

Город Мак Ану

.:1:.

- Что же такое происходит, черт побери? – еле слышно пробормотал я.

Гондола проплыла подо мной вниз по каналу, который был частично скрыт открытым мной окном истории сообщений. Я проследил за ее ходом, стараясь не думать о поистине странном и неожиданном повороте событий. Я знал, что она ждет меня там, за моей спиной, но мне нужно было собраться с мыслями.

На фоне играла традиционная ирландская музыка. Для этого города была выбрана гэльская тема, которую я находил очень успокаивающей. Именно поэтому я выбрал Мак Ану своим домом. Или, по крайней мере, я выбрал его домом для своего персонажа, Альбирео.

Δ (Дельта) Сервер: Корневой город, город на воде, Мак Ану

Хорошо было оказаться дома, или лучше сказать, дома, который можно иметь в «Мире». Цветные флаги величественно развевались вдоль мощеных улиц. Они символизировали Мак Ану, что означает «Сын Богини». Каждый флаг нес на себе герб города и символы его элементов: ветра и воды.



Мак Ану являлся корневым городом, где игроки начинали свои приключения. Здесь они могли приобрести все необходимое снаряжение (оружие, броню, зелья, информацию) и хранить раздобытые сокровища. Те же, у кого денег было настолько много, что просто девать некуда, - такие, как я – могут даже купить дом или убежище.

В принципе особой надобности покупать дом нет, но если у тебя есть лишние деньги, то приобретенная недвижимость становится символом твоего статуса, а также позволяет хранить там свои трофеи.

Я наблюдал за плывущей по каналу на север гондолой, пока она не исчезла под арочным мостом. Канал делил город пополам и вел к Вратам Хаоса. Эти врата – единственный способ попасть в город или покинуть его, а наложенное на них заклинание не позволяло мобам проникнуть в город.

Врата также являлись телепортом. Выбрав три ключевых слова, такие, как «Темные», «Недоступные» и «Руины», игрок мог переместиться в любую локацию на его или ее выбор. Три слова служат координатами. В данном случае игрок окажется в темных недоступных руинах.

Оказавшись в поле, персонажи могут отправляться на поиски приключений. В любой момент можно вернуться в город с помощью одноименной команды меню, но только не из подземелья. Для этого игроку нужно сначала вернуться обратно на поверхность.

Но и в поле есть свои опасности. «Мир» находился в состоянии постоянной и жестокой войны между духами и демонами. То, что игрок не шастает по подземелью, еще не значит, что его или ее не могут убить мобы, обитающие в поле.

От подобных существ города защищает мощный духовный барьер, но Врата Хаоса все еще остаются его слабым звеном, поэтому у них всегда выставлена внушительная охрана.



Я отвернулся от окна и едва слышно произнес ее имя:

- Ликорис.

Ее волосы мягко шелестели, подобно текущей в канале воде. Ее глаза были закрыты, а на лице застыло загадочное выражение.

Она не произнесла ни словечка с тех пор, как назвала меня по имени тогда, в подземелье. Что в «Мире» было хорошо, так это то, что все разговоры можно было просмотреть. Даже голосовые реплики сохранялись в виде текста. Я вызвал лог нашей с ней тогдашней беседы и промотал вниз:

Ликорис: Спасибо, Альбирео.

Альбирео. В Мире не может быть двух одинаковых имен. Я целых три дня думал над именем для своего персонажа, пока не выбрал то, которое мне действительно нравилось.

Еще день ушел на дизайн персонажа: мальчишеское лицо, мускулистое тело, на вид где-то лет двадцать. Я выбрал смуглую кожу, черные волосы, подстриженные под «волчью гриву», прическу, уникальную даже в «Мире».

Я был облачен в безрукавную чешуйчатую броню, кожаные перчатки и сапоги, а моим основным оружием была алебарда.

Игрок мог выбрать одну из шести специализаций, которая определяла его профессию и класс оружия. Я был Копейщиком и специализировался на древковом оружии: копьях, пиках и алебардах. А вот что касается остальных пяти специализаций:

Клинок (Blade) – Фехтовальщик, одноручные мечи

Парные клинки (Twin Blade) – Разбойник, оружие в каждой руке

Тяжелый клинок (Heavy Blade) – Мечник, двуручные мечи

Тяжелый топор (Heavy Axe) – Мастер секир, двуручные топоры и секиры

Элементалист (Wave Master) – Чародей

Каждое оружие в «Мире» имеет ранг в виде цифры. Если у двух различных оружий одинаковый ранг, то все будет зависеть от их класса. Например, копья будут обладать более высокими атакующими параметрами.

Другими словами, я буду иметь превосходство над тем, кто будет вооружен мечом такого же ранга. Однако ценой за это является ограничение на броню. То есть, я

хорош в атаке, но защита у меня хромает. Но это компенсируется моим личным элементом.

На каждой руке моего персонажа, чуть ниже плеча, красовались три белых шестиугольника, отражавшие его элемент: землю.

Есть шесть различных сфер, из которых магия берет свою силу: земля, вода, огонь, дерево, гром и тьма. Каждая сфера обладает уникальными силами и позволяет своему последователю использовать различные атаки или получать плюсы к защите.

Я переключился в режим от третьего лица. Камера отлетела в сторону, и я увидел своего персонажа, который все еще держался с Ликорис за руки.

- Альбирео, - плавно произнесла она. Вслух! Это-то и напрягало. Это не могло быть чем-то заранее запрограммированным. В «Мире» не может существовать двух одинаковых имен. Таким образом, у каждого игрока свое уникальное имя. Невозможно запрограммировать в НИПа имена всех игроков. Их столько, что не сосчитать.

Возможно такое, что разработчики записали и оцифровали все речевые звуки, складывая которые вместе, можно получить произношение любого имени, но всегда, когда компьютеры пытаются имитировать человеческую речь, получается нелепо и невнятно. Она же произносила мое имя идеально.

Как ей это удавалось?

Я поводил Альбирео по комнате. Ликорис продолжала следовать за ним.

Сколько еще это будет продолжаться? Мне не хотелось идти искать приключения с ребенком на шее. Думаю, следует вновь пробежаться по этому ивенту и попробовать избавиться от нее. В конце концов, ведь именно там она ко мне привязалась. Как только она взяла меня за руку, мы телепортировались из подземелья ко мне домой.

Единственный способ телепортироваться из подземелья – это использовать Окарину феи. Но даже этот айтем телепортирует только на поверхность к входу в подземелье, а не прямо в город, тем более домой. Ничто на такое не способно, поскольку иначе это будет нарушение протоколов игры «Мир».

В мою дверь кто-то постучал.

Я переключил обзор в режим от первого лица.

Нацелившись на входную дверь своего дома, я инициировал беседу с тем, кто стоял по другую сторону.

- Кто там?

Среди игроков у меня нет друзей, близких настолько, чтобы приглашать их к себе. Я никогда никого не пускал в свой дом. Ликорис была моей первой гостьей – и то только потому, что она навязалась, и никуда от нее не деться.

