
Вечером наконец появились первые новости.

[Японские ученые смогли создать рабочий нейроинтерфейс]

Как только появилась эта новость люди в сети сошли с ума.

—Наконец... наступила эра виртуальных игр.

—Я надеюсь что этот прибор не поджарит нам мозги как в Sword Art Online

—Человек сверху, в реальной жизни существует регламенты безопасности, правительство не позволит случиться таким вещам.

—Эх... мне придется экономить на еде.

—Эй вы видели ещё одну новость? ссылка:

[В США студенты университета случайно создали новый вид полупроводников, компании попроизводству процессоров уже провели тесты, ожидаемая скорость вычислений новых типов процессоров в 620 раз выше самых последних кремниевых процессоров]

—Тц, вам не кажется что это слишком удачное время для выхода новых сверх мощных процессоров? Я чувствую какой-то заговор...

—Правительство опять чтото скрывает от нас, простых людей.

Через несколько часов

[Создана первая компания по производству капсул виртуальной реальности, ожидаемая цена одной капсулы 15000 долларов]

—Эй это довольно дешево, стоит как моя машина.

—Это цена уже с процентом, я как специалист могу утверждать, что себестоимость капсулы будет в промежутке от 5000 до 10000 долларов.

—Эти капиталисты хотят выжать нас досуха.

Выйдя из сети я решил сделать приложение для игры. Иконкой приложения я сделал символ Великого предела, на белом фоне.

Так же я поручил моей нейросети в определенное время запустить в интернете рекламу моей игры.

Что касается внимания правительства, то в разумах элиты я поставил закладку на то чтобы они не мешали, а то и помогали этой непонятно откуда взявшейся игре.

Все спецслужбы и другие важные люди будут думать что есть некое тайное общество, которое занимается этим делом, а им как нижестоящим знать такое неположено.

Если же они начнут копать дальше, то постоянно будут наткаться на проблемы, которые они посчитают предупреждениями от тайного общества.

Кароче все будут думать что у власти все под контролем, на деле же это будет просто недопонимание всех со всеми.

спустя пару минут

И вот когда всем правителям пришло "Указание сверху", все же нашлось довольно много тех, кто хочет узнать где собственно это "сверху" находится. Естественно, ничего кроме таинственных намеком не было найдено.

Некоторые даже попытались ограничить рекламу игры, но внезапно эти бизнесмены начали терять деньги благодаря "случайным" рыночным колебаниям, особо упрямые получали пули в лоб от наемников и убийц, другие погибали в небольших терактах.

После демонстрации силы, и немного пролитой крови все резко передумали узнавать кто это "сверху".

Вообще я наблюдая за всей этой операцией понял что все де какие то улики надо бы оставить, ведь если сейчас они более менее запуганы, то через некоторое время они снова начнут копать.

В общем решил начать я с предистории, она будет найдена в разных документах времен 2 мировой войны.

В годы второй мировой войны, Немецкие археологи искали различную мистику по всему свету, и к концу войны они все таки нашли несколько артефактов неизвестного происхождения.

Группа исследователей единогласно решила, что такие опасные вещи не должны попасть в руки безумцев, поэтому они вместе с артефактом сбедали в аргентину.

После войны, одного из группы исследователей нашли и допросили военные аргентины, неизвестно почему но те кто допрашивали немца в итоге убили его, и попытались скрыть этот инцидент. Но их сдали их подчиненные.

Когда начальство это узнало, то послало своих СБшников узнать что скрыли от них военные которые допрашивали немца. Но в тот же день военные были убиты в терракте, так что таинственная информация пропала.

Правительству аргентины оставалось только искать всех членов группы исследователей, но их так и не нашли.

—С предистории закончил, инфосфера помести нужные документы и улики туда где они должны быть.

Игра в принципе готова, осталось выпустить новости о старте продаж капсул.

—Думаю слухи можно пустить уже завтра, а новость после завтра, в течение недели также должна быть презентация.

Ну а я в течение недели буду отрабатывать различные виды контроля энергий.

