



КОНСТАНТИН МУРАВЬЁВ

СИСТЕМЩИК
СОПРЯЖЕНИЕ

Москва

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445
М91

Серия «Боевая фантастика»

Иллюстрация на обложке *Бориса Аджиева*

*Выпуск произведения без разрешения издательства
считается противоправным и преследуется по закону*

Муравьёв, Константин Николаевич

М91 Системщик. Сопряжение : роман / Константин Муравьёв. — Москва: Издательство АСТ; Издательский дом «Ленинград», 2025. — 384 с. — (Боевая фантастика).

ISBN 978-5-17-166407-7

Люди долго ждали чего-то нового и необычного, и как ответ на их невысказанное желание пришла Система. Но это оказалась не сказка, не виртуальная реальность. Это целая сеть миров, которая таит в себе не только тайны и новые возможности, но и реальную угрозу и опасность. Одни восприняли её пришествие как должное, другие окунулись в новые миры с головой, третьи же оказались среди аутсайдеров, которым изначально был закрыт доступ к Системе. Но что, если среди этих последних затерялся тот, кто и запустил эффект сопряжения? Эффект, который позволил жителям Земли подключиться к Системе...

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445

ISBN 978-5-17-166407-7

© Константин Муравьёв, 2025
© ООО «Издательство АСТ», 2025

Глава 1

Земля. Январь 2022 года

Вероятно, из-за событий, что произошли у нас в мире в начале 20-х годов двадцать первого века, мало кто первоначально обратил внимание на небольшой пост-обращение малоизвестного китайского блогера, которого в сети знали под именем Ксин Су.

«Найдено программное обеспечение, вероятно, предоставляющее доступ к виртуальному миру или целой сети миров. Необходимо помочь для перевода интерфейса программного обеспечения. Требуются лингвисты, хорошо знакомые с русским языком. Дополнительно ищу заинтересованных программистов, хакеров и специалистов по криптографическому анализу для расшифровки возможностей и исследования программного модуля».

И конечно странно, хотя нас этот клич особого внимания никто не обратил, но некоторые заинтересованные нашлись.

Кого сумел разыскать среди собственных знакомых тот самый китайец, кого привлекли уже его знакомые, ну кто-то откликнулся достаточно, наткнувшись на пост Ксин Су.

Вот так и получилось, что чуть ли не самое главное открытие, которое в дальнейшем и определило судьбу Земли, открылось в руках любителей-энтузиастов, не кхих-корпораций или правительств.

И лишь бл года этому о нем буквально через несколько месяцев стало известно широкой общественности, еще через несколько лет не было ни одного человека на Земле, кто не слышал бы о нем.

Вот так незаметно, без какого-то особого пофоса, пофна и пофривковровых дорожек, в наш мир и пришел Систем .

Никто не стал ей искать кое-то другое название.

Слишком часто люди думали и говорили о подобном. В своих книгах, мечтах, рэсскзах. И когда это стало возможным, никто даже особо не стал задумываться над тем, как необходимо назвать подобное явление.

Явление, которым для всей Земли стал Систем .

Земля. Несколько месяцев спустя

Естественно, первое время никто и не обращал внимания на труды энтузиастов, но ровно до тех пор, пока они не провели в сети прямую видеотрансляцию и не выложили несколько видеороликов.

И хотя как с мультитрансляция, так и ролики эти больше походили на фантастический фильм и выглядели совершенно абсурдно и недостоверно, но почему-то именно этому люди поверили чуть ли не безоговорочно.

Прямая трансляция в сети

Перед экраном в удобном эргономичном кресле полулежит крепкий молодой парень европейской внешности, ему на голову надеты точно простые, судя по виду, очки виртуальной реальности, подключенные к стоящему на столе перед ним ноутбуку.

Но при этом, что любопытно, молодой человек явно обнажен и накрыт лишь тонкой простыней, скрывающей его тело от пояса и до пола.

Одновременно с этим откуда-то из-за кулис слышится серьезный мужской голос.

— Как вы видите, мой коллега добровольно согласился продемонстрировать в мультитрансляции код . И не удивляйтесь его несколько необычному внешнему виду, буквально через пару минут вы все поймете.