- Помогите! – воскликнули за дверью.

Теперь-то что?! - подумал я.

- На меня моб напал!

Голос девушки, к тому же очень молодой, но это еще ничего не значило. Настоящий голос игрока можно изменить голосовой маской. Насколько я знал, с таким же успехом этим персонажем мог управлять сорокалетний мужик, живущий у своей матери в подвале.

- Да он сейчас убьет меня! ПОМОГИТЕ!

Если игрок на самом деле кричал сейчас так громко у себя дома, его соседи наверняка уже трезвонили в полицию. Но это не мог быть монстр. Это же корневой город, одно большое надежное убежище.

- Здесь нет монстров. Это невозможно, - сказал я.

- Ну тогда скажи это... этой штуке! – вскричал голос.

- Это, наверное, просто чей-нибудь жутковатый персонаж. Может, ПК-шник?

- Это НЕ игрок! Это моб! Аaaaa!!

Ну все. С меня хватит. Я отвернулся от двери и увидел на полу комнаты большую парящую тень какого-то крылатого существа. Я подбежал к окну.

Снаружи летала гарпия, существо с торсом женщины и ногами ящера, крылатое и когтистое.

Короче, моб.

Я посмотрел вдаль и заметил толпу прочих существ, штурмовавших город. Игроки старались вовсю, обороняясь от внезапного натиска. Вечернее небо казалось живым от заполонивших его демонов; улицы города наводнили мобы.

И тут я вспомнил. По крайней мере, раз в несколько месяцев на корневой город происходило запланированное нападение.

- Эта тварь слишком сильна для меня! – услышал я крик.

Чувствуя раздражение, я распахнул дверь. И увидел гоблина со здоровенной шипастой булавой. Его целью была привлекательная девушка с длинными распущенными волосами, спускавшимися до самой талии.

Без всяких сомнений девушка была Элементалистом. Она была одета в остроконечную ведьмовскую шляпу, ожерелье, высокие, до коленей, кожаные сапоги и чрезмерно откровенное белое бикини, украшенное треугольником и зигзагом, которые символизировали ее элемент, гром. Ее единственным оружием был длинный посох, бесполезный в ближнем бою.

Я нацелился на нее. На моем экране высветилось ее имя: Хокуто.

- Вечер добрый, Хокуто.

- Кончай шутить и убей эту тварь!

- С чего ты взяла, что я смогу?

- У тебя же есть свой дом, ведь так? Вряд ли ты заработал столько денег, продавая эль в таверне.

Гоблин снова набросился на нее. Она попыталась защититься, но слишком медлила. Ее взмахи были дикими и паническими. Меня это забавляло.

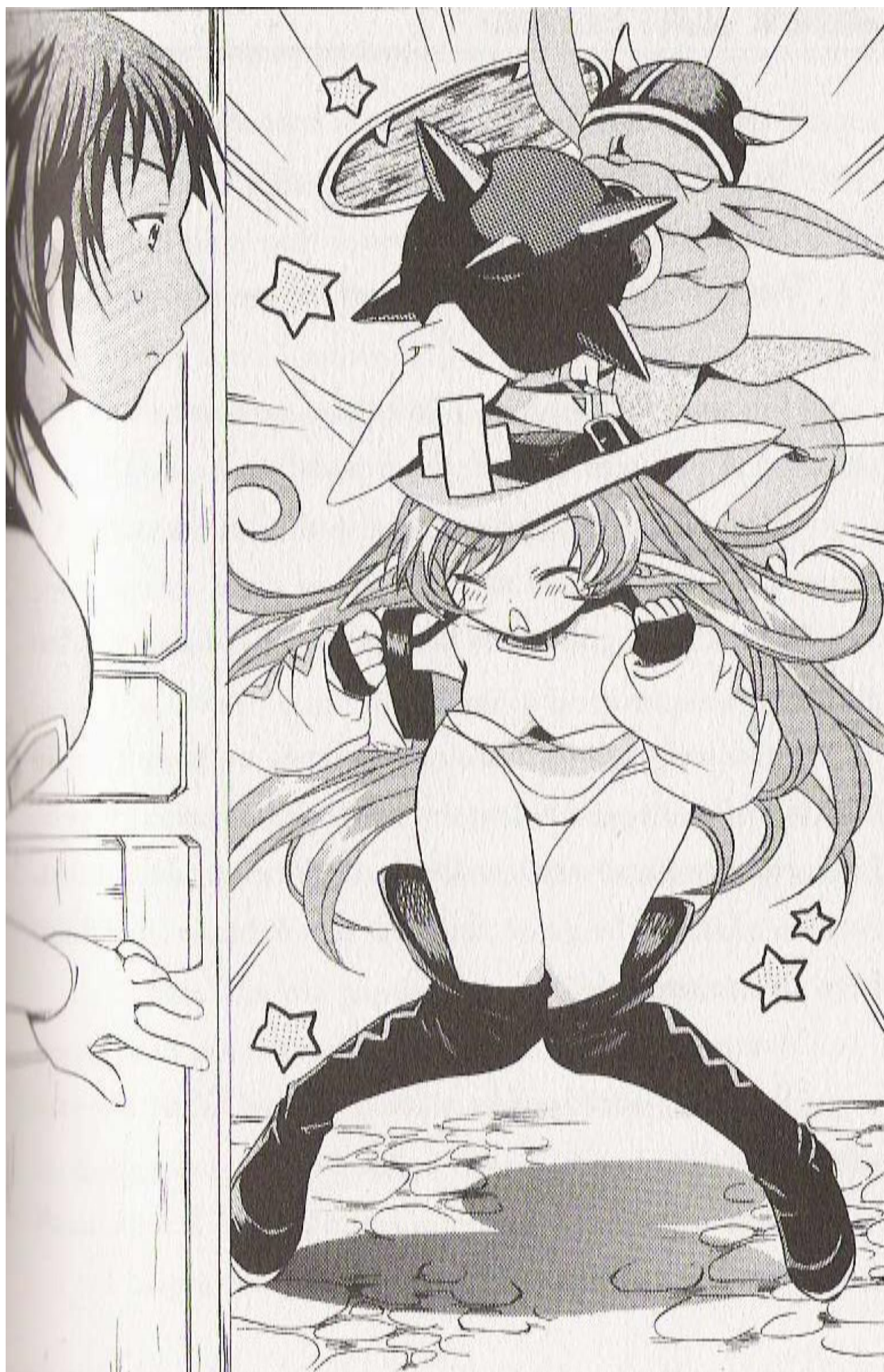
- Твой персонаж довольно милый.

Я знал, что мне не стоило флиртовать. Она могла быть всего лишь ребенком. Если, конечно, учесть, что она это «она».

- Спасибо. А теперь, почему бы тебе не изобразить героя и не помочь даме в трудную минуту? – поддразнила она.

- Думаю, ты вполне справишься с простым гоблином, - не остался в долгу я.

- Так вот что это такое? Что оно вообще делает в городе? Погоди... Это что, какой-то ивент?



