордгард: 03 ч 48 мин]

Ян активировал «Глаз Сингулярности», направив фокус артефакта на горизонт. Синий сапфир кольца налился ослепительным сиянием, пробивая декоративный рендер окружающего мира.

Сквозь полупрозрачные дома и холмы Нордгарда проступил исполинский силовой кабель данных — виртуальная магистральная шина, шириной в добрую сотню метров. Она выглядела как ревущий поток бирюзовой плазмы, несущийся сквозь пространство. Кабель уходил далеко на север, пересекая ледяные пустоши и пропадая в бездонном провале за границей исследованной карты «Апейрона» — в месте, которое картографы гильдий обозначали как недостижимую «Крайнюю Мертвую Зону».

И прямо по этому каналу навстречу потоку двигался массивный пакет данных. Структура его шифрования не оставляла сомнений в происхождении: тяжелый военный протокол с закрытыми сигнатурами.

Ян перехватил контрольную сумму пакета, развернув метаданные:

[Анализ заголовка: VH-CORP-VALKYRIE-SEC] [Эмитент сертификата безопасности: Синдикат «Валгалла Корп»] [Авторизация: Личный приказ генерального директора Хенрика Вольфа] [Приказ авангарду: Занять периметр объекта «Нулевая Точка». Развернуть аппаратные заглушки стека. Любых свидетелей, исследователей и независимых тестеров ликвидировать с применением протокола принудительного стирания нейропрофиля.] [Время до выхода авангарда синдиката на рубеж колодца: 22 минуты]

Внутри у Яна все похолодело. Хенрик Вольф. Глава крупнейшей военно-технологической корпорации, подмявшей под себя энергетические и вычислительные кластеры реального мира. Официально «Валгалла Корп» спонсировала киберспортивные лиги и разрабатывала медицинские нейроинтерфейсы. В реальности же Вольф превратил «Апейрон» в гигантскую испытательную лабораторию. Падение «Эгиды» было для синдиката непредвиденной аварией, выбившей пробку из законсервированного реактора.

Теперь Вольф отправлял своих элитных цепных псов, чтобы наглухо забетонировать шлюз цифровым монолитом, уничтожив каждого, кто мог узнать правду.

[Внимание: Обнаружен входящий квантовый вызов через резервный сокет 0x00] [Шифрование: Асимметричный ключ нулевого уровня] [Канал связи: Одно-сторонний / Голосовой]

В ушах Яна зазвучал тихий, вибрирующий от цифровых артефактов женский голос. В нем не было паники — только кристальная, пугающая ясность системного аналитика высшего ранга:

— Слышишь меня, Дельта? Если твой мозг еще не расплавился от фазового перекоса демультимплексора — зафиксируй этот канал.

Ян слегка наклонил голову, коснувшись пальцем виска.

— Кто на связи?

— Мой текущий позывной — Синтаксис, — произнес голос сквозь шорох статических помех. — Я выхожу на контакт из Сегмента-0. С той стороны рендера. Из мира, где нет декораций, текстур и лживых физических ограничений, которыми корпорация пичкает стадо на Первом Сервере. Мы ждали того, кто пробьет дыру в куполе «Эгиды». Твой отрицательный пинг — это не баг пайки, Ян. Это ключ, который ты по незнанию вставил в замочную скважину ядра.

— Зачем Вольф оцепил Нулевую Точку? — спросил Ян, ускоряя шаг в сторону северных крепостных ворот, пока вокруг продолжали осыпаться в небытие фасады гильдейских особняков.

— Он спешит скрыть «Черный Протокол», — отозвалась Синтаксис. — «Апейрон» никогда не был просто игрой. Это распределенный суперкомпьютер для принудительного захвата

сознания. Вольф готовится к решающей фазе. Если его наемники установят корневые брандмауэры на шлюзе Нулевой Точки, доступ ко Второму Серверу запечатается навечно, а нас здесь просто сотрут плановым форматированием секторов. Добравшись до колодца, ты должен прорваться сквозь Стражей TCP-Zero. Только тогда я смогу зацепить твою сигнатуру и перетащить тебя на нашу сторону.

— А если я погибну при переходе?

— На Втором Сервере нет понятия «воскрешение», — жестко отрезала Синтаксис. — Там нет таблиц восстановления сущностей. Любой фатальный урон стирает код твоего аватара прямо в оперативной памяти ядра, а отраженный импульс по квантовой шине намертво выжигает нервные узлы в твоем теле в реальном мире. Ты сторишь прямо в капсуле. Выбор за тобой, Дельта.

Сигнал оборвался резким хлопком разорванного соединения.

[Связь потеряна: Таймаут ответа удаленного хоста]

Ян вышел за пределы внешних ворот Нордгарда. Перед ним простирались бескрайние просторы Северного Предела. Но ледяные пустоши уже мало напоминали заснеженную тундру. Сугробы превратились в чередующиеся квадраты черно-розовых текстурных заглушек, сосны торчали плоскими двумерными спрайтами без теней, а небосклон прогибался внутрь, обнажая гигантские черные полигоны несущего купола мира.

В воздухе клубился плотный серый туман, пахнувший перегретым озоном и жженой медью.

Ян проверил фиксацию «Иглы Фантома», бросил короткий взгляд на таймер в углу обзора и активировал навык скоростного перемещения:

[Активирован навык: Хроно-Спринт] [Скорость передвижения увеличена на 65%] [Синхронизация с будущим треком движения: 2500 мс]

Фигура бойца смазалась размытым силуэтом и стрелой метнулась на север — навстречу надвигающейся буре цифрового распада.

Глава 02. Экспедиция к Нулевой Точке

Бег по разрушающейся геометрии Северного Предела напоминал смертельно опасный танец на острие вибрирующего лезвия. С каждым преодоленным километром на север привычный, любовно вылизанный художниками мир «Апейрона» окончательно сбрасывал фальшивую декоративную кожу, обнажая холодный, безжалостный каркас машинной реальности.

Снежная целина под тяжелыми армейскими ботинками Яна стремительно деградировала. На смену мягким сугробам и искрящемуся на солнце насту пришла бесконечная шахматная доска. Черно-розовые текстурные заглушки отсутствующих шейдеров чередовались с абсолютными зияющими пустотами — черными дырами в полигональном ландшафте, сквозь которые открывалась бездонная графитовая глубь координатной сетки движка. Любой обычный игрок, неосторожно ступивший на такой участок, мгновенно провалился бы сквозь меш коллизий в бесконечное падение, закончившееся аварийным сбросом сессии, выгоранием части нейронных связей и безвозвратной потерей всего экипированного лута.

Но у Яна Соколова в руках был инструмент, превращавший смертельные капканы движка в выверенный математический маршрут.

Его отрицательный пинг, углубившийся до фантастической отметки в минус две с половиной тысячи миллисекунд, непрерывно транслировал в его зрительную кору полупрозрачный призрачный слой грядущих событий. Ян видел будущее ландшафта задолго до того, как его рассчитывал серверный кластер.

Вот массивный пласт виртуального базальта в двадцати метрах впереди кажется абсолютно монолитным и надежным. Но в призрачном зрении Хроно-Тестера этот камень

уже через две с половиной секунды раскалывается вдоль невидимого шва, выворачиваясь наизнанку с фатальной ошибкой движка [Null_Reference_Exception: Terrain Collider Lost].

Не сбавляя бешеного темпа своего «Хроно-Спринта», Ян менял траекторию движения за доли секунды до неизбежного коллапса. Он отталкивался носком сапога от едва уловимых ребер каркасной сетки, перемахивал через дрожащие плоскости деградировавших мешей и скользил по граням силовых векторов с пугающей, неестественной для человека плавностью.

[Статус контура квантового упреждения: Стабилен на 100%] [Опережение объективного серверного тика: +2.500 сек] [Выносливость: 84% | Расход маны: 14 ед/сек] [Дистанция до расчетных координат (0.000, 0.000, 0.000): 2 800 метров] [Температура среды: -273.15 С (Абсолютный ноль / Данные термодинамики не инициализированы)]

Ветер в этой пограничной полосе дул в абсолютной, звенящей тишине. Это был не естественный акустический эффект снежной бури, к которому привыкли ветераны рейдов в Ледяном Пределе. Это был монотонный цифровой шум — паразитный статический фон, царапающий слуховые мембраны нейроинтерфейса миллионами микроскопических щелчков потерянных UDP-пакетов.

Небосвод над головой окончательно перестал имитировать атмосферу. Рваные, застывшие полосы небесного купола висели над головой кривыми плоскими щитами, сквозь стыки которых на землю струились изумрудные реки системных логов ядра. Давление в ушах нарастало: клиентский модуль трансляции тактильных ощущений в капсуле «Синнапс-7» захлебывался от потока сырых данных, не зная, как интерпретировать отсутствие физических коэффициентов трения и плотности воздуха.

Миновав последний горный хребет, который вместо величественных заснеженных пиков представлял собой циклопическое нагромождение серых тетраэдров без теней и сглаживания, Ян резко затормозил на краю колоссального обрыва.