Тут комментатор замолчал, но при этом вид переключился на экран ноутбука, где отображался обычный слог

голубов тый индик тор з грузки прогр ммного обеспе-
чения.

— Ну теперь приготовьтесь, — вновь рзд лся голос
из-з к др , когд шк л приблизил сь к девяносто девяти
процент м.

К мер вновь пок з л н м кресло с молодым чело-
веком.

Но что это?

Неожид нно тело молодого п рня охв тило легкое зо-
лотистое сияние, которое постепенно ст ло обрет ть плот-
ность.

Т к проходит несколько мгновений.

В к кой-то миг сияние резко н р ст ет.

К з лось бы, сейч с должн произойти вспышк .

Одн ко вместо этого свет, окруж вший молодого че-
ловек , будто бы втягив ется в одну точку, уже в следую-
щую секунду зрители могут н блюд ть бсолютно пустое
кресло, поверх которого лежит лишь р нее з меченное по-
крыв ло, д у ножки кресл н полу в ляются вирту ль-
ные очки.

— Это не обм н зрения, не фокус и не иллюзия, — р з-
д лся все тот же уверенный мужской голос, что до этого
вещ л из-з к др , — сейч с вы н блюд ли всего лишь с -
мый обычный процесс переход в мир Системы. Не пере-
жив йте, с н шим другом и коллегой ничего не случилось.
Он лишь «подключился к Системе». Подобной процеду-
ре подверг лся к ждый из н с и уже не по одному р зу.
Ну теперь д в йте я чуть подробнее р сск жу в м о том,
с чем мы хотим в с позн комить...

Д льше вид опять переключился н экр н, но уже до-
ст точно большого монитор .

— Мы продемонстриров ли в м эт п ктив ции про-
цесс переход или подключения к Системе. К к н с -
мом деле н зыв ется этот вирту льный или... — п р
секунд молч ния. — Нет, об этом чуть позже. Т к вот, этот
вирту льный мир мы не зн ем, но именно это именов ние

прижилось в нашей комнате. Мы стали называть его Системой. При первой активации индивидуального продукта выполняется, как мы предположили, сканирование информационного и энергетического следа сознания и структуры человека, его физических и психосоматических параметров, производится настройка внутреннего интерфейса управления, который будет вам предоставлен после подключения к Системе и доступен в дальнейшем. В следующем шаге, сразу после завершения сканирования, вы попадете в своеобразную виртуальную комнату. О ней я расскажу вам чуть более подробно несколько позднее, это немаловажная вещь. Ну дальше вы из той с моей виртуальной комнаты сможете перейти в мир, который мы назвали цией Псевдоземли, или вернуться обратно. Давайте начнем с относительно простого. Что это за виртуальная комната? И почему именно Псевдоземля? Начнем мы, пожалуй, именно с комнаты...

Новый кабинет, в котором изображено обычное помещение, выдержанное в светлых легких тонах, которое можно обставить в любом бизнес-центре или государственном учреждении.

— Не поверите, но у каждого своя, — между тем, голос комментатора поясняет покалывающий кабинет. — У меня лично это оклеенный офисный кабинет со столом и несколькими стульями. Именно его вы сейчас видите на экране. Или еще...

Тут появился кабинет помещения, явно стилизованного под старину. Деревянные стены, пол, как я-то лавка и монументальный стол посередине. У стен что-то похожее на сундук.

— А это — комната одного из наших коллег. Он родом из России и говорит, что этот кабинет очень похож на дом его предков. Или следующее...

Новый кабинет, но не менее изображен лишь небольшая светлая поляна, залитая лучами солнца, в окружении хвойных деревьев.

— А это комн т моей сестры... Ну и тепер с мое ин-тересное.

И еще дв к др .

Хмур я темн я пещер с еле пробив ющимся светом, который д ет р стущий н стене слегк зеленев тый мох.

К ртинк меняется, и тепер зритель видит ровную, к к зерк ло, к менную площ дку, явно н ходящуюся н вершине горы, с которой хорошо видны проносящиеся по небу грозовые тучи.