- Ага. Монстры прорываются сквозь духовный барьер и вторгаются в город. Объявление об этом можно увидеть на официальном веб-сайте.

Должно быть, она нуб, раз не знает об этом, подумал я.

- Да кто вообще тратит свое время на то, чтобы читать эту дрянь?

- Я, наверное.

- Так и будешь стоять, или, может, все-таки pomoжешь?

- Я думаю над этим. Может, ты и не оказалась бы в подобной ситуации, если бы читала BBS.

- Ладно! Отныне я буду дотошно читать все объявления! Наизусть заучивать буду! Только убей его!

Бум! Гоблин треснул ее булавой по голове. Судя по звуку, было больно.

Я уже давно выучил все типы оружия в «Мире», поэтому всегда мог определить, насколько силен мой противник. Посох Хокуто был самого низкого уровня, из стартового комплекта новичка. Любог нуб, который играет хотя бы уже несколько часов, за это время находит себе что лучше.

- Ты новичок?

- Меня сейчас порешит какой-то убогий гоблин! Сам как думаешь?!

Я рассмеялся.

- Да не стой ты столбом!

Гоблин опять ударил ее, но я был в безопасности. С игроком ничего не может случиться, если он находится в своем доме. Другие персонажи могут войти, только если получают приглашение. Я же не собирался приглашать ни ее, ни гоблина.

- Почему я не могу войти?

- Я должен пригласить тебя, - она действительно не знала правил.

- Ну так пригласи!

- Ни за что. Я не объединяюсь с другими игроками и не вступаю в пати. Я одиночка.

- Впусти меня, или я умру.

Гоблин продолжал безжалостно дубасить ее. Бам, бам, бам!

Но она не умирала. Использовала лечебные заклинания? Я не заметил, чтобы она что-нибудь кастовала. Ее полоска жизни уже должна быть на критической отметке.

- Есть одно распространенное среди геймеров изречение: «То, что нас не убивает, делает нас сильнее».

- Спасибо, что просветил, осел, - ей, наконец, удалось увернуться от одной из атак. - Молись, чтобы я умерла. Потому что иначе я вернусь и прикончу тебя.

Я рассмеялся. Будто первоуровневый персонаж может мне что-то сделать.

- Козлина!

Ну и ладно. Я уже собирался закрыть дверь, как вдруг прямо передо мной возникла Ликорис.

Хмм... Если она стоит передо мной, значит она вышла из моего дома. А если мы все еще держимся за руки, значит, я...

Я переключился на режим от третьего лица. Теперь мы оба стояли в холле. Она вытащила меня из моей безопасной обители.

- Твою мать! – проворчал я, когда из-за угла выскочили еще два гоблина, и на экране вспыхнуло сообщение «Режим боя».

- Твою мать! – вновь выругался я, на этот раз гораздо громче, и сменил свой обзор на режим от первого лица. После чего я использовал мой атакующий навык – «двойной взмах!»

Мое копьё описало широкую дугу. Потребовался всего лишь один удар. Оба гоблина умерли мгновенно. Третьему тоже досталось. Взмах был внушительный.

- Давно пора, – сказала маленькая колдунишка.

Я уже хотел, было, отпустить насмешливый комментарий, но вдруг подала голос Ликорис:

- Найди их босса.

Прозвучало как приказ.

- Ликорис..?

До этого она игнорировала все мои вопросы, а теперь еще и приказывает мне!

- Найди их босса, Альбирео.

Она вновь назвала меня по имени.

В ивенте вторжения всегда присутствует босс, или командир, как правило, высокоуровневый моб или злой воин, возглавляющий нападение. Босс всегда самый сильный из всех.

Наверное, ивент вторжения как-то связан с квестом Ликорис. Полагаю, это значит, что мое приключение продолжается. Нужно было идти. Я должен был узнать, каким образом Ликорис умудрялась произносить мое имя.

- Хорошо, Ликорис. Я поищу его.

- Спасибо, Альбирео.

Пора выйти наружу и встретиться с вражеской толпой.

∴ 2 ∴

На главной улице Мак Ану царил хаос. Повсюду, подобно фейерверкам, сверкали заклинания. Со всех сторон мелькали оружие и когти. Даже фоновая музыка сменилась на яростную оркестровую партию, соответствующую той опасности, с которой столкнулись игроки.

Улицы быстро заполнились призраками, умершими персонажами игроков. Когда умирает моб, его тело медленно исчезает с экрана. Когда же погибает игрок, от его персонажа остается лишь силуэт, указывающий на место его смерти.

Я услышал чей-то голос рядом:

- Судя по демоническому происхождению нападающих, зуб даю, что босс – это какой-нибудь...

Он не успел договорить, тяжелый удар огра свалил его. Персонаж игрока мгновенно обратился в тень. Он был мертв.

Другой игрок закончил начатую погибшим мысль, и в моем окне чата появилось:

Орка: Босс, должно быть, какой-нибудь демон!

Система голосового чата тут же преобразовала его голос в текст.

- Вероятно, высший демон, - подумал я вслух, но, в отличие от прочих голосов, мой никто не мог услышать.

В «Мире» есть разные режимы общения: разговор, пати и шепот. В режиме разговора тебя могут слышать все в пределах определенного радиуса. режим пати, самый распространенный, ограничивает круг общения до членов твоей текущей группы, как правило, друзей. Только те, кто находится в общем списке группы, могут слышать друг друга, прочие же исключаются. Режим шепота позволяет напрямую говорить с другим игроком, и никто посторонний вас не услышит.

Опытные игроки могут быстро переключаться между режимами, благодаря чему перед ними открывается уровень общения даже более тонкий и изощренный, чем в реальности. Например, персонаж может сказать что-нибудь в режиме разговора, и его услышат все, затем быстро переключиться в режим шепота и послать кого-нибудь рядом с ним. Разумеется, прежде чем переходить на грубости, нужно удостовериться, что ты в нужном режиме, иначе можно попасть в переделку. Даже призраки могут продолжать общаться с членами своей группы, скажем, прося воскресить их.

Благодаря этим режимам, мне не приходилось слушать голоса сотен окружающих меня игроков. Большинство находилось в режиме пати и общалось со своими друзьями.

Сейчас я тоже был в режиме пати, но как одиночка. В моем списке не было друзей, что значит, что никто не мог меня слышать.

Кто-то в режиме разговора произнес:

- Нужно найти босса и убить его, если мы хотим покончить с вторжением.

Орка: Согласен. Пошли.

Мой мозг быстро проанализировал типы всех встреченных мобов, так что я примерно понял, что за босс мог ими командовать. Среди мобов преобладали гоблины, огры, гарпии и летучие мыши. Первые и последние были мелкой сошкой, а вот командовать ограми и гарпиями мог только демон с огромной мощью.

Я пронесся по главной улице, собрав на себя всех встречных мобов. Разборки с ними всеми, чтобы продвинуться дальше, начали меня утомлять.