Перед ним распахнулась Нулевая Точка.

Зрелище подавляло человеческий разум своим inferнальным масштабом. Посреди безжизненной ледяной пустоши зияла бездонная вертикальная шахта Серверного Колодца. Ее диаметр превышал два километра, а глубина уходила в бесконечность, теряясь в черном небытии нижних машинных ярусов. Внутренние стены колодца не напоминали ни скалу, ни металлоконструкции: они были сплошь выложены гигантскими, медленно вращающимися цилиндрическими блоками данных, похожими на исполинские срезы квантовых накопителей. Миллиарды светодиодных импульсов лазурного, фосфорного и холодного янтарного оттенков бешено пульсировали на их плоских сегментах, складываясь в нескончаемые кольца низкоразмерных ассемблерных инструкций.

Над черной пастью колодца по концентрическим круговым траекториям парили циклопические кольца из темного углеродного монолита — аппаратные стабилизаторы несущей частоты корневого узла. А прямо по центральной оси этой воронки снизу вверх, пробивая равное небо, бил ослепительный световод межсерверной шины данных — сплошной столб белого квантового огня, соединяющий поверхностный мир Первого Сервера с неведомыми безднами Второго.

Но Ян смотрел не на монументальность спящего ядра. В четырехстах метрах впереди, на широком монолитном выступе перед главным подвесным мостом, ведущим к центральному шлюзу, уже полыхали чужие огни.

[Внимание: Обнаружены активные боевые сигнатуры] [Классификация отряда: Ударный авангард «Валькирия-1»] [Принадлежность: ЧВК синдиката «Валгалла Корп»] [Численность: 12 тяжелых штурмовиков / 2 полевых инженера-оператора] [Уровень угрозы: КРИТИЧЕСКИЙ (Превышение лимита общедоступного вооружения)]

Ян опустился на одно колено за выступом матового полигонального монолита и активировал «Глаз Сингулярности». Сапфировый кристалл артефакта на его левой руке вспыхнул ровным холодным светом, оптически приближая картину и проецируя тактическую развертку противника прямо на сетчатку.

Наемники Хенрика Вольфа не имели ничего общего с обычными рейдовыми гильдиями. Здесь не было сияющих паладинских лат, расшитых золотом мантий или вычурных луков. Перед мостом действовали хладнокровные профессиональные ликвидаторы корпорации. Их тела были закованы в тяжелые матово-черные экзоскелеты из многослойного углеволокна, экранированные от магических аномалий и радиационных помех. Лица скрывали глухие монолитные шлемы с узкими визорами рубинового спектра. В руках штурмовиков тускло поблескивали крупнокалиберные электромагнитные рельсотроны, спаренные с ультразвуковыми излучателями десинхронизации.

Они работали с пугающей, автоматической синхронностью. Четверо оперативников монтировали на опорных балках подвесного моста массивный металлический блок — портативный генератор системных заглушек корпоративного стандарта. Двое инженеров с полевыми терминалами непрерывно сканировали радиоэфир и шины передачи данных. Остальные держали круговую оборону, отслеживая каждый сектор спаренными инфракрасными лидарами.

В центре построения возвышалась массивная фигура командира в модифицированном штурмовом экзоскелете с широкими экранированными наплечниками. Над его шлемом мерцал золотой командный маркер: [Штурм-капитан Бьёрн / Уровень 52 / «Валькирия-Альфа»].

— Закрепить анкерные опоры! — разнесся по открытому тактическому каналу тяжелый, искаженный вокодером бас командира. — Вольф выделил нам всего двадцать минут до завершения перехвата шины. Если мы не забетонируем этот проклятый колодец корневым брандмауэром до того, как внешние наблюдатели зафиксируют всплеск трафика, нас всех отправят на утилизацию памяти!

— Капитан, радар дальнего обзора фиксирует быстрое перемещение одиночной сигнатуры со стороны внешнего периметра, — доложил один из инженеров, не отрывая взгляда от голографического экрана. — Скорость запредельная. Сигнатура профиля размывается... Поймите, это бред какой-то. Его сетевые метки идут с отрицательными временными таймингами!

— Это он, — глухо оскалился Бьёрн, с металлическим щелчком досылая тяжелый бронебойный патрон в патронник рельсотрона. — Тот самый ублюдок, что разнес цитадель «Эгиды». Приказ Хенрика однозначен: ликвидация на месте. Никаких переговоров. Прожарьте его аватар так, чтобы импульс выжег ему мозги прямо в капсуле! Снайперы, огонь на поражение по готовности!

Ян не стал дожидаться, пока тяжелый корпоративный калибр разорвет его укрытие в клочья.

Его восприятие времени мгновенно расслоилось. Внутренний метроном Хроно-Тестера запустил обратный отсчет.

За 2500 миллисекунд до того, как снайперы «Валгаллы» физически коснулись спусковых крючков своих винтовок, Ян уже во всех подробностях видел будущее. Он видел, как на гребне противоположного карниза синхронно вспыхивают две тонкие алые нити лазерных прицелов; как два вольфрамовых сердечника, разогнанных до гиперзвуковой скорости магнитными катушками, прошивают воздух и разносят каменный тетраэдр, за которым он укрывался, в фонтан смертоносных осколков; как рикошет сносит плечевой щиток его брони.

В физическом настоящем стрелки синдиката только завершали наведение перекрестий.

Ян сорвался с места за полсекунды до залпа. Мягкий, стелющийся рывок вправо на четыре с половиной метра вывел его фигуру из расчетной точки удара.

Хлоп-хлоп!

Воздух позади него с оглушительным треском разорвало. Два вольфрамовых дротика с чудовищным кинетическим грохотом врезались в скалу, мгновенно испарив пятитонную глыбу полигонального камня в облако серого дисперсного порошка. Взрывная волна хлестнула по пустому пространству, подняв вихрь цифровой пыли, но Ян уже был далеко за пределами радиуса поражения.

— Какого черта?! Промых?! — взревел один из снайперов в эфире. — Баллистический вычислитель давал девяносто девять процентов вероятности! Он сорвался в сторону до того, как замкнулась цепь спуска!

— Заградительный шквал! Перекрестным огнем, сжечь весь сектор! — прорычал Бьёрн.

Стволы тяжелых автоматических рельсотронов синхронно изрыгнули сплошную стену раскаленного вольфрама и плазменных сгустков. Шквал огня превратил подступы к мосту в клочующий ад из разлетающихся полигонов и электрических разрядов. Но вести огонь по бойцу, чье сознание опережало мир на две с половиной секунды, было столь же бессмысленно, как пытаться расстрелять собственное вчерашнее отражение.

Ян скользил сквозь несущуюся навстречу завесу трассеров с пугающей, гипнотической невозмутимостью. Его траектория казалась наблюдателям безумной: он резко пригнулся за миг до того, как в воздух над его головой впивалась пулеметная очередь; совершал короткий боковой кульбит ровно туда, где через секунду образовывалась слепая зона между секторами обстрела; скользил по узкой кромке обрыва над километровой бездной, не сбавляя скорости ни на долю процента.

[Дистанция до передовой линии противника: 35 метров] [Зафиксирован перегрев стволов экзоскелетов через: 1.4 сек] [Выбор активного оружия: «Игла Фантома»] [Активация боевого протокола: «Призрачный Пакет»]

Ян с тихим шелестом извлек из ножен гравитационный клинок. Тонкое лезвие из темного сверхплотного сплава налилось густым фиолетовым свечением, вокруг острия закружились микроскопические черные воронки пространственного искривления.

Механика «Призрачного Пакета» строилась на прямом эксплойте серверной синхронизации. Благодаря отрицательному пингу Ян регистрировал координаты нанесения удара не там, где враг стоял сейчас, а там, где он неизбежно окажется ровно через две с половиной секунды согласно расчетной траектории. Сервер получал команду на нанесение урона из будущего, сверял коллизию задним числом и фиксировал фатальный критический урон, который невозможно было заблокировать никакими физическими щитами.

Ближайший штурмовик «Валгаллы», прикрываясь тяжелым титановым щитом, как раз собирался сделать тактический откат назад, чтобы освободить сектор для выстрела гранатометчика. Но в глазах Яна он уже сделал этот шаг.

Ян нанес резкий, рассекающий выпад острием «Иглы Фантома» в абсолютно пустое пространство в трех метрах левее забора щитов.

Клинок разрезал воздух с сухим электрическим треском.

А спустя ровно две с половиной секунды штурмовик послушно шагнул назад — аккуратно подставив незащищенное сочленение шлема и шейного щитка точно под траекторию прошедшего невидимого разреза!

[Зафиксировано прямое квантовое попадание: 16 420 ед. чистого урона] [Модификатор: Игнорирование 100% брони и силовых барьеров] [Цель: Штурмовик «Валькирия-04» — ПОЛНАЯ ДЕСИНХРОНИЗАЦИЯ]

С жутким хрустом лопнувшего композита шейный блок экзоскелета разорвало изнутри. Из пробитого шлема ударил сноп синих электрических искр, фигура наемника конвульсивно дернулась, замерцала алым контуром системной ошибки и с тихим шипением распалась на облако серых полигональных кубиков, растворившихся в воздухе.

