Редактировал главу: Camerton

Я проснулся от жуткого озноба. Вокруг было темно и холодно.

«Что это за место?» — я открыл глаза и огляделся, но ничего кроме высящийся передо мной бездонной небесной черной глади, с разбросанными по всему полотну звездами, я не увидел. — «Впервые вижу настолько прекрасное звездное небо»

Повсюду сверкают то яркие, то тусклые звездочки, красивые туманные спирали кружат рядом с полем астероидов, и до всего этого будто рукой подать.

— Что за черт?!

Астероиды, похожие на разбросанные повсюду обломки каменной плиты, были почти что передо мной.

«Боже... Я абсолютно уверен, что на Земле нет места, где можно вблизи рассмотреть это небесное явление, хотя фильмы, игры, использующие такой пейзаж, не в счет. Не существует такого места, где все это можно увидеть невооруженным взглядом, а не при помощи телескопов.» — сознание уносило в круговорот тревоги и мыслей.

— Сон?.. — логичное предположение сорвалось с уст. — Нет... это не объясняет, почему мне холодно...

Пронзающий спину озноб был слишком реален. И чувство головокружения после пробуждения, как и растущее беспокойство — слишком настоящие.

— Где же я нахожусь?

Место, где я нахожусь, по размеру оказалось небольшим.

«Сажу на каком-то стуле... со встроенным ремнем безопасности? Пойдите! Что за странное чувство? Да, черт возьми, что происходит?!» — из-за того, что я оказался в неизвестной ситуации, паника охватила мое сердце, пока глаза начали привыкать к темноте.

— Это... — перед глазами появился знакомый интерфейс.

«М-минуточку, это помещение... точнее, кабина, напоминает кое-что.»

— Неужели... я в кабине Кришны? Мне это снится, да? — как бы я не пытался отрицать увиденное, но картина, улавливаемая сенсорами на глазницах не сменялась: бледно-серые краски продолжали бросаться во взгляд.

Оглядевшись, я убедился в увиденном: передо мной кабина обычного космического корабля — моей Кришны — коей я управлял во время бессонных ночей, сутки напролет, в одной компьютерной игре.

Эта ММО-игра называется «Stella Online». Она разработана игровой студией, чьего названия не запомнил. Из примечательных особенностей этой ММОшки: в ней большой открытый мир, изначально доступный всем игрокам. Он представляет из себя целую вселенную, где можно попасть в разного рода приключения, зачислиться в наёмники, поучаствовать в космических сражениях на своем купленном и вооруженном до зубов космическом корабле, который также можно использовать для выполнения межзвездных заданий по перевозке, и много чего другого. Из-за большого перечня возможностей, каждый игрок мог найти себе дело по душе и играть как сам того захочет.

Я отыгрывал роль типичного наёмника. Чтобы купить линкор с высокими техническими характеристиками и большой боевой мощностью, я выполнял всю возможную работу, за которую награждали внутриигровой валютой. Так я, например, занимался заказными перевозками. Весь этот процесс был до тошноты нудным: работаешь и работаешь, чтобы заработать на первый приличный корабль с помощью которого продолжаешь фармить, дабы получить судно получше и так круг за кругом, выполняя все более типичную наёмную работу. Выполняешь... пока игра не надоест.

Мой последний и эксплуатируемый в данный момент корабль, Кришна, был доступен во время ивента, прошедшего несколько месяцев тому назад. Игроки должны были достигнуть А-ранга в ивентовых заданиях, чтобы получить её в пользование. На удивление, задания привнесли новые, а не обычные времязатратные фармилки.

Полное официальное название модели корабля — ASX-08 Кришна. Так как это был корабль уникальный в своем роде, а не обычный серийник, я стал просто называть его Кришной. Кришна — опаснейшее судно, сочетающее в себе маневренность и скорость небольшого корабля, и огневую мощь тяжелого крейсера. В зависимости от ситуации, им даже можно победить полноценные линкоры.

— И все же... — я заклацал пальцами по сенсорной панели управления корабля и включил системы жизнеобеспечения. Теплый воздух проник в кабину и быстро сменил ужасающий холод. — Фух, чуть не помер... Если бы я снова потерял сознание, ничего не поменяв, мог намертво очочуриться!

На приборной панели до сих пор горел значок, говорящий о том, что на корабле наблюдается недостаток кислорода, также там показывалась какая текущая температура с нынешним уровнем кислорода. Увиденное немного пугало, так как прямо сейчас температура внутри корабля достигла отметки ниже десяти градусов. Если б не своевременное пробуждение, то через добрых пару часов тельце одного юноши превратилась бы в льдину. То есть, меня б не

стало — если считать происходящую со мной небылицу реальностью.