Внезапно меня окружили четыре огромных огра, преградив путь, словно живая стена из плоти. В своих динамиках я мог слышать их сопение.

- Двойной взмах! – прокричал я команду.

Моя алебарда сверкнула в воздухе.

Сопение прекратилось. Их тела рухнули друг на друга, образовав небольшую гору, прежде чем рассеяться подобно туману.

- Круто! – воскликнул кто-то.

- Он силен! – закричал другой. Одобрительные возгласы посыпались со всех сторон. Я вдруг обнаружил, что все вокруг смотрят на меня. Затем кто-то начал хлопать в ладоши.

Действия, такие как хлопанье, можно легко прописать на клавиатуре как “/хлоп”, и персонаж воспроизведет это. Благодаря таким командам, персонажу доступен широкий спектр эмоций и движений.

У меня не было времени на их благодарности. Я искал босса. Это был единственный способ продвинуться по квесту Ликорис.

Я продрался сквозь толпу игроков и мобов. Когда я добрался до начала пересекающего канал арочного моста, разразился самый настоящий ад.

В воздухе возникло большое облако, которое затем с могучим ревом вспыхнуло пламенем, обратив в призраков почти всех, кто был на мосту.

Я нашел его.

Демон был в два раза больше тех огров, с которыми я недавно столкнулся. Его голову венчали внушительные рога, а за его спиной распростились нечестивые кожистые крылья. Когда чудище улыбалось, в его пасти можно было разглядеть раздвоенный язык; его хвост триумфально рассекал воздух. Своим видом монстр напоминал Сатану.

Мой обзор сотрясаясь при каждом движении демона. Он был очень силен.

Тех, кто еще остался на мосту, охватила паника. Некоторые пытались быстро воскресить своих павших товарищей заклинаниями или возрождающими зельями, но все, кто смог вернуться к жизни, вновь погибли спустя секунду от второй атаки демона.

Сила монстра была беспрецедентной. Некоторые слабые игроки начали жаловаться, что это нечестно.

- Это нарушение правил! – крикнул кто-то.

Третья атака демона прикончила всех, кто еще оставался на мосту. Теперь там не осталось никого, кроме призраков.

Наступила жуткая тишина. Больше никто никого не воскрешал. Мертвые оставались мертвыми. Все в зоне досягаемости демона были уничтожены.

- Я еще никогда не видел такого сильного монстра, - произнес чей-то голос.

- Его не остановить, - вторил ему другой.

Повернувшись, я заметил, что в город прибыли еще игроки. Услышав об ивенте, люди залогинивались в игру, чтобы хоть одним глазком взглянуть на могущественного демона. В то же время они держались на безопасном расстоянии, не желая терять своих персонажей. Среди них были даже такие, кто мог нанести демону серьезный урон и даже победить, если очень повезет.

Я был поражен, что такое количество людей смогло залогиниться одновременно, не замедляя работы сервера «Мира». Голос вернул меня с небес на землю.

- Победи демона.

Это была Ликорис. Во всей этой неразберихе она умудрилась остаться рядом со мной.

- Найдутся и другие воины, которые захотят заполучить лавры победителей, - произнес я устами персонажа.

- Победи его, Альбирео.

- Как пожелаешь.



На планирование не было времени. Если я собирался выиграть MVP (расшифровывается как «самый полезный игрок» - дается тому, кто внес наибольший вклад в сражение – прим. перев.), нужно было атаковать прежде, чем появятся другие высокоуровневые персонажи.

Мой обзор оставался в режиме от первого лица. Вид бегущей рядом со мной Ликорис отвлекал бы меня во время битвы.

Я атаковал.

Демон навис надо мной, вынуждая меня запрокинуть голову.

- Основная атака, - скомандовал я.

Мое копье звякнуло, ударив отвратительное существо. Демон яростно зарычал и злобно ухмыльнулся, оскалив угрожающие клыки.

Взмахнув крыльями, он создал разрушительный порыв ветра, прежде чем использовать то же заклинание, которое только что уничтожило всех на мосту.

Черная сфера окутала меня, прежде чем обратиться во вспышку пламени.

Я ожидал худшего, но не такого: моя полоска жизни мигала красным цветом. Меня так тяжело не ранили с самых первых дней игры. Я был одиночкой, поэтому и воскресить меня было некому. Я мог потерять Альбирео.

Я быстро скастовал боевое заклинание, повышая мои атакующие навыки и защиту, и выпил зелье полного восстановления. Шкала моей жизни вновь стала зеленой.

Пока что.

Я нанес серию смертоносных ударов, используя все навыки, какие только мог. Я знал, что жизни у демона больше, чем у любого другого моба, с которыми я когда-либо сражался.

Монстр обрушил на меня град ударов, вынуждая меня пить одно лечебное зелье за другим, только чтобы остаться в живых.

Это сражение начинает дорого мне обходиться.

Моя алебарда издала характерный шум, когда я атаковал. Внезапно я услышал новый звук: кто-то присоединился к сражению.

Могло показаться, что это был благородный поступок – броситься в битву и помочь незнакомцу, но на самом деле они все надеялись нанести смертельный удар раньше меня. Это было соревнование. Тот, кто убьет демона, получит большое количество опыта.

Без всякого предупреждения остальные присоединились к потасовке. Они были похожи на стаю падальщиков, почувствовавших слабость своей жертвы. На демона навалились со всех сторон.

Некоторые игроки вступили в битву слишком поспешно, и демон обратил их в призраков или же сбросил с моста в канал.

Я продолжил атаковать, но в такой схватке было сложно определить, сколько урона наносил лично я.

Внезапно демон покачнулся, и я понял, что пришло время все закончить.

- Тройная атака!

Мое оружие разразилось неистовой комбинацией ударов, последний из которых был самым тяжелым.

Босс рухнул.

Моя полоска жизни была в критическом состоянии, поэтому я быстро осушил несколько пузырьков с восстанавливающим зельем, чтобы привести себя в норму.

Демон начал медленно растворяться в воздухе, оставив в моем окне чата несколько ругательств и проклятий, прежде чем полностью исчезнуть. Удовлетворение от победы несколько портило тот факт, что монстр, вероятно, возродится через несколько месяцев для очередного ивента.

После поражения моба, компьютер рассчитывает MVP, или кто нанес наибольший урон. Поскольку игрок, нанесший смертельный удар, получает внушительное количество опыта за нанесенный урон, я не беспокоился о том, что другие заберут мою славу. Я знал, что останусь в выигрыше.

Я мог слышать, как вокруг меня в режиме разговора болтали прочие игроки.

- Кто получил MVP?

- А ты как думаешь?

- Наверняка тот Копейщик. Он первым атаковал демона.

- Да, но кто нанес смертельный удар?

- Кто знает, слишком много игроков атаковало его. Это мог сделать любой из них.

Я улыбнулся. Спустя мгновение передо мной появился сундук. Появившееся после убитого моба сокровище мог видеть и открыть только тот, кто выиграл MVP. Пройдет примерно секунда, пока все проверят свои экраны, чтобы посмотреть, кому же засчитали MVP. Я услышал недовольные стоны тех, кто находился в режиме разговора.