— Это тоже две т кие вирту льные комн ты. И н ши зн комые, которые т м ок з лись, д же не смогли объяс-нить, почему для них было сформиров но именно т кое вирту льное простр нство. Но что действительно в жно, к жд я подобн я вирту льн я комн т формируется н ос-нове ск ниров ния, что генерируется при ктив ции пер-вого переход . И эт комн т ост нется с в ми н всегд .

Д лее, и это не менее в жно.

К др вернулся к тому с мому первому трехмерному изобр жению офисного к бинет .

— Именно сюд вы поп д ете после ктив ции, и именно отсюд вы можете к к пройти д льше, — фоку-сируется вним ние н двери, ведущей из комн ты, — т к и вернуться обр тно, — пок з но кресло, стоящее у стол , — в н ш мир. В моем случ е для возвр щения требу-ется сесть в кресло з столом. К к будет выглядеть точк возвр т и точк перемещения в в шей личной вирту ль-ной комн те, н м неизвестно, в м их придется с мим н й-ти опытным путем. Одн ко, для пример , вот к к выглядят подобные мест в трех н ших с мых необычных комн т х.

Темн я пещер , оч г посередине, фокусировк вним -ния н месте у оч г , слышится коммент рий.

— Это точк возвр т .

Все т же темн я пещер и черное пятно грот , уходя-щее куд -то вниз.

— А это точк переход .

Тепер н к дре изобр жен полян .

— Точкой переход является проход между этими двумя комнатами, — выделение мест на картинке, — ну точкой возврата — этот пенек.

Еще один кадр.

— И теперь одним немаловажным является...

На экран не сейчас избрание с уже виденной к менистой площадью в горюх.

— Точкой возврата является эта область, — подсветилась абсолютно ничем не примечательная часть к менистой поверхности, — вот с точкой переход возникла проблема, — сообщил голос из-за кадра. — Или ее нет, или не наш сотрудник ее не обнаружил, или он еще не сформирован в связи с недостаточностью его параметров и появится несколько позже. О параметрах и том влиянии, что они оказывают, я расскажу в чуть более подробно в следующей части ролика, пока вернемся к текущей ситуации. В данной виртуальной комнате нет точки переход, но это не приговор. Вы должны знать, что появляется он при выполнении двух условий. Первым из них является обнаружение точки возврата, и вторым критерием является необходимость достаточность параметров, о которой я упоминал несколько раньше. Но это...

Комментатор не успел договорить, как сказал, где проводилась трансляция, закончил и перестал отвечать.

Буквально через несколько минут показ видео возобновился.

И теперь ни у кого не вызвало никаких сомнений, что видео шло в прямом эфире.

— Дорогие зрители, подключившиеся к нашему прямому эфиру...

В голосе комментатора слышалось даже неподдельное удивление, будто он сам не верил в произошедшее.

— ...прошу у вас прощения. Мы оказались не готовы к тому количеству аудитории. Мои коллеги сейчас закрепили под роликом ссылку на почтовый ящик, куда вы можете отсылать все свои вопросы. По мере необходимости

тр нсляции они будут обр б тыв ть все входящие письм и группиров ть интересующие в с моменты и вопросы, я же по мере р сск з или после него отвечу н н иболее кту льные и популярные. Прошу, не ост вляйте вопросы в коммент риях, мы просто не успев ем в ре льном времени своевременно отвеч ть н них, т к ок з лся велик инте рес к н шей тр нсляции. Сп сибо з помим ние...

Ну д льше к др вновь вернулся к тому с мому к ме нистому пл то.

— Т к вот, вы должны з помнить, если вы еще не обн ружили и не з фиксиров ли точку возвр т , то точк пере ход не ктивируется. Ну и второе, он т кже не ктивируется, если в ши п р метры не достигли необходимого уровня. Д льше, з помните, вирту льн я комн т игр ет огромную роль. Он являеся буфером для переход из н шего мир в связ нную с ним лок цию Псевдоземли.

Тут к др вновь сменился, только вот был пок з н не экр н, с дел нный кем-то рисунок, живописный, кр сивый, но ник кого отношения к ре льной фотогр фии не имеющий.