— Что за бред?! — в панике закричал второй боец, пятясь назад. — Он не коснулся его! Он ударил по пустоте за три секунды до того, как Свен туда отошел!

— Это временной десинхрон! Врубайте глушилки пакетов на максимум! — взревел капитан Бьёрн.

Оператор РЭБ лихорадочно ударил по клавишам переносного генератора помех. Вокруг его позиции вздулась мерцающая полусфера золотистого силового поля, глушащего радиопередачи и магические потоки. Но для Яна, оперировавшего прямой фазовой модуляцией демультимплексора, это поле было не плотнее утреннего тумана.

Ян мгновенно сократил дистанцию и вскинул левую руку с кольцом «Глаз Сингулярности»:

[Активирован навык: Гравитационный сдвиг нулевой координаты] [Вектор массы цели инвертирован на 2.0 сек]

Тяжелый полевой инженер вместе со своим массивным терминалом внезапно потерял сцепление с мостовой и беспомощно взмыл в воздух вверх ногами. Ян оказался под ним в единый смазанный миг. Короткий восходящий укол «Иглы Фантома» пробил энергоблок экзоскелета под поясничным узлом.

[Критический разрыв силовой цепи: Детонация конденсаторов] [Урон: 21 800 ед.] [Цель: Инженер РЭБ «Валькирия-02» — ЛИКВИДИРОВАН]

Оглушительный взрыв смел защитное поле, разбросав обломки аппаратуры по мосту.

Оставалось еще шестеро штурмовиков во главе с Бьёрном. Ликвидаторы синдиката дрогнули. Эти люди привыкли подавлять противников подавляющим технологическим превосходством, читерскими корпоративными модулями и броней, выдерживающей прямые попадания драконьего дыхания. Но сейчас они столкнулись с призраком, который читал их мысли до того, как они успевали их осознать.

Ян не дал им времени перестроиться. Скользя между бойцами словно ожившая тень, он нанес еще четыре выпада по пустым координатам будущего. Каждое движение выглядело абсурдным, лишенным логики, но ровно через 2.5 секунды наемники сами вбегали под свистящие лезвия, словно марионетки, ведомые невидимой безжалостной рукой кукловода.

Четыре глухих удара. Четыре вспышки десинхронизации. Четыре кучки рассыпавшихся полигонов.

На широкой площадке перед мостом остался один лишь командир. Штурм-капитан Бьёрн тяжело хрипел, его рубиновый визор покрылся паутиной трещин, а сервоприводы поврежденного экзоскелета натужно выли. Он выставил перед собой ростовой щит из монолитного энергополя, из-под которого торчал ствол перегретого рельсотрона.

— Ты чудовище... — прохрипел Бьёрн сквозь помехи вокодера. — Ты взломал сам таймлайн сервера... Откуда у тебя этот чип?! Кто дал тебе доступ к ядру?!

Ян медленно приблизился, остановившись в трех шагах от дрожащего силового щита. Его лицо под капюшоном оставалось абсолютно спокойным, серые глаза холодно отражали пульсацию Серверного Колодца.

— Никто не давал, капитан. Я собрал его сам из обломков списанного военного хлама в трущобах Девятого сектора, пока твоя корпорация жировала на чужих жизнях.

Бьёрн дико оскалился и судорожно рванул чеку аварийного маяка на груди:

— Думаешь, ты победил, падаль?! Вход в колодец заблокирован автоматикой! Я активирую протокол «Красный-Ноль»! Стражи шлюза разорвут тебя на элементарные байты!

Слепящая алая вспышка аварийного передатчика ударила в зенит, вонзаясь прямо в световод Серверного Колодца.

В следующее мгновение «Игла Фантома» пробила смотровой визор шлема Бьёрна, прерывая его предсмертный хохот.

[Нанесен фатальный урон: 28 900 ед.] [Цель: Штурм-капитан Бьёрн ликвидирован] [Получено опыта: 145 000 ед.] [Текущий уровень повышен: 44]

Тело командира осело на растрескавшийся базальт и распалось серым пеплом.

Но торжествовать было некогда. В недрах колодца раздался нарастающий низкочастотный вой, от которого завибрировали даже кости Яна. Световой столб межсерверного перехода окрасился в тревожный багровый цвет, и из черной бездны шахты навстречу незваному гостю начали подниматься колоссальные силуэты системных стражей.

Глава 03. Шлюзовой Разлом

Рев, доносившийся из черной циклопической пасти Серверного Колодца, не подчинялся привычным законам акустики и распространения звуковых волн. Это был низкий, утробный, раздражающий слуховые рецепторы нейроинтерфейса вой аппаратной шины, захлебывающейся от миллионов неразрешенных системных прерываний. Световой столб межсерверного перехода, секунду назад бивший в зенит чистым сапфировым пламенем, на глазах налился тревожным, ядовито-багровым пульсирующим огнем.

Красная вспышка аварийного маяка мертвого капитана Бьёрна возымела мгновенный, неотвратимый эффект.

[ВНИМАНИЕ: Активирован автоматический протокол изоляции шлюза «Красный-Ноль»] [Инициатор системного сигнала: Аппаратный ключ службы безопасности «Валгалла Корп»] [Директива ядра Apeiron Engine: Немедленная блокировка корневого сокета (0, 0, 0)] [Автоматическая защитная реакция: Вызов стражей протокола TCP-Zero] [Статус периметра: ПОЛНЫЙ КАРАНТИН ТРАФИКА] [Предупреждение: Любые неавторизованные сущности подлежат принудительной деаллокации]

Из черной бездны колодца, взрезая вертикальный световой поток, начали медленно и неотвратимо подниматься исполинские монолитные силуэты.

Зрелище заставляло кровь стыть в жилах даже у бывалого тестера. Появившиеся сущности не имели ничего общего с привычным бестиарием фэнтезийного мира. Здесь не было ни чешуйчатых драконов, ни закованных в древнюю сталь титанов, ни демонов преисподней. Из бездны ядра всплывали чистые геометрические абстракции, порожденные фундаментальным протоколом низкоуровневой сетевой маршрутизации.

Центральная фигура — «Арбитр Шлюза TCP-Zero» — представляла собой парящий в воздухе двенадцатигранник из полупрозрачного обсидианового минерала диаметром не менее пятнадцати метров. Внутри кристалла билось ослепительно-белое квантовое ядро, а вокруг его внешних граней с бешеной скоростью вращались три концентрических кольца из светящихся золотом символов машинного кода. По бокам от Арбитра синхронным строем шли четыре меньших конструкта — «Хранители Квитанций», похожие на парящие четырехгранные пирамиды из зеркального титана с пульсирующими в основаниях кобальтовыми сингулярностями.

[Идентификация цели: Арбитр Шлюза TCP-Zero (Элитный супервизор ядра)] [Уровень: 55 | Классификация: Автономный процесс безопасности корневого уровня] [Защитный периметр: Протокол скользящего окна проверки четности (Sliding Window Shield)] [Сетевой статус: Абсолютный нулевой пинг в пределах системного сокета] [Особенность: Способность к аппаратному сбросу сессий (RST-Purge) и поглощению пакетного урона]

— А вот и сторожевые псы корпоративной изоляции, — процедил Ян, медленно отступая по шатающемуся подвесному мосту и накрепко перехватывая рукоять «Иглы Фантома».

Лезвие гравитационного стилета мелко вибрировало, входя в резонанс с колоссальным электромагнитным полем, исходящим от монолитов. В воздухе стоял удушливый запах жже-

ного текстолита и озона: виртуальные датчики капсулы «Синнапс-7» сходили с ума, передавая в нервную систему сигналы о запредельной концентрации статического заряда.

Арбитр Шлюза не тратил такты процессора на предупреждения или диалоги. На одной из широких граней гигантского двенадцатигранника вспыхнул ослепительный, режущий глаза символ «SYN».

Пространство над мостом мгновенно схлопнулось. Без малейшей паузы на каст, пренебрегая стандартными анимациями подготовки заклинаний, из кристалла Арбитра во все стороны ударила сферическая ударная волна сжатых бинарных пакетов — сокрушительная атака «SYN-Flood».

Силовое поле цвета раскаленной меди сметало все живое и мертвое. Оставленные на мосту бронемшины синдиката, тяжелые генераторы помех и полигональные обломки скал при контакте с волной мгновенно обесцвечивались, превращаясь в белесый пар стираемой из памяти информации.

Ян активировал отрицательный пинг на предельную глубину.

На отметке минус 2500 миллисекунд перед его сознанием развернулась объемная голограмма будущего. Он видел, как медный вал стирания прокатывается по мосту; видел, как его собственный аватар в физическом настоящем распадается на элементарные байты, если останется на месте; видел, как отраженный импульс по квантовой шине намертво выжигает нервные узлы в его капсуле в реальном мире.