- Поздравляю.

Это был Орка. Я поднял взгляд и, наконец, увидел его. Он был мускулистым, обнаженным по пояс Фехтовальщиком. Я переключился на разговор:

- Спасибо.

Я не особо был заинтересован в беседе с ним, поэтому сразу же развернулся, нацелился на сундук и открыл его.

- Что ты получил?

Я уставился на сундук, не веря своим глазам.

- Оно того стоило? – спросил он.

- А... извини. Мне нужно идти.

Извинившись, я проскользнул мимо него и устремился вниз по улице в сторону своего дома.

.:3:.

Слова Ликорис переполняли мое окно чата, прокручивая его вниз, пока я через переулки вел ее обратно домой.

Ликорис: Пожалуйста, дай мне rae.cyl.

Несмотря на мои попытки игнорировать ее, она все не унималась.

- Пожалуйста, дай мне гае.cyl.

Ее зациклило. Она не замолкнет, пока я не удовлетворю ее запрос. Это был единственный способ перейти в следующую фазу квеста.

- Пожалуйста, дай мне гае.cyl.

Я передал ей айтем через окно торговли.

Он назывался по-другому, но имел то же необычное расширение, “.cyl”. Оно вообще было как-то связано с «Миром»?

Мне не нравилось то, что я так невежливо обошелся с тем Фехтовальщиком, но как бы я ему объяснил, что сокровищем, которое я получил, было что-то вроде закодированного файла? Кроме того, я не любил привлекать к себе внимание и не искал себе компании в моих приключениях.

Я вошел в здание и поднялся по лестнице.



Хокуто: А вот и ты!

Ее слова вспыхнули на моем экране, когда она прокричала их практически прямо мне в ухо. Я был не в настроении для этого.

Хокуто ждала меня перед дверьми в мой дом. Я нацелился на нее, чтобы мы могли разговаривать друг с другом.

- Я гляжу, ты пережила нападение.

- Не твоими стараниями.

- Я бы сказал, что тебе стоит поблагодарить меня. Я ведь убил гоблина.

- Ты хотел бросить меня погибать. Ты покинул дом по чистой случайности. Ты вообще не собирался мне помогать.

- Угу, раз так... всегда пожалуйста.

- Хмф! – ее персонаж соорудил обозленную гримасу и в негодовании сложил руки на груди.

- Ты что, из тех, кто заходит в игру только затем, чтобы излить здесь все свое недовольство из реального мира? – спросил я.

- Чего?! Слушай, ты, Ал... Альбион... Альборио...

- Аль-би-ре-о!

- Да какая разница, - фыркнула она.

- Не нужно все время кричать.

Почему она такая шумная? И надоедливая? И перегораживает дверной проем?!

- Я тебя и так прекрасно слышу. И грубить тоже совсем не обязательно.

Ее персонаж из обозленного состояния перешел в полную ярость.

- Грубить? Да когда я вообще грубила тебе?

- Например, когда издевалась над моим именем? Что если вместо Хокуто я назову тебя Хоччи? Понравится?

- Не посмеешь!

Да, не посмею, но только потому, что я вежливый человек. К тому же, чего я вообще церемонюсь с первоуровневым персонажем? Я могу убить ее одним ударом, если захочу.

- Слушай, я три дня потратил на свое имя. И я не потерплю...

- Три дня!

- Угу.

- Три дня на *это*?

Я вздохнул. До нее не дошло. Она совсем не погружалась в «Мир», как большинство игроков, с которыми я встречался.

- Вежливость по отношению к незнакомцам – обычное правило хорошего тона, особенно если не знаешь, кем они могут быть в реальной жизни. Исходя из этого, я вполне могу оказаться, скажем, твоим школьным учителем.

Судя по ее наглости, она наверняка была подростком.

- Ах прости. Не знала, что в «Мире» ты устанавливаешь правила.

- Оно не мое. Это общепринятое правило во всем онлайн-мире. Наверняка ты знала об этом, когда...

Ну и зачем я трачу свое время?

- С меня хватит. Прощай.

Я убрал с нее свой прицел.

- Подожди! – закричала она.

- Кончай орать! – закричал я в ответ, и только потом сообразил, что она не слышит меня. Я вновь нацелился на нее.

- Хватит кричать.

- У тебя же очень большой уровень, да? Ты вынес гоблина одним ударом. Но когда ты мог с легкостью спасти меня, ты не стал этого делать.

- Нет такого правила, по которому я должен спасать всякого игрока, которого вот-вот убьют.

- А как же твои «правила хорошего тона»?

- В этом мире каждый сам отвечает за свою судьбу. Здесь ты либо борешься и процветаешь, либо умираешь. Все на свой страх и риск.

- Не очень-то приятно.

- Я все же спас тебя, разве нет? Чем же ты тогда недовольна? Забудь об этом. Если продолжишь жаловаться, я доложу ГМу.

- Кому?

- Мастеру игры, - она все еще ничего не понимала. - Это системные администраторы. Они следят за всем.

- И зачем тебе ему докладывать?

- Тебя могут отметить за чрезмерную грубость и несносность.

- А как они узнают?

- По логам.

Хокуто:

Она набрала это вручную, чтобы выразить свое молчание. Я начал пояснять. Чертовы нубы.

- Это запись нашего разговора. Все, что мы говорим, записывается в лог. И, основываясь на характерном для «Мира» здравом смысле, они признают твою неправоту.

- Ах так?

- Угу.

- Там сохраняется все, что ты говоришь?

Она изводила меня.

- Да. Каждый крик, каждая грубость, каждый неприятный комментарий.

- Тогда там должна быть запись твоего сексуального домогательства.

- Чего?! Ты о чем вообще?

- И кто сейчас кричит?

Я ничего не мог с собой поделать. Эта девчонка (если она была девчонкой) меня достала.

- Ну все. Я пишу ГМу.

- Валяй. Я тоже напишу. Скажи мне, что серьезнее: обычная грубость или сексуальное домогательство? Говоришь, что меня могут отметить, но что тогда сделают с тобой?

Мне заблокируют доступ в «Мир».

- Да, но ты же врешь.

- О, правда? А что насчет того, что ты пялился на меня, когда говорил, что я милая?

- Это? Я просто... выражал свое мнение о твоём персонаже.

- Не очень-то хорошо звучит, особенно из уст того, кто может быть моим школьным учителем.

- Но я не твой...

Она подловила меня. Я тоже начудил. Но то, что я назвал ее милой в игре, еще не значит, что я домогался ее. Однако, если она настучит на меня, это будет пометкой в моем профиле, пусть даже и по неоправданной причине. Порой систему так просто обратить против тебя.

- Ну и как будем решать?

Она злорадствовала. Я слышал это в ее голосе. Даже выражения эмоций ее персонажа изменились. Руки ведьмы были так же скрещены на груди, а вот на ее губах играла злобная улыбка. Она чуть запрокинула голову, задирая нос. Это была эмоция «Триумфальное самодовольство».