Прошла неделя

Утром я вставал с радостной улыбкой на лице

Эта неделя была очень продуктивной, в отличие от того что я думал, контролем я занимался лишь первый день или два, с моим талантом - небыло никаких узких мест вообще.

Остальное время я решил потратить на Менталистику или Лигелеменцию, название не имеет значения.

Это искусство действительно увлекло меня, то как по построен разум, личность людей это действительно было интересно. Не менее интересно было изменять разумы людей, иногда было смешно, а иногда поистенне жутко.

В общем я немного увлекся данной наукой, а так же я заметив в своем разуме некоторые вещи которые до этого казались незначительными, то что я там нашел было... не то чтобы это было чемто совсем ужасным, но я был удивлен некоторым своим темным желаниям.

За эту неделю новость об старте продаж игровых капсул вскипятила весь интернет, большинство людей живущих в депрессивной среде готовы купить ее даже в кредит.

Корпорации и правительство уже планируют построить специальные "Виртуальные центры" - планируемое огромное здание в котором множество людей сможет жить не вылезая из капсул, а работая и отдыхая в виртуальном мире.

Эти виртуальные центры должны будут снизить уровень безработных на улицах городов, а также снизить перенаселение в больших городах.

На сегодняшней выставке, человек попал в виртуальный мир и показывал различные развлекательные и рабочие функции мира в который попал тестер.

От простого мысленного набора слов и листания интернета, до управления реальностью виртуального мира и создания виртуальных объектов силой мысли. В интернете эту способность назвали Режимом бога.

В капсуле симулировались все 5 чувств, поэтому многие сразу поняли ужас этой технологии и а также ее потенциал.

Так как производство и выставка капсул происходила в Японии, то НАТО смогло стрясти с компании заказы на первые образцы. Что касается других государств, они в любом случае получат образцы, просто подождут немного дольше.

По умолчанию в капсулу будет встроен малый виртуальный мир 5 на 5 метров, естественно есть только пара бесплатных фонов, остальные платные.

Что до управления виртуальным миром мыслью(режим бога), то эту функцию выдадут только администраторам будущих виртуальных онлайн миров, так как вычислительные мощности одной капсулы не смогут обеспечить эту функцию.

Обычным людям остается лишь мысленное управление интерфейсом внутри личного мира.

Что ж первая партия должна быть продана уже через месяц. До этого времени пожалуй отдохну...

Спустя месяц

Что могу сказать по итогу месяца... В первые 3 дня я действительно отдыхал, еда, секс и немного алкоголя, посмотрел пару фильмов, начал читать пару книг.

На 4 день я немного присытился отдыхом, поэтому от скуки начал гулять по городу.

В одну из таких прогулок я изменив себе лицо и причёску, наведалься в магазин Metro, в котором у меня проходила учебная практика.

Так как практика у нашей группы проходила каждый раз в одном и том же магазине, то я невольно запомнил планировку магазина.

Неспешно проходя по магазину и выбирая себе некоторые товары, я невольно вспомнил как ещё совсем недавно проходил тут практику, так как я до этого никогда не работал, то первая моя практика была довольно интересной.

Но уже на 2 и 3 практику, весь этот магазин не вызывал у меня ничего кроме раздражения, за это время мы с одноклассниками успели познакомиться почти со всеми сотрудниками магазина.

Самые разные виды бессмысленной и бесполезной работы, и еще более бессмысленной ходьбы от одного логиста к другому.

Некоторые стервозные личности заставляли морщиться только об одной мысли от них. И все это на фоне депрессивного информационного фона нашей страны...

То болезнь уносящая жизни, то инфляция, то разочарование в выборе специальности на которую учусь.

Скорее всего, здесь снова виноват кривой гармональный баланс, я подозреваю что гармоники могли как то склонить меня негативным чувствам и эмоциям, а новости стали лишь спусковым крючком для этого.

А ведь действительно сейчас когда я абсолютно здоров я понимаю что все не уж так уж и плохо.