«Я понятия не имею, что правда, а что ложь.»

— Ну серьезно... что сейчас происходит? — я скрестил руки на груди и задумался, глядя на горящие передо мной элементы управления в кабине корабля.

«Чтобы я не думал, а это место выглядит точь-в-точь, как кабина пилота моего личного звездолета из игры 'Stella Online'. Слышал я о парнях, мечтающих попасть в миры своих любимых игр.»

Частенько в последнее время, подростки, в частности парни, задротя в игру, неважно какого жанра и на какую платформу сделанную, проникаются сеттингом видеоигры. Проникаются тем, как проходят бои в фэнтезийном мире с монстрами; как с трудом удается парировать очередную атаку напуганнейшего монстра своим мечом, пока в свободной рукой подготавливаешь к применению заклинание. Также часто я слышал, что людям тяжело поверить в реальность после того, как им приснился хорошо прорисованный мозгом осознанный сон...

И вот что меня пугает — я не просыпаюсь. Более того, нарастающее тепло в кабине и прочие ощущения, постоянно дающие о себе знать, твердили мне одно — это не сон.

— Хм?.. — сколько бы я не размышлял над своим нынешним положением, к однозначному ответу я так и не смог прийти. Я тянул себя за щеки, щипал за руки, даже стучал по голове — было больно, но ничего не менялось.

«Разве дедовские методы не должны были помочь проснуться?.. Если это сон, конечно...»

Не найдя иных способов проверить сон это или нет (кроме как умереть), я решил собственноручно прочувствовать управление звездолетом. Попробовал. Все шло на удивление легко, космический корабль прекрасно ощущался в руках — каждое его движение, маневр, был под моим контролем.

«Да, было слегка непривычно переходить с управления «клавиатура и мышка» на руль и педали, но если попрактиковаться, то через некоторое время можно легко освоить.»

И поскольку сейчас я управлял кораблем напрямую, мне было по силам сделать финты, не прописанные кодом в игре.

— Неужели это все же не сон? Если сон... то почему ощущения настолько реалистичные?

Я неоднократно ускорялся, замедлялся и чувствовал всё как наяву: мое тело вбивалось в сидение из-за постоянных изменений скорости, как ремень безопасности больно вонзался в

плоть по инерции. Только головой я никак не хотел принимать тот факт, что происходящее — реальность, а не очень хорошо сделанный абсурдный сон.

— Что ж, попробую сделать пробный выстрел из орудий Кришны.

«Черт... теперь я начинаю вникать в этот мир.»

Я подключил боевые системы к сети и сделал доступными к использованию боеприпасы корабля. После этой процедуры часть корпуса Кришны изменилась, высвобождая четыре манипулятора, каждое из которых имело импульсную лазерную пушку военного уровня — они считаются в «Stella Online» оружием, с наибольшей огневой мощностью, потому их иногда называют «Тяжелыми лазерами».

«А у меня таких четыре...»

Помимо них, с обеих сторон кабины выдвинулось по еще одному боевому орудию, крупнокалиберной пушке, называемой в играх — дробовики. При выстреле из них вылетают тяжелые патроны с разрывными снарядами, что при залпе сразу же разлетаются на множество осколков с разрушительной силой. Они идеально подходят для ведения ближнего боя с кораблями, когда суда находятся недалеко друг от друга. Большинство мелких военных кораблей уничтожаются от пары удачных выстрелов с близи таким оружием.

Также у меня имеется один «козырь», от которого я планирую избавиться ввиду слишком дорогих боеприпасов, затрачиваемых им.

— Хорошо. Погнали! — я вжался в кресло и пальнул из четырех лазерных пушек по большому астероиду. — Чтооо?!

Лучи лазурной энергии, выпущенные лазерами, вдарили прямо по астероиду, расположенному на траектории выстрела, измельчив его в «ничто» всего за одно точное попадание. Оставшиеся куски астероида врезались в энергетический щит Кришны, защищающий корабль со всех сторон от вражеских атак и, подобных моему случаю, столкновений с летающими в космосе объектами.

От удара осколков астероида по щиту прошла волна, будто кто-то кинул в озеро плоский камень.

— Вот это да... настоящая боевая мощь...

Такова мощь «Тяжелого лазера», способного за считанные секунды разрушить энергетический щит военного корабля и полностью уничтожить судно после прямого пробития корпуса...

«Больше я не могу уезжать от проблем и фактов. Я должен признать, что все это не сон. Да, это

не сон — это реальность, насколько она может быть правдивой.»

<http://tl.rulate.ru/book/29583/630345>