Но сквозь этот ужас Ян разглядел то, что мог заметить только профессиональный инженер: микроскопический фазовый зазор между пакетами первичного рукопожатия, длившийся всего две сотых доли секунды.

Рывок!

Используя «Хроно-Спринт», Ян сорвался с места, бросаясь прямо навстречу ревущей стене деструктивной энергии. За десятую долю секунды до столкновения он рухнул на колени, уйдя в длинное стелющееся скольжение по гладким базальтовым плитам под расширяющимся фронтом ударной волны. Медный вихрь пронесся буквально в паре сантиметров над его плечами, начисто срезав капюшон плаща и оплавив стальные заклепки наплечника, но не задев хитбокс персонажа.

Не теряя ни мгновения, Ян вскочил на ноги и нанес упреждающий выпад «Призрачным Пакетом» по ближайшей пирамиде «Хранителя Квитанций».

Стилет из темного композита рассек пустоту в точке будущей траектории полета малого конструкта.

Спустя ровно две с половиной секунды пирамида послушно сместилась в расчетную зону, и гравитационное острие нанесло точный, выверенный удар по основанию ее кобальтовой сингулярности.

Бз-з-зынь!

Раздался тяжелый металлический звон, похожий на удар кувалды по многотонному железнодорожному рельсу. Вокруг пирамиды мгновенно вспыхнула полупрозрачная шестиугольная сетка динамического экрана.

[Системное уведомление: Поглощение урона!] [Защита «Скользящего окна» нейтрализовала 94.2% входящих повреждений] [Остаточный фактический урон: 1 120 ед.] [Внимание: Конструкты объединены в распределенный отказоустойчивый пул!]

Пирамида даже не шелохнулась. Защитный контур стражей TCP-Zero функционировал по принципу адаптивного скользящего окна сетевого протокола: он моментально перераспределял входящую кинетическую и магическую нагрузку между всеми пятью узлами группы, динамически увеличивая размер поглощающего буфера при любых точечных воздействиях.

Одиночные атаки, какой бы сокрушительной мощностью они ни обладали, просто тонули в их общем пуле избыточности.

— Проклятье, — сквозь зубы процедил Ян, уходя кувырком из-под перекрестного луча аннигиляции, который ударил из вершин двух соседних пирамид, проплавив в каменном настиле моста двухметровые сквозные дыры. — Одиночные пакеты они просто складывают в кольцевой буфер и откатывают транзакцию назад. Чтобы пробить эту стену, обычных ударов недостаточно. Нужен такой поток инструкций, который физически переполнит их стек вызовов раньше, чем они успеют пересчитать контрольную сумму!

Арбитр Шлюза тем временем завершил второй цикл проверки целостности. Вокруг гигантского двенадцатигранника злобещим багровым светом вспыхнула руна «RST» — системная команда принудительного разрыва соединения и сброса процесса.

Пространство вокруг моста забилося в судорогах. Гравитация начала скакать непредсказуемыми рывками: Ян ощутил, как его вес то падает до нуля, выбрасывая тело в воздух, то внезапно увеличивается вчетверо, с хрустом вдавливая суставы ног в крошащиеся плиты. Четыре пирамиды синхронно заняли позиции по углам квадрата, запирая Яна в замкнутый силовой периметр. С их вершин протянулись слепящие лазерные лучи, формируя сужающуюся клетку полного стирания данных.

До полного захлопывания ловушки оставалось меньше трех секунд.

Стандартные навыки и одиночные перегрузки здесь были бессильны. Чтобы выжить и прорваться сквозь заслон, требовалось совершить невозможное — прыгнуть выше ограниченной самой операционной системы «Апейрона».

Ян глубоко, судорожно вздохнул, закрыл глаза физического восприятия и полностью переключил нейроинтерфейс на контур квантового упреждения. Внутри его разума привычный мир замер. Отрицательный пинг в -2500 мс раскрылся не просто как инструмент пассивного наблюдения за будущим, а как свободная виртуальная память — локальный буфер, неподконтрольный серверным ограничениям.

«Если сервер обрабатывает пакеты с постоянной тактовой частотой, — бешено пульсировала мысль в голове Яна, — значит, я могу использовать временной интервал в две с половиной секунды как локальный теневой массив. Я запишу цепочку физических атак в теневой буфер памяти, а затем выплуну их в серверный стек одновременно — в один неделимый квантовый тик!»

**[Скрытый классовый анализ: Инициализация фундаментальной техники]
[Формирование структуры: «ТЕНЕВОЙ БУФЕР» (Shadow Buffer)] [Архитектура:
Накопление вектора физических инструкций в отрицательном временном окне]
[Предел буферизации: 7 транзакций одновременного сброса] [Нагрузка на синаптические узлы оператора: КРИТИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ] [Температура квантового демультиплексора в капсуле: 89.4 C!]**

В реальном мире, в запертой комнате Девятого сектора, саркофаг «Синнапс-7» затрясся от дикой перегрузки. Паяные медные шунты на кристалле QDM-904 раскалились до вишневого свечения, воздух в герметичном отсеке наполнился едким запахом плавящегося лака, но Ян силой воли подавил биометрические стоп-команды.

Он начал запись серии.

В физическом настоящем Ян неподвижно замер в центре сходящихся лучей смертоносной ловушки. Но в теневом буфере будущего его аватар двигался с нечеловеческой, inferнальной скоростью, нанося серию сокрушительных ударов по призрачным координатам Арбитра Шлюза.

Первый удар «Иглой Фантома»: пробивающий укол в верхнюю вершину обсидианового монолита. [Команда зафиксирована: Buffer_Push(0x01)]. Второй удар: диагональный рассекающий разрез по центральной зеркальной грани. [Команда зафиксирована: Buffer_Push(0x02)].

Третий удар: активация «Глаза Сингулярности» с инверсией массы в точке вращения колец. [Команда зафиксирована: Buffer_Push(0x03)]. Четвертый, пятый, шестой: веер молниеносных колющих выпадов по точкам крепления стабилизаторов. [Команды: Buffer_Push(0x04, 0x05, 0x06)]. Седьмой, финальный удар: сквозной пробой гравитационного клинка точно в геометрический центр двенадцатигранника, где бешено билось квантовое ядро супервизора! [Команда: Buffer_Push(0x07) / Стек заполнен].

Семь сложнейших физических инструкций были надежно зафиксированы в теневом стеке локального клиента. На таймере опережения оставалось ровно две десятых секунды до полного схлопывания объективного таймлайна.

Арбитр Шлюза уже соединил лазерные лучи пирамид на груди Яна, активируя процедуру принудительного стирания аватара из оперативной памяти сервера.

— Сброс буфера... сейчас! — прошептал Ян окровавленными губами.

[ВЫПОЛНЕНИЕ: СБРОС ТЕНЕВОГО БУФЕРА!] [Пакетная инъекция: 7 транзакций в 1 квантовый такт (0.000 мс)]

То, что произошло в следующую долю секунды, взорвало саму математику игрового движка.

Семь атак, распределенных по времени, материализовались в физической реальности абсолютно одновременно. Без задержки. Без промежуточных кадров анимации. Без возможности для сервера рассчитать промежуточное состояние.

Воздух вокруг гигантского двенадцатигранника Арбитра взорвался колоссальным фиолетово-черным цветком гравитационных разрывов. Семь призрачных клинков вонзились в обсидиановый монолит в одну и ту же миллисекунду. Защитный протокол «Скользящего окна» попытался расширить буфер поглощения, но лавинообразный поток урона превысил максимальную емкость стека в тридцать два раза!

[ФАТАЛЬНАЯ ОШИБКА ЯДРА: Stack Overflow in TCP_Zero_Arbiter] [Стек вызовов переполнен! Аварийное завершение процесса!] [Целостность барьера: 0.00%] [Совокупный урон Теневого Буфера: 242 600 ед. (Критический мультипликатор сингулярности x5.0)]

Хря-а-ась!

Оглушительный, чудовищный грохот эхом прокатился по бездонному колодцу. Монолит Арбитра Шлюза покрылся паутиной глубоких ветвящихся трещин, из которых под гигантским давлением хлынули фонтаны ослепительно-белого исходного кода. Вращающиеся кольца ассемблера лопнули с металлическим визгом, их многотонные светящиеся сегменты разлетелись по округе, сбивая и расплющивая парящие пирамиды «Хранителей Квитанций» словно гигантские циркулярные пилы.

Пирамиды сдетонировали одна за другой, запустив неуправляемую цепную реакцию коллапса распределенного узла.

А в следующее мгновение центральный двенадцатигранник Арбитра со звоном колоссального колокола взорвался изнутри, распавшись на мириады сияющих полигональных осколков, которые тут же закружились в чудовищном гравитационном водовороте.

[Уничтожен босс шлюзового периметра: Арбитр Шлюза TCP-Zero] [Получено опыта: 520 000 ед.] [Текущий уровень персонажа повышен: 45] [Получен уникальный системный статус: Мастер Теневого Буфера]

Однако триумф победы длился лишь доли секунды.