Да, болезни уносят множество жизней, но я обычный студент такие вещи слишком глобальны, даже если беда придет ко мне лично я просто ничего не смогу с этим поделать, поэтому не было смысла бояться или тревожиться.

Стоило начать чем то заниматься, может мелкими подработками, может мелким предпринимательством. Ведь если моя специальность была для неподходящей, я мог бы научиться чему нибудь в интернете.

Вообще я пришел в этот магазин сегодня чтобы немного повспоминать то время, и встретив множество знакомых лиц и немного покопавшись ух них в разуме я понял что все они обычные люди, на работе они отыгрывают одну роль, а вне работы другую.

Теперь же я решил просто выбросить это место из своей жизни.

После этого инцидента я прояснил свои мысли.

Остальной месяц я просто отдыхал и иногда улучшал себя, так я все же создал себе душу, а также энерго-полевых нанороботов.

Немного подумав я решил не мелочиться полумерами, поэтому сделал так что, вся моя душа будет состоять из нанитов.

Однако так как нанороботы были энерго полевыми, то я автоматически обрел все 9 оболочек души. Опять же не церемонясь раскачал все оболочки души до максимально существующего объема.

Дальше я решил оптимизировать каналы для циркуляции различных энергий в душе тем самым увеличив КПД этой конструкции.

Затем я уплотнил все оболочки души. Из за этого у меня также уплотнилась аура, теперь любые слабые магические, псионические и другие воздействия просто развеиваются от моей ауры.

При различных экспериментах с этой пока ещё пустой душой, я к своему изумлению улучшил контроль над большинством типов энергий. Душа по сути является очень высоким типом энергии.

Если подумать об этом глубже, то что я делаю своей волей это мгновенное созидание, а сама моя воля не является энергией, это больше похоже на взгляд со стороны на 3 мерное пространство.

Распространив свою волю за пределы измерений и немного изучив все я понял что в мерностях тоже есть предел, и выйдя за него я снова попал в знакомое небытие.

Немного подумав я попробовал создать микровселенную с все более высоким и многомерным пространством, но сколько бы я это не делал, я всеравно не вижу предела.

—Значит дело не в мерности, но если я всемогущ могу ли я противостоять самому себе?

Я попробовал наложить на свою волю ограничение: "сегодня, как бы я не пытался я не смогу создать яблоки"

Тут же я попробовал создать яблоки, и у меня не вышло, но не успел я удивиться как в моем сознании появились вероятности.

Исходя из них, я могу выбрать 2 альтернативные вероятности, первая где есть ограничение, вторая где этого ограничения нет.

Попробовав создать над этими вероятностями что-то более высокое, я снова попал в небытие.

Выходит что я могу действовать по правилам если захочу, но также легко могу нарушать любые правила.

Я словно трехмерный объект если меня заключить в двухмерную клетку, я могу просто создать трехмерное измерение, тогда двухмерная клетка станет просто шуткой в трехмерном измерении.

Пока моя воля появляется в небытие, все мои ограничения спадают, и эта способность никак не блокируется

И вот, пока я думал о том, что смог узнать за этот месяц, наконец появились новости.

В первую очередь появились различные обзоры на капсулу. Затем появились и первые видео и стримы из виртуального мира.

Изначально в капсуле можно записывать вид только от первого лица, но в настройках можно поставить и другие ракурсы

Больше всего этой капсуле радовались различные разработчики игровых миров, ведь в виртуальном мире очень удобно создавать трехмерные игры.

Богатые стримеры покупали себе серверы чтобы увеличить свой мир. Остальным пришлось объединяться для поддержания большого мира, либо платить аренду за хостинг серверов.

Затем появилась реклама мой игры. Я решил назвать ее просто: Происхождение / Origin

Первая партия капсул состоит из 100 000 капсул, следующая же партия будет продана через неделю, размером в 500 000 капсул.

Обумав эту цифру я понял что мне срочно нужно увеличить население в "игре".

Текущее население мира культиваторов насчитывает около 6 миллиардов. Учитывая в 300 раз больший размер планеты, это просто капля в море.