— Д , я помим ю, что сейч с вы хотите услыш ть о п р метр хи, возможно, узн ть ответы н к кие-то иные свои вопросы, но д в йте немного подождем. Т к будет проще получить помим ние в д льнейшем. Т к вот, что предст вляет собой Псевдоземля? Н н ш взгляд, это полностью идентичн я н шему миру пл нет , но с несколькими от личиями. Первое и с мое явное — т м нет н с с в ми. Нет людей. Второе — это полностью экологически чистый мир. Но, что интересно, мы н шли т м дост точно много при зн ков когд -то р нее существов вшей неизвестной цивили зции. Что еще? Возможно, т м есть животные и проч я живность, но хоть мы с моей ком ндой и успели исследо в ть лишь небольшой уч сток обн руженного мир , одн ко, к к ни стр нно, не встретили никого из предст вителей животного мир , д же н секомых. Поэтому точной инфор м ции по этому вопросу у н с нет.

Но именно бл год ря этому мои коллеги выдвинули гипотезу полностью искусственного происхождения лок - ции Псевдоземли. Кем и когд он созд н , мы не зн ем. Возможно, н эти вопросы мы сумеем н йти ответы где-то в недр х тех р зв лин и ост тков цивилиз ции, что н ми тут обн ружены. Но сейч с ун с этих ответов нет. Одр ко это к с ется только лок ции Псевдоземли и не имеет ник - кого отношения к... Хотя нет, к этому тоже вернемся чуть позже. Теперь д льше. Д в йте я н чну отвеч ть н вопро - сы, которые у в с должны были появиться в процессе де - монстр ции и которые, к моему удивлению, уже ст ли по - являться в крупнейшем количестве среди коммент риев под видео и приходите н н шу почту. И первыми из них, леж щими н поверхности ст ли: «Почему я использую рисунки?» и «Почему мой коллег ок з лся перед в ми пр ктически обн женным?» Тут все просто. При переходе в миры Системы, т кже обр тно нет возможности з хв - тить с собой к кое-нибудь м тери льные объекты. И д , вы не ослыш лись. Именно миры. Теперь вы дог д лись, по - чему был упомянут Псевдоземля. В этом мире есть зоны переход , которые позволяют переместиться в соседние миры, о них н м точно известно, их должно быть больше нескольких сотен. И они точно т м присутствуют. Д же н той небольшой исследов нной н ми территории мы уже н шли одну подобную зону. Я с м, д и большинство моих коллег — это молодые п рни и девушки. И все мы выросли н компьютерных игр х, ф нт стических и фэнтезийных фильм х, книг х и комикс х. А потому подобные зоны мы для себя решили н зв ть порт льными площ дк ми. А с м переход, соответственно, порт лом или порт льным пере - ходом.

Тут появилось несколько дополнительных кр сочных рисунков, н одном из которых был изобр жен обычный уч сток лес с поляной посередине, следующий к др пок з лм монт , н другом был кто-то, отд ленно похожий н диноз вр или др кон , только летящего в небе.

— Это не бред, — неожиданно картинка сменилась лицом зка дровосека, которым окзлся художник, — Я смирно рисовал все эти картины, после того как мы с командой воспользовались новым портальным переходом. И тут я должен вас предупредить о нескольких немаловажных вещах.

Ксин Су, это был именно он, казалось, постарался взглянуть в глаза каждого, кто следил за ним сквозь экраны своих мониторов.

— Начнем с того, что я отключился. Вы должны знать, что мое виртуальное приключение, которое диктует Систем. Это не игра и не виртуальность. Это реальная жизнь, реальные миры, и они несут реальную опасность.

Новый ролик, но как будто бы рисованный и черно-белый, причем очень похож на старинную пленку, нечлестков девятнадцатого.

Сумерки. Легкое дрожание камеры, потом становится понятно, что сняты двух мужчин, которые тихо подступают к редкому лесу кого-то третьего, держа его под руки. Видно, что люди от кого-то убегают. Неожиданно все ускоряется, камера падает.

В этом ролике резко обрывается.

— Это наши друзья, которые выполняли разведку новой местности и удлились от портального перехода слишком далеко. И там они погибли.