Почему бы ей просто взять и не уйти?

- Чего ты хочешь? – спросил я.

- Твой адрес.

- Мой что?

- Дай мне свой пользовательский адрес! Хочу, чтобы мы были друзьями!

- Друзьями?

Это была слишком высокая цена.

У меня разболелась голова. Мне нужен аспирин.

- Ну, я жду. Или мне начинать катать жалобу сисадминам?

Я передал ей свой пользовательский адрес.

..4..

Согласно легенде, если пригласишь в дом вампира, то останешься совершенно незащищен перед ним.

Именно так я себя и чувствовал.

- Что за свалка! – произнесла Хокуто, войдя в мой дом.

- Пожалуйста, не оскорбляй...

- Почему у тебя нет никакой мебели? Ты беден?

- ...мой дом.

Наверное, она даже не догадывалась, сколько денег стоила аренда этого жилья.

- В подобном предпочитаю минимализм.

- Да, но я читала в журнале, что люди полностью обустраивают свои дома так, как захотят.

- Угу.

- Но ты не из их числа.

- Видимо, нет.

Наступил редкий момент тишины, пока она осматривала дом. К сожалению, недолгий.

- Давай обустроим.

- Что?

- Ну же, будет весело.

- Весело кому?

- Это место скучное. Однообразное. Бельмо на глазу.

- И оно мое. Так что оставь его в покое.

- Да, но теперь-то оно *наше*.

Наше? Она сказала «наше»? Действительно сказала?

- Здесь мы поставим диван, раздобудем розовые занавески, может, постелим пару ковров... о, а здесь поставим фонтан. Или, может, статую.

- Ни за что.

- И избавимся от этого убогого стола.

- Ты вообще меня слушаешь?



Спустя час, мы шли по главной улице города. Сложно было поверить, что не так давно здесь было поле ожесточенной битвы. Но в игровом мире если ивент заканчивается, значит, он заканчивается. Все быстро возвращается к прежнему состоянию. Игроки уже вернулись в город, чтобы посмотреть товары торговцев, и выискивали себе лучшие сделки:

- Где лучше всего покупать магическую броню?

- В «Жадном воине».

- А это где?

- Тебе нужно перейти на другой сервер. Это на Σ (Сигма) сервере.

Не так давно некоторые из этих игроков поздравляли меня с победой над демоном; теперь же они даже не вспомнят меня.

- Посмотри на этого идиота, - Хокуто указала на приземистого персонажа с большим мускулистым телом, вооруженного неудобной на вид тяжелой секирой. Он на кого-то кричал.

- Они сказали, что это магическое зелье, но это оказалась обычная исцеляющая вода, которую можно купить у любого клирика за один золотой!

Хокуто рассмеялась.

- По-твоему это смешно?

- Конечно. Он все равно что выставляет свою тупость на всеобщее обозрение. Не удивлюсь, если в следующие пять минут его еще кто-нибудь облапошит.

- Тогда учись на его ошибках и не кричи в самом центре города.

Мы остановились у одного из магазинов, и я нацелился на владельца, толстого торговца за стойкой.

- Добро пожаловать, - с энтузиазмом поприветствовал он меня дружелюбным голосом. - У меня большой выбор товаров. Что Вас интересует?

На моем экране появилось окно со списком доступных айтемов.

- Не совсем так же, как в «Сакс», - произнесла Хокуто.

Я ответил молчанием.

Альбирео:

- Не делай так. Это раздражает.

- Ты так же делала.

- Нет, не делала.

- Проехали. Просто выбери уже, что ты хочешь, и побыстрее.

- Я почти не следил за списком и надеялся, что она не выберет что-нибудь слишком дорогое. В конце концов, не свои же деньги она тратила.

- Знаешь, что мне это напоминает?

- Мм?

- Двух молодоженов, которые выбирают мебель для своего первого дома, - она набрала команду "/улыбка", и ее персонаж улыбнулся.

Надеюсь, она не думала, что так оно и есть. Как я вообще позволил втянуть себя в столь нелепую ситуацию?

Я увидел, как она подсветила на экране несколько предметов. Когда она выбрала кровать, я решил, что пора прекращать шоппинговый раж.

- Все, это последний.

- Что? Но я много что еще хочу купить.

- Ты уже купила достаточно.

У меня было чувство, что она скупит весь ассортимент, если я ей позволю.

Я услышал, как другой персонаж, Мечник, одетый как самурай, спорил с торговцем:

- Ну давай же, не жмоться. Дай мне скидку. Я ведь столько всего у тебя накупал.

Он, должно быть, нуб. Разговаривает с торговцем, словно тот был чьим-то персонажем, а не НИПом. Не имеет значения, сколько ты купишь, цены всегда одни и те же.

Пора возвращаться домой. Мы покинули здание, уставленное приобретенной нами мебелью. Одна из прелестей покупок в киберпространстве: не нужно было заботиться о перевозке.

Закончив расставлять все, что мы купили, Хокуто произнесла уже более довольным тоном:

- Ну вот! Не так уж и плохо. Это место начинает обретать уют, - Хокуто набрала “/да” пару раз, и ее персонаж дважды кивнул.

Комната выглядела ужасно. За какие-то пару минут мой аккуратный дом превратился в личное убежище Хокуто. Самое кошмарное – это розовые занавески.

- Довольна, принцесса?

Используя быструю команду, я покачал головой. Я знал, что есть пять основных команд, которые стоило поставить на быстрый доступ:

“/взгляд” (посмотреть на)

“/да” (кивнуть)

“/нет” (покачать головой)

“/не знаю” (пожать плечами)

“/пока” (попрощаться)

По своему опыту я мог сказать, что эти действия обычно подходили почти для любой ситуации. Не думаю, что Хокуто хватило бы всех заложенных в игру быстрых команд. Она постоянно была на одних только эмоциях, хотя, похоже, ее самыми любимыми были:

“/тяж_взгляд” (неприятно уставиться)

“/энт_да” (кивнуть с энтузиазмом)

“/энерг_нет” (энергично покачать головой)

“/ялость” (разъяренный вид)

“/триумф_самодовольство” (надменно вздернуть нос)

- Так... Наверное, тебе уже пора спать. Будешь разлогиниваться?

- Что? Еще только девять вечера. Я кто, по-твоему, малявка из начальной школы, которая спит на клеенке и ссытся в постель по ночам?

Хмм, а она старше, чем я думал. Может быть, возраст младшей или средней школы, но наверняка не старше.

Вместо того, чтобы уйти, она опустилась на диван.

- Эй! Раз мы обменялись пользовательскими адресами, значит, мы можем объединиться в пати, да?

Игрок, задающий столь глупый вопрос, не достоин рассиживаться на диване за 198,000 золотых.

- Да.

Я открыл свой список адресов. Раньше он был пуст. Теперь же его, словно маленькое привидение, населяло одно единственное имя: Хокуто.

- Когда ты начала играть в «Мир»? – спросил я.