Просмотрев информацию в инфосфере я также понял, почему населения так мало. Основная причина в том что животные и растения тоже культивируют.

Так как растения привязаны к земле, то основной угрозой можно считать культивирующих зверей.

Вообще говоря о культивации, в этом мире все существа в основном поглощают духовную энергию из воздуха, были люди которые пытались поглотить ее из растений или животных, но без очистки такая энергия слишком инородна и вредит основе культиватора.

Что касается растений, то она еще сильнее отличается от человеческой, поэтому на выходе получается даже меньше энергии, чем при обычной культивации

Культивация же состоит из 10 уровней, из них, первые 9 уровней состоят в увеличении и улучшении сосуда души в котором генерируется духовная энергия, а на 10 уровне формируется 9 оболочка души или же Божественный дух.

Что же касается остальных 8 оболочек души, то вместе с культивацией улучшаются только первые 3 оболочки: Физическое тело, Прана и Астральное тело.

Другие же оболочки, при повышении определенного значения, будут напрямую конвертироваться в сосуд души.

Кстати, у энергий есть ранги:

1. Низкоуровневые: электричество, кинетическая энергия и тд.
2. Среднеуровневые: Мана, Прана и тд.
3. Высокоуровневые: Ба-хионь, духовная энергия.

При повышении силы высокоуровневой энергии энергии, она приобретает концептуальный окрас, поэтому 4 ранга как такого нет, ведь это совсем иная лига.

Итак, мы остановились на проблеме

Чтобы решить проблему со зверями нужно чтобы культиваторы стремились их убивать. Для этого я взял у инфосферы технику очистки духовной энергии, затем вложил ее в разумы ученых алхимиков.

Чтобы техника распространилась по всему миру культивации я дал инфосфере эту задачу.

Проматываю 100 лет. [2813 год]

Различные торговые гильдии и путешественники распространили технику во всем мире. Люди начали охотиться на духовных зверей, секты и кланы начали разводить и приручать животных.

—Инфосфера... нет искин, теперь я буду называть тебя искин, вложи некоторым людям мысль о том, что нужно строить новые поселения.

Проматываю ещё 500 лет. [3317 год]

[Население 703 миллиарда человек]

Хм... для такой огромной территории людей все равно мало. Хотя континентов на планете всего 50, но соотношение суши и воды примерно равно земной.

—Ну... высокопоставленные люди с земли и так узнают что игра не так проста, что же касается обычных людей... мне как то все равно.

Что ж теперь нужно сделать механизм прихода игроков в игру, пожалуй это будет вселение в аватар с реальной внешностью, обязательно того же пола и схожее по возрасту.

Если в мою игру войдут старики, то их игровому телу будет добавлено 50 лет жизни, учитывая что люди здесь живут до 150, то это не будет выглядеть странно. Для других возрастов примерно так же чтобы они смогли прожить около 150 лет с учетом реального возраста.

Вход в игру будет осуществляться частицей души игрока. При воздействии на душу игрока, на подобие гипноза, ментальных атак и других воздействий, она будет защищена, однако игрок автоматически будет считаться мертвым и его выбросит из игры.

Ну и кстати соотношение времени 1 к 10 какое то малое, пожалуй поставлю 1 к 100.

4 дня в реальности составляют год с лишним в игре.

При смерти в игре будет откат в 10 реальных дней, то есть по игровому времени пройдет больше двух с половиной лет. За это время возрожденные игроки ощутимо отстанут в развитии от тех кто остался жив.

При выходе из игры игрокам нужно найти безлюдное место, если же выйти при людях, то игрок автоматически будет считаться мертвым. Тело игрока после смерти не пропадает, а разлагается также как и реальное.

Если игроков будут изнашивать или пытаться то у них автоматически будет отключена чувствительность тела на 10 секунд, при этом у них сразу вылезет 10 секундная подсказка о том, что они принудительно будут выброшены из игры, и таким образом умерут в игре.

Либо для мазохистов они могут снова включить чувствительность, или подождать 10 секунд обезболивания оставшись в игре.