Арбитр Шлюза был не просто сторожем — он служил стабилизирующим балластом, удерживавшим давление между кластерами двух серверов. С его уничтожением межсерверный шлюз окончательно потерял устойчивость.

Подвесной мост под ногами Яна со страшным металлическим визгом оборвался с анкерных опор. Многотонные базальтовые блоки закружились в пустоте, увлекая за собой обломки

скал и аппаратуру наемников. Вертикальный световод превратился в ревущую черную дыру из чистого сжатого трафика, затягивающую в себя окружающую материю с неодолимой гравитационной мощью.

Тяга была абсолютной.

Ян попытался зацепиться за выступ уцелевшей скалы гравитационным полем «Глаза Сингулярности», но сапфировый кристалл лишь беспомощно трещал: в точке нулевой координаты вектор притяжения перестал подчиняться математическим законам.

Опора ушла из-под ног.

[Внимание: Фатальная потеря несущей плоскости коллизий] [Зафиксирован неконтролируемый спуск в магистральную шину данных] [Вектор падения: СЕРВЕР-2 / ПОЛИГОН «ГЛУБОКИЙ КОД»] [Скорость передачи потока: 4.8 ПБ/сек] [Предупреждение: Переход за границы клиентского рендера!]

Ян падал спиной вперед в ревущую бездонную глотку колодца. Над ним с головокружительной быстротой уменьшался круг разорванного неба Нордгарда, пока не превратился в крошечную серую искру и окончательно не погас в непроглядном мраке.

Вокруг него больше не существовало ни верха, ни низа, ни звука, ни света. Были только бесконечные, несущиеся с околосветовой скоростью реки необработанного машинного кода и ледяной шепот в глубине нейроинтерфейса, возвещающий о падении в неизведанные бездны Второго Сервера.

Падение сквозь шину данных было не просто физическим полетом в бездну — это был процесс послойного сдираания клиентской оболочки.

Ян видел, как его стандартный игровой интерфейс, служивший щитом между человеческим разумом и сырой математикой сервера, начинает распадаться на бессвязные мерцающие фрагменты. Панели здоровья и маны превратились в плоские шестнадцатеричные регистры: [HP: 0x2A10 / MP: 0x0F4B]. Компас ориентации в пространстве просто испарился, оставив вместо сторон света три пересекающиеся векторные оси координат X, Y и Z, вращающиеся с бешеной скоростью.

Гул в ушах перерос в монотонный кристальный ультразвук. Информационный поток смыл последние остатки декораций Нордгарда. Не стало ни ветра, ни снега, ни запахов. Чувство веса растворилось без следа, сменившись ощущением абсолютной, невесомой энтропии.

Ян сжал кулаки, усилием воли удерживая собственное сознание от расщепления на разрозненные байтовые цепочки. В груди бился ровный огонек ярости и упрямства. Он прошел сквозь нищету трущоб, сквозь предательство корпораций и смертоносные фильтры шлюза.

Впереди его ждал мир, где код обнажен до костей. И Ян Соколов был готов переписать этот код под собственные правила.

Глава 04. По ту сторону рендера

Падение сквозь межсерверную шину данных не имело ни малейшего отношения к физическому полету в гравитационном поле планеты. Здесь не существовало свистящего в ушах ветра, не было привычного давления встречного воздуха или ощущения свободного ускорения. Был лишь нарастающий, чудовищный шквал необработанной цифровой информации, сдирающий декоративные слои восприятия с человеческого сознания.

Миллиарды сырых байтов прошивали зрительную и слуховую кору Яна словно высокоэнергетические квантовые частицы. Модуль трансляции ощущений армейского саркофага «Синнапс-7» захлебывался: в глазах вспыхивали ослепительные фосфорные сполохи, в ушах звенел чистый ультразвук тактовой частоты процессоров ядра, а на языке стоял резкий, едкий привкус перегретого кремния и жженого текстолита.

Затем мир внезапно остановился.

Падение не завершилось глухим ударом о твердь или всплеском воды. Вектор кинетической энергии просто перестал существовать. Серверный супервизор без промежуточных фаз анимации перезаписал значения базовых системных переменных прямо в таблице состояний сущностей:

[Системный вызов ядра: Entity(Delta).Velocity = Vector3(0.0, 0.0, 0.0)] [Состояние коллизии: Grounded = TRUE | Falling = FALSE] [Локализация в координатной сетке: СЕРВЕР-2 / ПОЛИГОН «ГЛУБОКИЙ КОД» / СЕГМЕНТ-0]

Ян медленно открыл глаза и поднялся на ноги.

Первым, что обрушилось на его органы чувств, была оглушительная, абсолютная, замогильная тишина. Ни шороха осыпающейся каменной крошки, ни шелеста листвы, ни отдаленного гула жизни мегаполиса. Воздух вокруг — если эту бестелесную среду вообще можно было назвать воздухом — не обладал ни температурой, ни влажностью, ни запахом. Это был чистый вакуум неинициализированного координатного пространства.

А когда зрение адаптировалось к новому режиму передачи визуальных сигналов, у Яна перехватило дыхание.

Он оказался в мире, с которого заживо содрали всю декоративную кожу.

Здесь не существовало рендера в привычном понимании. Никаких растровых текстур высокого разрешения, никаких карт нормалей, сглаживания теней, бликов, объемного освещения и диффузных шейдеров. Все клиентские надстройки, которые корпоративные маркетологи десятилетиями выдавали за «невиданный реализм виртуального погружения», здесь отсутствовали начисто. Конвейер визуализации был отсечен у самого корня.

Небосвод над головой представлял собой бескрайнюю, леденящую душу графитово-черную бездну. В ней не было звезд, облаков или солнца — это была абсолютная темнота невыделенной видеопамати, чернота чистого машинного нуля.

А под ногами и вокруг, насколько хватало глаз, простиралась бесконечная каркасная вселенная.

Ландшафт Сегмента-0 состоял исключительно из обнаженных полигональных сеток. Земля была гигантской плоскостью из тончайших, светящихся холодным неоновым-бирюзовым огнем векторных линий. Миллиарды идеальных треугольников и ромбов смыкались своими гранями, очерчивая холмы, равнины и зияющие провалы каньонов. В каждой вершине этого бесконечного геометрического каркаса горела микроскопическая точка вертекса, над которой дрожали крошечные цифры координат с плавающей точкой: [X: 0.000, Y: 0.000, Z: 0.000].

Горы на горизонте вздымались в черноту циклопическими ступенчатыми кристаллами — фрактальными пирамидами из ярких янтарных световодов, лишенными камня и снега. А сквозь долину у ног Яна текла широкая река. Но вместо воды по ее полигональному руслу с мягким шипящим гулом катился ревущий поток сырых шестнадцатеричных данных. Изумрудные цепочки байтов, массивы инструкций и бесконечные шеренги системных указателей вида [0x7FFF00A1 -> 0x7FFF00BF] неслись вперед, разбиваясь на перекатах векторов на мириады искр аппаратных прерываний.

Прямо в воздухе, словно монументальные созвездия древних богов, застыли полупрозрачные золотые блоки глобальных констант движка Apeiron Engine:

**[GLOBAL_CONST: GRAVITY_ACCELERATION = 9.80665 m/s^2]
[GLOBAL_CONST: MEDIUM_FRICTION = 0.00000] [GLOBAL_CONST: LIGHT_PROPAGATION = DISABLED] [SYS_THREAD: KERNEL_TICK = 128.000 Hz (UNLOCKED)] [PHYSICS_ENGINE: DIRECT_MATRIX_CALCULATION]**

Перед глазами Яна с тонким хрустальным перезвоном развернулся системный интерфейс скрытого класса:

[ВНИМАНИЕ: Зафиксирован полный выход за пределы клиентской оболочки Apeiron v.4.2] [Текущая среда выполнения: ВТОРОЙ СЕРВЕР / ПОЛИГОН «ГЛУ-

БОКИЙ КОД»] [Уровень доступа к памяти: **RING-0** (Прямое исполнение в ядре операционной системы)] [Все искусственные клиентские ограничения на скорость отклика: **АННУЛИРОВАНЫ**] [Статус класса: **Хроно-Тестер** (Абсолютная квантовая синхронизация)] [Сетевая задержка (Пинг): **-2500 мс** (Опережение серверного такта стабильно)] [**КРИТИЧЕСКОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Таблицы возрождения игроков (Respawn_Table) в данной области: НЕ СУЩЕСТВУЕТ (POINTER == NULL)**]

[Правило выживания: Любая гибель аватара влечет необратимую деполяризацию нейронных связей оператора в реальной капсуле. Точек восстановления нет.]

Ян медленно и глубоко выдохнул. Холодные, беспощадные строки системного лога не вызвали у него паники. Напротив, в душе поднялась волна странного, ледяного азарта. На Первом Сервере игроки жили в иллюзии: баланс классов непрерывно подкручивался корпорацией в угоду монетизации, характеристики оружия имели скрытые модификаторы, а гильдейские элиты покупали закрытые демпферы пинга.