- Неделю назад.

Неудивительно, что она так мало знает. Ладно, не важно. Я могу в любой момент удалить ее из своего списка адресов и заблокировать ей возможность впредь посылать мне сообщения. Как только она уйдет, я могу продать всю эту девчачью мебель, даже если окажусь в убытке. Затем я смогу вернуть свой любимый стол.

- Эй! У меня идея!

- Мы больше ничего не будем покупать.

- Давай сформируем пати, ты и я!

- Зачем?

- А почему нет? Мы же обменялись адресами, так что давай! Пожалуйста! Пожалуйста! Пожалуйста!

Персонаж Хокуто ослепительно улыбнулся.

- Я одиночка. Разве я не говорил тебе этого раз этак шестьсот?

- Да-да-да, ты любишь играть соло. Да кого это волнует? В пати же веселее.

- Не мне.

- Я хочу пати.

- Если будешь и впредь так себя вести, никто никогда не захочет объединяться с тобой в пати.

- Вести себя как?

- Так эгоистично!

Молчание. Я смотрел на нее, она смотрела на меня. Она все еще сидела на диване, но ее персонаж оставался совершенно неподвижен. А затем я услышал ее в своих наушниках. Поначалу очень слабо и тихо, но затем стало громче, несмотря на то, что она, насколько я мог судить, пыталась сдерживаться.

Она плакала.

- О нет. Только не говори мне, что ты... ты же не... плачешь... да?

Она пыталась сдержать слезы, но без толку. Почему она не вырубилась от звука, если не хотела, чтобы я ее услышал?

Ее персонаж, наконец, задвигался. Она встала и направилась к двери. Странно было видеть совершенно спокойное лицо ее персонажа, слушая при этом доносящиеся откуда-то издалека приглушенные всхлипывания.

- Я пошла, - только и сказала она.

- Пошла? Куда? Наружу, поплакать?

- Да. И я всем скажу, что ты бросил меня.

Да ты что, издеваешься? На этот раз логи будут против меня. Это был мой самый худший день в игровом мире. Это уже слишком. Но все же я чувствовал себя отвратительно из-за того, что довел ее до слез.

- Слушай... прости, - я нажал на соответствующую кнопку, чтобы мой персонаж тоже выглядел извиняющимся.

- Правда?

- Правда, серьезно. Я не должен был говорить тебе такое.

- Значит, ты признаешь свою ошибку.

Я приглушил свой вздох и продолжил:

- Да, во всем виноват я. Не нужно выходить наружу и плакать. Я хочу, чтобы ты никогда больше не плакала.

Она определенно в младшей школе. Она просто не может быть старше.

- Если тебе жаль, тогда объединись со мной в пати.

Я выключил звук прежде, чем поток проклятий слетел с моих губ. Я не хотел, чтобы она опять начала плакать.

Мое молчание не показалось ей хорошим знаком. Она начала хныкать.

- Ладно! Мы, - я не мог поверить в то, что я скажу такое, - сформируем пати.

Я набрал команду “/улыбка” - которую почти никогда не использовал - чтобы мои слова звучали более убедительно. Затем я вызвал список адресов, выбрал имя Хокуто и послал ей приглашение объединиться в пати.

- Ну вот, я пригласил тебя. Нажми “ОК” и ты...

«Приглашение принято» высветилось на моем экране прежде, чем я успел закончить. В нижней части моего экрана появились ее показатели.

- Ураааа!

Слезы, звучавшие так убедительно секунду назад, исчезли. Она что, притворялась?

- О нет.

- Ну теперь-то что не так?!

- Здесь какой-то дух.

О чем это она? Она в своем уме?

- Дух?

- Ну вот же, рядом с тобой. Девочка.

Взгляд Хокуто сместился в сторону, нацеливаясь на что-то другое. Затем я вспомнил. Ликорис.

- А раньше ты ее не видела?

- Нет. Она появилась в тот же момент, когда мы сформировали пати.

Я не думал об этом, но прежде никто, похоже, не реагировал на присутствие Ликорис, когда я сражался или ходил по городу. Похоже, ее мог видеть только я. Ну... я и все в моей пати.

Но если она была невидима для всех прочих, тогда, насколько я мог судить, могли быть и другие невидимые Ликорис-персонажи, сопровождавшие других игроков-приключенцев.

- Занятно.

- Что занятно? Кто она? Я думала, ты любишь играть один.

- Она та, с кого начинается ивент: например, квест или приключение. Как король, посылающий героев спасти его дочь, или таинственный персонаж, который продает

тебе карту сокровищ и позже пытается отнять у тебя находку. Каждый из них начинает своего рода ивент.

Нет. Не может быть такого, чтобы существовало более одного какого-либо конкретного персонажа. Что если две разные группы объединятся, чтобы создать новую пати? Не получится, если группы будут на разных стадиях ивента. Может быть такое, что кто-то из игроков продвинулся по ивенту дальше остальных, и это испортит все приключение. Поэтому больше одной Ликорис попросту не может быть.

-Может, прекратишь бормотать себе под нос? – воскликнула Хокуто.

В тот же самый момент в дверь постучали.

- О нет.

- Это еще что?

За все время, которое я провел в игре, никто еще ни разу не приходил ко мне. Сегодня это произошло уже дважды.

.:5:.

- Привет! Помнишь меня? Мы вместе сражались с боссом.

Его имя высветилось в моем окне голосового чата. Это был Орка, парень, который интересовался у меня, что оказалось в сундуке, оставшемся после демона. Интересно, он назвал своего персонажа в честь кита-убийцы?

- Извини, что заявился без приглашения, но я видел тебя недавно у магазина и...

- Ты следил за мной до моего дома?

- Ну, не сразу. Но затем я подумал, что лучше с тобой поговорить. Я не хотел беспокоить тебя.

- Ты не беспокоишь.

- Хорошо, - его голос внезапно сменил тон. – Похоже, ты храбрый воин с благородным сердцем. Для меня будет честью купить выпивку такому доблестному человеку, как ты.

Он отыгрывал роль. Порой люди смеются над теми, кто воспринимает игру слишком серьезно, но подобное отношение к игре было широко распространено, и являлось одним из методов получения удовольствия от игры на более глубоком уровне. В конце концов, отыгрыш роли не заканчивается на выборе класса своего персонажа. Есть и второстепенные профессии: например, информаторы, продающие информацию о способах выживания в «Мире» и различных интересных местах и айтемах; торговцы, являющиеся посредниками в торговле айтемами; певцы и комедианты, выступающие на улицах городов. Даже Кобальтовых рыцарей можно рассматривать как престиж-класс воина.

Я осмотрел персонажа Орки. Он был гигантом. Его торс бугрился мускулами, которые прикрывали лишь кожаная портупея и наплечник от тяжелой брони. Свой меч он носил за спиной. Символ его элемента был белым и, подобно двум буквам Х, пересекал его лицо и грудь. Белая краска резко контрастировала с его зеленой кожей

и медными волосами. Непонятно, почему, но его мышцы пресса и живот, а также руки от предплечий и ниже были обычного телесного цвета, но все остальное было зеленым. Он подобрал себе действительно уникальную внешность.