Новый ролик. Теперь это точно обычное видео. Больничная палата. Кровать, на которой лежит перебинтованный человек. Видно, что повязки свежие, и они пропитались кровью.

— Сян, мой друг, он был рейнджером в армии, и потому в больнице взял на себя обязанности командира группы разведки. Именно он и его люди первыми пошли проверять местность вблизи портального перехода. Блгодаря им мы и узнали об опасностях обруженного мира.

Несколько мгновений молчания, после чего в кадре вновь появилось серьезное лицо Ксин.

— Как вы поняли, Систем — это не привлекательный центр, тем более с учетом тех особенностей, о которых я вам сейчас расскажу. И потому с того, о чем уже сообщал. Как из нашего мира в Систему, так и в обратную сторону нельзя перемещать материальные объекты. Но... вы, должно быть, обратили внимание на последний ролик... Это реконструкция воспоминаний на основе логов, снятых с интерфейса. И этот лог можно визуализировать, потом переслать нужному адресату. Да, я был сообщить о главном. Уже на той стороне один наш сотрудник смог сделать очень важное для нас открытие. Все, кто сумел активировать переход в Систему, получили доступ к тому, что мы назвали Глобальную сеть. Мы не знаем, что он связывает, как и куда мы можем получить дополнительный доступ, подключившись к этой Глобальной сети, но именно оттуда мы сумели заглянуть к рту Псевдоземли и тех соседних переходов, что оттуда доступны.

Новая картинка на экране, но уже трехмерная. На экране крутится объемное изображение шара с отходящими от него в разные стороны лучами.

— Выглядит это примерно так. Точных точек хождения портальных площадок мы выяснить не смогли, лишь их приблизительное местонахождение. Ну, и как вы видите, мы получили достаточно точную цифру и личия с ними подобных переходов, причем несколько из них отмечены более явно. Мы предположили, что один из выделенных лучей означает связь Псевдоземли с нашим миром, но твердых доказательств в пользу подтверждения этой теории у нас нет. К тому же подобных лучей несколько, если точнее, то три. Так что... это вопрос будущего.

Дальше...

И вновь зрители увидели лицо рассказчика.

— Этот мир оказался много суровее и опаснее того, на что мы надеялись, осуществляя переход. Ведь по идее, туда мы попали, воспользовавшись хоть и необычным, но тем не менее разрешенным в виде программного кода актив-

в ции. И тут мы перейдем к тому, о чем уже многократно спр шив ют н ши зрители. П р метры, которые вычисляются при ск ниров нии и первой ктив ции. Они делятся н несколько к тегорий. Я буду их описыв ть и д в ть пояснения н своем или чужих пример х, чтобы вы смогли более точно р зобр ться в них.

Н экр н выводится т блиц , где выделено несколько строк.

— У н с есть предположение, что системный интерфейс д птиров л их именов ние под н ше восприятие, подобр в н иболее точные ср внения. И первым пунктом идут физические п р метры человек . Они р зделены н три к тегории.

— Сил — определяет в ши силовые х р ктеристики, н сколько вы сильны. Возможно, эт х р ктеристик связ н с в шими боевыми физическими к честв ми, способностью переносить тяжести и тому подобное. Лично у меня этот п р метр р вняется семи. И мы т к предположили, что это несколько ниже среднего зн чения для жителей Земли. Хотя к кое зн чение может быть м ксим льным, н м неизвестно. М ксим льное из тех, что было определено у моих коллег — это семн дц ть единиц. Этот пок з тель з фиксиров н у моего друг Сян .

— Ловкость/координ ция — п р метр т к и н зв н в интерфейсе через «слэш». Определяет ловкость и координ цию человек при выполнении тех или иных действий, к к и следует из его н зв ния. Я в д нном случ е т кже гор здо ниже среднего уровня. У меня он р вен шести. А вот н ш друг Эдв рд, это тот молодой человек, которого вы видели в первые минуты тр нсляции, пок з л шестн дц ть единиц. Он когд -то з ним лся кроб тикой, но из-з тр вмы ему пришлось ост вить этот спорт, одн ко, к к вы видите, у него п р метр определился н дост точно высоком уровне.

— Выносливость — это способность человек противостоять утомлению при физической и умственной н грузке.