Здесь же правил не было. Была только чистая математика, логика ассемблера и скорость реакции.

Ян посмотрел на свои руки.

Его аватар тоже сбросил декоративную шелуху. Дорогая кожаная куртка, шерстяной плащ и армированные штаны больше не отображались текстурами ткани и кожи. Фигура Яна превратилась в изящную, полупрозрачную скелетную арматуру из темно-синих силовых векторов. В сочленениях локтей, коленей, кистей и позвонков мягко мерцали шаровые шарниры кинематических связей (ИК-узлы), в реальном времени считывающие импульсы с его двигательных нейронов.

Его характеристики теперь тоже выглядели иначе: вместо полосок здоровья и маны на сетчатке отображались чистые регистры процессора:

[EAX: 0x0000A410 / Емкость жизненного пула] [EBX: 0x00002F80 / Доступный объем маны и энергии стека] [ECX: 0xFFFFF63C / Временной дельта-сдвиг (-2500 мс)] [EDX: 0x00000000 / Ошибки прерываний]

На левой руке кольцо «Глаз Сингулярности» предстало в своей первозданной сути: крошечная черная сфера гравитационного фокуса, окруженная светящимися уравнениями тензорного исчисления. А «Игла Фантома» на бедре оказалась кристаллизированным ассемблерным скриптом прямого инжектирования в память. Лезвие клинка непрерывно компилировало в пустоту микрокоманды перезаписи адресов: **[MOV [TARGET_ADDR], 0x00; RET]**.

Ян сжал кулак. Отклик был ошеломляющим — мгновенным, лишенным малейшей задержки на рендеринг кадра. А отрицательный пинг в -2500 мс в этой открытой среде работал с абсолютной кристальной четкостью.

Ян видел, как бирюзовые линии полигонов под ногами смещаются на два с половиной шага вперед во времени. Он видел каждое микроколебание байтового потока в реке задолго до того, как волна данных ударялась о берег.

— Сегмент-0, — негромко произнес Ян. Собственный голос прозвучал сухо и глухо, без малейшего эха: движок акустической реверберации здесь просто не был инициализирован. — Начало координат. Кладбище альфа-версий движка.

Он зашагал вперед по светящейся каркасной долине. Под каждым шагом по бирюзовой сетке разбегались концентрические круги золотистых цифровых возмущений, отмечающих срабатывание низкоуровневых триггеров коллизии.

Вскоре перед ним начали вырастать материальные свидетельства далекого прошлого «Апейрона».

Посреди долины громоздились заброшенные ассеты ранних версий игры — останки кода, брошенные разработчиками пять или шесть лет назад. Это были циклопические трехмерные болванки без текстур и анимаций: исполинские крепостные башни с зубцами, висящие прямо

в воздухе без фундамента; колоссальная двадцатиметровая статуя крылатого титана, замершая в базовой Т-позе с раскинутыми руками и слепыми полигональными прорезями вместо лица; гигантские серые кубы со служебными метками разметки масштаба и черными надписями «DEBUG_MODEL_DO_NOT_USE».

В воздухе между этими колоссами плавали блуждающие потоки — обрывки забытых тредов, потерянные кусочки игрового чата пятилетней давности, всплывающие тусклыми белыми буквами и тут же растворяющиеся в темноте:

«...парни, почему сервер упал?..» «...нас закрывают, капсулы не отвечают...» «...где точка эвакуации?..»

Ян нахмурился. Эти обрывки сообщений не были скриптами неигровых персонажей. Это были реальные системные логи живых людей, зафиксированные в стеке памяти в момент какой-то давней катастрофы.

Среди этого циклопического кладбища нереализованных идей Ян заметил наполовину провалившийся в полигональную сетку полуразрушенный монолит, напоминавший серверную стойку из черного титана. На его лицевой панели тускло мерцал архаичный служебный терминал с экраном на монохромных газоразрядных элементах.

Ян приблизился и коснулся светящейся точки ввода. Терминал скрипнул в наушниках сухим статическим треском и выдал на экран обрывок журнала разработки шестилетней давности:

[СЛУЖЕБНЫЙ ЛОГ: ПРОЕКТ «АПЕЙРОН» / РЕВИЗИЯ 0.14-ALPHA] [Автор записи: Старший системный архитектор М. Васильева (Синтаксис)] [Тема: Отказ от открытой архитектуры в пользу клиентской изоляции] [Запись: Совет директоров «Валгалла Корп» окончательно утвердил концепцию маскировки. Проект больше не позиционируется как глобальная нейросетевая вычислительная среда. Для широкой публики пишется декоративный слой: магия, мечи, уровни, замки и драконы. Все это — лишь наркоз для пользователей, ширма для отвлечения внимания регуляторов. Истинное назначение ядра сохраняется в Сегменте-0. Если что-то пойдет не так во время синхронизации сотен тысяч капсул, алгоритмы аварийной очистки просто сотрут неудобных. Мы создаем цифровой ад и называем его величайшей ММО-игрой века.]

Ян сжал челюсти так, что скрипнули зубы. Догадки, преследовавшие его с самого первого дня активации бракованного демультиплексора, получили документальное подтверждение. Миллионы игроков, проводивших лучшие годы жизни в бесконечных рейдах и битвах за виртуальные замки, были просто биологическими батарейками и распределенными вычислительными узлами для тайной машины Вольфа.

Внезапно в его левом слуховом узле ожил встроенный служебный радиоканал.

[Обнаружена несущая частота закрытой подсети] [Канал: Инженерная связь разработчиков (Dev_Voice_0)] [Декодирование голосового пакета...]

Сквозь треск помех и фоновый шелест бинарных потоков раздался взволнованный, прерывистый женский голос — тот самый холодный и властный голос Синтаксис, что вел его к шлюзу:

— ...Дельта... ты слышишь меня?.. Если твоя нейроматрица не рассыпалась при переходе через шину... отзовись...

Ян коснулся пальцем височного узла арматуры аватара:

— Слышу четко, Синтаксис. Я в Сегменте-0. Приземление успешное, системные переменные перехвачены. Шлюз в Нордгарде схлопнулся, Арбитр TCP-Zero уничтожен переполнением буфера.

На той стороне канала воцарилась секундная, ошеломленная пауза. Затем послышался судорожный, дрожащий выдох:

— Ты... ты действительно снес Арбитра в одиночку? Невероятно... Ты понимаешь, что нарушил базовую аксиому движка? Но праздновать некогда, Ян. Твой прорыв через шлюзовую шину вызвал колоссальную утечку адресов в таблице распределения страниц. Корневая система безопасности отреагировала мгновенно.

— Вольф уже здесь? — спросил Ян, окинув внимательным взглядом горизонт светящихся фрактальных гор.

— Нет, Вольф не может ввести свои тяжелые десантные платформы без стабильного шлюза, — быстро заговорила девушка. — Ему потребуется время, чтобы развернуть резервные аппаратные мосты из реального мира. Но проснулся внутренний демон ядра. Автоматический системный процесс, который вычищает любые аномалии. Твой аватар для ядра — это висячий указатель, мусорный объект без родительского процесса. Система отправила на твою ликвидацию Супервизора зачистки.

В этой среде прямого доступа к ядру (Ring-0) его уникальный класс [Хроно-Тестер] обрел совершенно иную глубину. На Первом Сервере отрицательный пинг работал на уровне игровой симуляции: Ян видел, куда полетит стрела или где замахнется мечом вражеский рыцарь. Здесь же, где мир был сведен к исполняемым инструкциям, его сознание воспринимало работу конвейера команд центрального процессора ядра!

Ян видел не просто движение материи — он видел саму очередь инструкций в кэше первого уровня. Он видел, как системный процессор готовится выполнить операцию ветвления за 2500 миллисекунд до ее фактического запуска. Это было абсолютное ясновидение в масштабах машинного кода.

Но плата за это величие была ужасающей. Любая ошибка в этой зоне каралась не потерей экипировки. Здесь не было понятия «воскрешение у ближайшего алтаря». В Сегменте-0 действовал беспощадный закон машинной логики: объект, память которого освобождена системным вызовом free(), прекращал свое существование навсегда. А для оператора в реале это означало терминальный шок и обугленный мозг.

Земля под ногами Яна тяжело, протяжно содрогнулась.

Это не было сейсмическим ударом. Бирюзовая сетка ландшафта внезапно поблекла, теряя яркость и окрашиваясь в зловещий пепельно-серый цвет. Координаты в вершинах треугольников начали лихорадочно сбрасываться в нулевые значения: [Norm: 0, 0, 0 | Ptr: 0x00000000].

А затем из-за гряды далеких янтарных пирамид на горизонте медленно поднялась циклопическая тень.

Зрелище заставило бы содрогнуться любого ветерана рейдов.