Конечно, люди наверника будут абюзить этот 10 секундный промежуток без боли, но эта подсказка будет вылезать только 1 раз за 1 игровую сессию, ну или мазохисты могут отключить ее вовсе в настройках.

Если игрок потерял сознание в игре, то он попадает в главное меню игры, с таймером сверху, но если игрока будят раньше естественного прихода в сознание, то таймер обнуляется, в этой ситуации опять же можно выйти, а можно остаться.

Кроме абза подсказки длинной в 10 секунд, в игре нет функции регулировки уровня боли, при сильной боли система будет поддерживать психику игроков, чтобы они не сошли с ума даже при самой сильной боли, но они будут ее чувствовать.

Так же в игре будет показатель кармы, но он ни на что не влияет, игроки просто увидят его при встрече друг с другом.

Изначально у всех игроков будет белая карма. Если игрок убьет НПС то карма не измениться, однако если игрок будет пытаться или насиловать их, то его карма станет черной.

При чем она будет черной даже после смерти и входе в новом персонаже, ее нельзя никак скрыть или удалить, ее также будет видно на форуме игры. У нее нет никаких уровней это просто метка для других игроков. Поверх черной кармы может быть и красная, но при этом черную видно всегда.

Красная карма, ее можно получить только при убийстве игроков, она сбрасывается после каждой смерти, однако остается в профиле игры на форуме.

У нее есть уровни:

1 уровень — 1-10 убийств игроков

2 уровень — 11- 100

3 уровень — 101-1 000

И так далее, на каждый уровень нужно в 10 раз больше убийств игроков(ПК)

Красная карма сама по себе ничего не дает, просто при высоком уровне ей можно хвастаться.

Так, ну теперь можно запускать игру.

Правительства и СМИ в новостях заявили что игра "Происхождение" является совместным исследованием развитых стран, но более конкретную информацию предоставлять не собираются.

Зайдя на сайт игры, люди сразу обратили внимание на огромный игровой мир и игровых персонажей с человеческим интеллектом, большинство конечно не поверили.

Однако так как других игр для капсулы ещё не выпустили, большинство пользователей капсул решили проверить "100% реализм" игры. Большую роль в этом сыграло то, что игра была абсолютно беспролатной.

Зайдя в игру люди в первую очередь попали на форум и создали свои ники и идентификаторы.

Идентификатор можно создать только в одном экземпляре при первом входе в игру.

Другие люди не смогут использовать чужой идентификатор, поэтому его невозможно продать, ведь я сделал идентификацию на души игроков.

При первом входе игроков познакомили с системой форума, стримить и записывать видео в игре можно только от первого лица, так же при входе в игру часть души с сознанием игроков попадает в отдельное пространство где время начнет идти 100 к 1.

Таким образом они смогут смотреть прямые трансляции других игроков в реальном времени.

Некоторые проверили и убедились, что время на форуме действительно идет 100 к 1.

Поэтому в интернете люди начали обсуждать эту игру и ждать следующую партию капсул.

Так же люди были шокированы, что капсуле не нужен интернет для работы, чтобы люди не думали слишком много было сказано что в центральном офисе компании есть специальный квантовый приемник который может принимать данные напрямую с капсул, без специального оборудования.

Будет сказано мол правительство тестирует квантовые передатчики мгновенной связи, которое может подключаться даже к приборам не подключенным к интернету.

Однако так как они ещё не знают как контролировать такую технологию они ее засекретили,

чтобы хакеры террористы не смогли ей воспользоваться.

До тех пор пока это электроника, даже если в приборе нет квантового передатчика, другой квантовый передатчик вопреки всему сможет подключиться к нему.

Такая технология и вправду слишком страшна для современного общества.

Конечно некоторые энтузиасты будут искать эту технологию, но не найдут.

При входе в игру игроков познакомили с кармой и системой принудительного выхода из игры, также они должны были подтвердить что им есть 18 и согласиться на 100% уровень боли в игре.

Последняя надпись неслабо напугала многих игроком, но они все же вошли в игру.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://erolate.com/book/3439/82507>