Существо не имело органической анатомии. Это был титанический механический колосс размером с океанский сухогруз, отдаленно напоминающий кошмарного многоногого паука-краба. Его панцирь состоял из спрессованных блоков деформированных текстур, разорванных битовых массивов и гигантских зазубренных дисковых пил, вращающихся с оглушительным металлическим визгом. Из сочленений его циклопических гидравлических лап с шипением вырывались столбы черного деструктивного дыма — чистого концентрированного алгоритма принудительного освобождения памяти.

Каждый шаг чудовища уничтожал пространство. Там, где опускались его многотонные титановые когти, полигональная сетка ландшафта просто аннигилировалась, оставляя за собой зияющие черные провалы абсолютного небытия.

Над исполинской головой монстра развернулся гигантский системный транспарант кроваво-алого цвета:

[ВНИМАНИЕ: АКТИВИРОВАН СУПЕРВИЗОР ЯДРА] [Имя системной сущности: Core Garbage Collector (Мусорщик Ядра)] [Уровень: 60 (Мировой Босс нулевого кольца защиты)] [Базовый системный вызов: Memory_Deallocate(Target)] [Статус

цели (Дельта): Unreferenced_Memory_Leak / Критическая утечка] [Директива процесса: Полное физическое стирание объекта и дефрагментация сектора]

Чудовищный рев, похожий на визг миллионов токарных станков, одновременно вгрызающихся в броневую сталь, разорвал стерильную тишину Сегмента-0.

Многоярусный оптический блок Мусорщика Ядра вспыхнул десятками слепящих рубиновых прожекторов, которые мгновенно сошлись в одну точку на светящейся кобальтовой фигуре Яна.

— Дельта! Беги! — в панике закричала в эфире Синтаксис. — С ним нельзя драться в лоб! Его атаки не снимают очки здоровья — они вызывают системную функцию free()! Он просто сотрет выделенный под твой аватар блок памяти! Если он проведет захват, ты сгоришь прямо в капсуле от терминального шока!

Ян медленно, плавно опустил правую ладонь на рукоять «Иглы Фантома».

Его отрицательный пинг в -2500 мс уже начал разворачивать веер будущих траекторий надвигающегося железного левиафана. В глазах Яна не было страха. В них горел холодный, расчетливый огонь инженера, вышедшего на бой против сбоящей программы.

— Бежать некуда, Синтаксис, — спокойно и твердо ответил он в микрофон. — Это среда чистого кода. А у любого кода, даже у системного супервизора ядра, есть свои уязвимости.

Мусорщик Ядра сорвался с места, сокрушая каркасы полигонов и с чудовищной скоростью устремляясь прямо на одинокого Хроно-Тестера.

Глава 05. Первый контакт с кодом

Титаническая туша Мусорщика Ядра неслась по долине Сегмента-0 с оглушительным скрежетом сотен сочленений, заставляя вибрировать обнаженную полигональную сетку мира. Шесть циклопических гидравлических лап, оканчивающихся зазубренными монолитными фрезами, вгрызались в бирюзовые векторы ландшафта, оставляя за собой борозды абсолютной, зияющей черной пустоты.

Здесь не было пыли или комьев земли: удаленная материя просто переставала существовать в таблице выделения страниц памяти.

[ВНИМАНИЕ: Запущен базовый цикл очистки ядра Apeiron Engine] [Фаза 1: СКАНИРОВАНИЕ И МАРКИРОВКА (Mark Phase)] [Радиус зоны охвата: 800 метров] [Цель (Дельта): Статус адресации = UNREFERENCED_OBJECT] [Предупреждение: Обнаружена попытка изоляции дескриптора]

Из головного оптического блока чудовища в зенит ударил сноп багровых лазерных лучей. Они веером расчертили черное пространство над долиной, накладывая на каркасную сетку гигантскую координатную решетку захвата. Ян ощутил, как вокруг его скелетного аватара вспыхнул ядовито-алый контур — системная метка принудительного удаления.

— Дельта! Не дай ему завершить фазу маркировки! — в панике звенел в ушах голос Синтаксис. — Мусорщик работает по классическому алгоритму сборщика мусора! Как только он пометит твой указатель, начнется фаза сметки — он просто вызовет системную инструкцию деаллокации! От этого нельзя увернуться щитом или броней, у тебя нет хитпоинтов против прямого стирания!

— Знаю, — холодно отозвался Ян, не отрывая взгляда от несущейся на него громады. — Любая программа уязвима в момент переключения состояний.

Его отрицательный пинг в -2500 мс развернул перед сознанием кристально чистую проекцию будущего. Ян видел действия монстра за две с половиной секунды до их исполнения машинным циклом.

Вот центральные жвалы Мусорщика — две гигантские пятиметровые титановые гильотины, вибрирующие на ультразвуковой частоте, — раскрываются, чтобы сомкнуться в точке,

где Ян стоял в настоящем. Одновременно с этим левая передняя опора чудовища готовилась нанести таранный удар, вызывая направленный импульс сброса памяти.

В физическом настоящем пасть чудовища была еще сомкнута.

Ян не стал отступать. Напротив, активировав «Хроно-Спринт», он ринулся прямо навстречу надвигающемуся стальному левиафану.

За полсекунды до удара гильотины Ян совершил стелющийся нырок вперед и влево, скользя по ребрам бирюзовых треугольников. Многотонные челюсти монстра с оглушительным звоном захлопнулись в воздухе ровно там, где Ян находился две с половиной секунды назад. Ударная волна сжатых байтов прошла в сантиметрах над его плечом, содрав несколько служебных пикселей с плечевого узла аватара.

[Зафиксирован промах противника: Цикл Mark_And_Sweep не подтвердил коллизии] [Таймаут сброса: 1.2 сек]

Оказавшись прямо под брюхом циклопического краба, Ян вскинул правую руку с «Иглой Фантома». Тонкое гравитационное лезвие с шипением вонзилось в нижнюю бронеплиту Мусорщика — туда, где сквозь щели защитных кожухов пульсировали толстые магистральные шины данных.

Удар пришелся точно. Но эффекта не последовало.

Вместо фонтана искр или цифр нанесенного урона клинок словно погрузился в вязкую, холодную ртуть. По лезвию стилета побежали серые системные символы:

[Внимание: Цель не имеет стандартной шкалы здоровья (HP == UNDEFINED)] [Структура объекта: Динамический массив указателей ядра] [Любые механические повреждения аннулируются процедурой регенерации стека: Heap_Compaction()]

Ян мгновенно отскочил назад, спасаясь от опустившейся сверху многотонной гидравлической лапы, которая разможила полигональную плиту в пыль.

— Я же предупреждала! — кричала Синтаксис сквозь помехи радиоканала. — Ты не нанесешь ему урона физическим оружием! Это не моб, это системный процесс нулевого кольца защиты! Его тело — это исполняемый код С-подобного ядра! Он непрерывно уплотняет свою память, переписывая поврежденные сегменты заново!

Ян укрылся за остовом брошенной многометровой шестеренки — незавершенного ассета альфа-версии. Его мозг работал на пределе возможностей, анализируя структуру данных, которую он успел считать стилетом в момент контакта.

«У него нет шкалы здоровья, — хладнокровно рассуждал Ян, восстанавливая дыхание. — Он регенерирует через дефрагментацию кучи. Но как сборщик мусора определяет, что именно нужно удалять, а что оставлять? Он строит граф связности объектов. Если объект достижим из корневого набора — он живет. Если нет — уничтожается».

В глазах Яна вспыхнул опасный, расчетливый огонь.

— Синтаксис, — быстро произнес он в передатчик. — Какая архитектура у этого сборщика? Он использует подсчет ссылок или чистый обход графа?

— Что?! — опешила девушка. — Ты... ты собираешься дебажить босса посреди боя?! Он использует гибридный алгоритм! Трассирующий сборщик с буфером циклических ссылок! Но при чем тут это?!

— При том, что у любого трассирующего алгоритма есть ахиллесова пята. Он смертельно боится циклических ссылок в корневом указателе, если они созданы во время фазы активной перезаписи стека.

Прежде чем перейти ко второй фазе, Мусорщик Ядра выпустил рой вспомогательных системных процессов. Из его боковых шлюзов с шипением вырвались десятки автономных дронов-ищек — «Итераторы Стека». Они напоминали парящие в воздухе светящиеся диски из серебристого металла, вращающиеся с бешеной скоростью и сканирующие окружение направленными лучами проверки целостности.

[Внимание: Активированы подчиненные процессы: Итераторы Стека (Stack Iterators)] [Количество: 16 единиц] [Директива: Захват и фиксация координат цели для предотвращения рассинхронизации]

Четыре ближайших диска спикировали на Яна, выбрасывая тонкие лазерные нити захвата. Если бы хоть одна нить коснулась его плеча, его пространственные переменные оказались бы заблокированы, лишая его возможности маневрировать.

Ян среагировал мгновенно. На опережении в две с половиной секунды он уже видел траектории полета дронов. Сделав резкий шаг в сторону, он взмахнул «Иглой Фантома», нанося серию коротких, ювелирных уколов точно в центральные оптические сенсоры ищек.

Темный гравитационный клинок разрубал серебристые диски словно тонкую фольгу. Каждый разрубленный дрон с сухим треском лопался, распадаясь на мерцающие строчки служебных комментариев: [Thread Terminated: Exit Code 0]. За две секунды Ян превратил восемь атакующих дронов в облако тающих искр, сорвав попытку монстра пригвоздить его к месту.

Но нагрузка на капсулу в реале нарастала с пугающей силой. В ушах Яна сквозь звуки боя пробивался натужный вой аварийной помпы «Синнапс-7». Охлаждающая жидкость в резервуаре закипала, отводя тепло от раскаленного чипа QDM-904. Мышцы груди сдавило железным обручем спазма, по ребрам стекал ледяной пот. Ян стиснул зубы так, что во рту появился отчетливый солоноватый привкус крови. Он не для того выжил в той страшной автокатастрофе три года назад и не для того вытащил себя со дна Девятого сектора, чтобы сгинуть здесь, на полигоне забытых программ.

Земля снова задрожала. Мусорщик Ядра развернул свой массивный корпус на ста восьмидесяти шарнирах. На его броне вспыхнула вторая руна — символ «SWEEP».

[Фаза 2: СМЕТАЮЩИЙ ЦИКЛ (Sweep Phase)] [Инициализация принудительного освобождения памяти: Free_Unused_Blocks()] [Масштаб аннигиляции: Тотальная зачистка сектора]

Из брюха чудовища выдвинулся исполинский барабан, усеянный тысячами излучателей черной плазмы. Барабан начал раскручиваться, издавая вой падающей авиабомбы. В следующую секунду во все стороны хлынул сплошной веер аннигиляционных лучей, стирающих пространство слой за слоем.

Времени на раздумья не оставалось.

Ян активировал отрицательный пинг на абсолютный максимум: -2500 миллисекунд.

Его восприятие вышло за пределы трехмерного мира. Он видел не просто надвигающийся шквал стирания — он видел внутренний стек вызовов Мусорщика. В памяти чудовища бешено крутился цикл:

```
`for (Object* obj : MemoryPool) { if (!obj->isMarked) Deallocate(obj); }
```

Ян глубоко вдохнул, подавляя вспышку ослепительной боли в затылке, где раскаленный демультиплексор капсулы жег нервные узлы, и активировал технику «Теневого Буфера».

[Инициализация техники: ТЕНЕВОЙ БУФЕР (Shadow Buffer)] [Запись инструкций в отрицательное временное окно...] [Лимит: 7 пакетных транзакций]

В физическом настоящем Ян стоял неподвижно под надвигающимся валом черного излучения. Но в теневом буфере будущего он уже действовал с молниеносной хирургической точностью.

Его цель была не в том, чтобы пробить броню монстра. Его цель заключалась в том, чтобы внедрить в память сборщика поврежденную структуру данных — замкнуть корневой указатель процесса на самого себя!

Первая транзакция: прыжок с задействованием «Хроно-Спринта» прямо сквозь мертвую зону лазерного веера. [Push: Step_01]. Вторая транзакция: активация «Глаза Сингулярности» с созданием микрогравитационной ловушки на управляющей плате барабана. [Push: Step_02]. Третья транзакция: инъекция «Иглы Фантома» в корневой регистр адресации [Root_Pointer].

[Push: Step_03]. Четвертая, пятая, шестая транзакции: перенаправление исходящего вектора очистки обратно во входящий буфер сборщика, формируя бесконечную рекурсию: `Collector->Target = Collector`. [Push: Step_04, 05, 06]. Седьмая транзакция: финальное замыкание фазового контура! [Push: Step_07 / Стек полон].

Таймер отрицательного опережения подошел к нулю.

Барабан Мусорщика изрыгнул море черного огня, готового распылить аватар Яна в небытие.

— Выполнить сброс буфера! — скомандовал Ян.

[ВЫПОЛНЕНИЕ: СБРОС ТЕНЕВОГО БУФЕРА!] [Инъекция пакета: 7 команд в 0.000 мс]

Вспышка была беззвучной, но невероятно ослепительной.

Семь призрачных ударов Яна материализовались внутри центрального процессора Мусорщика в один неделимый квантовый миг. Замкнутый гравитационный импульс «Глаза Сингулярности» и вирусный ассемблерный код «Иглы Фантома» соединились в идеальную логическую мину.

Корневой указатель сборщика мусора перезаписался, указав на адрес собственного исполняемого ядра!

Алгоритм Мусорщика послушно выполнил инструкцию:

`Deallocate(Self);`

На долю секунды титанический колосс замер. Все тысячи его дисковых пил, лазеров и гидравлических поршней остановились. Багровые огни сенсоров вспыхнули паническим, ослепительно-белым светом.

А затем над его головой с грохотом разорвавшейся бомбы вспыхнул гигантский транспарант фатальной системной ошибки:

[FATAL KERNEL PANIC: Segmentation Fault (SIGSEGV)] [Address Boundary Error: 0x0000DEAD in Module Core_Garbage_Collector] [Unhandled Cyclic Dependency in Root Node!] [Процесс попытался деаллоцировать собственное адресное пространство!] [Аварийный дамп памяти ядра... Выполнение прервано!]

Хря-а-а-ась!

Исполинского стального паука разорвало изнутри не пламенем, а чудовищным информационным коллапсом. Его многотонные лапы, броневые плиты и вращающиеся фрезы начали выворачиваться наизнанку, схлопываясь в гравитационную сингулярность нулевой точки. Миллиарды строк машинного кода вырывались из его недр ослепительными гейзерами, освещающая монохромный мир Сегмента-0 яростным неоновым сиянием.

С оглушительным звоном колоссальная машина аннигилировалась, оставив на месте своей гибели лишь вихрь тающих зеленых полигонов.

[Уничтожен босс нулевого кольца: Core Garbage Collector] [Получено опыта: 850 000 ед.] [Текущий уровень персонажа повышен: 47] [Свободные очки характеристик: +15] [Получен уникальный дроп нулевого кольца защиты!]

Ян тяжело опустился на одно колено, тяжело дыша. В реальном мире виски ломило от бешеного давления, а по затылку струился холодный пот, но сознание оставалось кристально ясным.

В центре кратера, оставшегося после гибели левиафана, медленно опускался на землю странный светящийся артефакт.

Это было оружие, не похожее ни на один клинок, созданный для Первого Сервера.

Оно выглядело как полуметровый стилет из темного, абсолютно прозрачного квантового стекла. Внутри его граненого лезвия непрерывно циркулировали золотые и сапфировые нити исполняемого байт-кода, складывающиеся в сложные логические вентили. Оружие не отра-

жало окружающую пустоту — оно излучало мягкое, мерцающее сияние первозданной компиляции.

Ян протянул руку и коснулся полированной рукояти.

В ладонь ударил приятный, прохладный ток чистой энергии. Перед глазами вспыхнула системная карточка невероятной редкости:

[Получен легендарный предмет ядра: «КОМПИЛЯТОР БЕЗДНЫ»] [Тип: Одно-ручный боевой компилятор прямого доступа (Стилет / Инжектор кода)] [Качество: Уникальное (Артефакт нулевого кольца Ring-0)] [Базовый урон: 3 850 – 4 400 ед. чистого урона ядра (Игнорирование брони и сопротивлений)] [Пассивный эффект: «Прямая трансляция» — атаки клинка конвертируются в машинные инструкции, минуя клиентский слой симуляции.] [Активный навык: «Перекомпиляция структуры» — при успешном ударе переписывает защитные переменные цели, снижая ее параметры на 40% на 6 секунд.] [Синергия с классом «Хроно-Тестер»: Позволяет использовать «Теневого Буфера» с увеличением емкости до 10 инструкций и ускорением сброса на 50%.]

Ян провел пальцем по холодной грани «Компилятора Бездны». Лезвие отозвалось тонким, чистым звоном, идеально гармонирующим с его отрицательным пингом. Это было не просто оружие — это был скальпель хирурга, способный вскрывать саму ткань виртуальной реальности.

Держа в руке «Компилятор Бездны», Ян провел пробный рассекающий выпад в воздухе. Лезвие не издало свиста — вместо звука по каркасной сетке окружающих полигонов прокатилась тонкая световая рябь, мгновенно перекомпилировавшая координаты окружающих вертексов. Это было оружие фундаментального уровня. Если обычные мечи и заклинания наносили урон по искусственным правилам ролевой системы, то этот клинок атаковал саму структуру данных, в которой существовал противник.

Он проверил интеграцию артефакта со своим нейроинтерфейсом.

Кристалл QDM-904 отозвался ровной, бархатной пульсацией: за счет прямой трансляции машинного кода нагрузка на капсулу при формировании «Теневого Буфера» снизилась почти вдвое. Теперь Ян мог удерживать в очереди будущего до десяти одновременных смертоносных инструкций, превращая свой аватар в живой автономный компилятор возмездия.

В радиоканале снова раздался голос Синтаксис. На этот раз в нем звучало не просто изумление, а почти благоговейный трепет:

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.