Я переключился на шепот, чтобы мы могли поговорить наедине.

- Чего ты хочешь?

- Я был впечатлен тем, как ты бесстрашно сражался. Не заботясь о себе, не имея за собой никого, кто мог бы воскресить тебя, если ты падешь, ты все равно бросился в атаку на отвратительное существо, осквернявшее этот город своим отвратительным присутствием и низвергавшее свою злую армию на...

- Давай к делу, будь добр.

- У меня есть предложение, убийца демонов.

- Я слушаю.

- Думаю, мы должны... ну... почему бы нам не обменяться пользовательскими адресами?

- Адресами?

- Ага. Сможем собираться в группу. Знаешь, ты можешь присоединиться к нашей пати.

Ну вот, опять!

- Итак, что скажешь?

Я прочистил горло:

- Я ни с кем не обмениваюсь адресами. Так уж я предпочитаю играть. Прости, но поищи кого-нибудь другого.

- А она что? – он указал мне за спину.

Она? Он что, может видеть Ликорис? Я обернулся и увидел Хокуто.

- Приветик! О чем разговор?

Тот факт, что она стоит в моем доме, означает, что мы обменялись адресами. Я быстро добавил:

- Она – единственное исключение. В любом случае, я не люблю вступать в пати.

- Но с ней же ты сформировал пати.

Тут же встряла Хокуто, как по отмашке:

- В чем дело? О чем вы говорите? Я ни слова не слышу.

Я переключился на нее и прошептал:

- Пожалуйста, дай мне закончить, - и тут же вновь перешел на Орку, чтобы она нас не слышала:

- На то есть своя причина, но все довольно сложно, чтобы объяснять прямо сейчас, и... Постой, ты сказал «нашу» пати?

- А, да, у меня есть партнер, - Орка повернулся вполборота и поманил кого-то к себе. Из-за угла коридора показался еще один Фехтовальщик. Я узнал его: он был одним из игроков, которые присоединились ко мне в битве с демоном.

- Его зовут Бальмунг! Он мой партнер по игре, - представил его Орка.

- Если он одиночка, ты не должен заставлять его присоединяться к нам, - в голосе Бальмунга звучало раздражение.

Я переключился на режим разговора. Это единственный способ беседовать с двумя или более игроками из другой пати. Разумеется, никогда нельзя сказать, какие секретные разговоры проходят за сценой.

- Как поживаешь, Бальмунг?

Его имя ссылалось на легендарный меч из древнегерманского эпоса. Самые известные имена из мифологии и эпосов были быстро разобраны игроками в первые дни «Мира». Тот факт, что его персонаж носил подобное имя, означает, что он играет уже очень долго.

Бальмунг напоминал доблестного рыцаря. Копна белоснежных волос обрамляла классические привлекательные черты лица, он был облачен в сверкающий пластинчатый доспех и вооружен тонким длинным кинжалом – редким и высокоуровневым оружием.

Я сделал увеличение его лица. Оно было слишком привлекательным, словно тот, кто играл этим персонажем, слишком стеснялся своей внешности в реальном мире. Мне стало интересно, сколько же ему лет. Пусть немного обобщенно, но большинству игроков, которым где-то за двадцать пять, как-то неловко играть «классическими» героями, и они предпочитают более суровых персонажей, как Орка, например.

- Эй, ребят, в чем дело?

Хокуто была здесь более чем не к месту. Я перешел на шепот и попросил ее вести себя тихо и слушать.

- Значит, вы ищете третьего игрока, чтобы укомплектовать свою пати? – спросил я. В «Мире» количество игроков в пати было ограничено тремя.

- Именно! Нелегко найти того, кто соответствует нашему уровню. Еще сложнее найти того, кто понравится ему, - Орка кивнул в сторону Бальмунга.

Бальмунг уставился на меня:

- Одиночка – довольно необычное явление в «Мире».

«Мир» одобряет объединение в пати, чтобы обеспечить таким образом большую выживаемость и, как следствие, большее удовольствие от игры. Единственный плюс игры в одиночку – вся добыча достается только тебе.

- Может быть. Но одиночке и опыта больше капает.

- Бальмунг тоже был одиночкой, пока не объединился со мной.

- Ого, - я посмотрел на Бальмунга с разгоревшимся интересом. – Ты достиг своего текущего уровня, играя в одиночку?

- В принципе, да. Я был в одной пати, когда только начинал играть, но недолго. До того момента, как я встретился с Оркой, я был одиночкой.

- Это довольно-таки удивительно.



- Вообще-то игра в одиночку повышает шансы на выживание. Не приходится погибать из-за ошибок прочих членов пати, - в его голосе звучал горький опыт из прошлого.

Орка был самым общительным из этой парочки. Должно быть, он просто уболтал Бальмунга присоединиться к нему.

- Ну и что вы собираетесь делать, как только соберете пати? Зуб даю, вряд ли найдется локация, которая была бы вам не по силам. Зачем же вам третий?

Эти двое уже были одними из лучших среди более чем пятнадцати миллионов игроков.

- Вообще-то мы нашли одну такую локацию, - ответил Орка.

- Правда? Какую же? - спросил я.

- Единый грех, - пробормотал Бальмунг.

После его слов наступила тишина.

..:6:..

Я пригласил Орку и Бальмунга в мой дом. Единый грех – это не то, о чем стоит говорить в коридоре.

Осмотревшись, Орка отпустил первый комментарий:

- Какая... милая комната. Не ожидал от тебя такого.

- Я обставляла эту комнату, - гордо заявила Хокуто.

- Угу. Я здесь не при чем, - подтвердил я.

- Эти занавески режут глаза, - пробормотал Бальмунг. Посмотрев на них, я понял, что он прав. Ненавижу розовое. И чем я думал?

Мы все расселись.

- О Ликорис ни слова, - прошептал я Хокуто. Очевидно, они ее не видели, иначе уже начали бы расспрашивать, что это за маленькая девочка, которая держит меня за руку.

- Почему?

- Почему что? - спросил Орка. Хокуто ответила мне в режиме разговора, не перейдя на шепот. Я забыл, что она играет всего лишь неделю и может не знать обо всех тонкостях общения в «Мире».

Я заметил, как Бальмунг посмотрел на меня. Он понял, что я что-то прошептал ей. Похоже, сейчас он начал что-то нашептывать Орке. Это дало мне несколько секунд на то, чтобы переговорить с Хокуто.

- Не нужно отвечать мне. Я сейчас в режиме шепота, что значит, что только ты можешь слышать меня, поэтому просто молча слушай. Ликорис... ну, с ней должны разобраться только мы вдвоем, никому об этом не рассказывая.

Я бы предпочел завершить квест в одиночку, но нужно было как-то заставить Хокуто замолчать. Такие игроки, как Орка и Бальмунг, постоянно общаются друг с другом в «Мире», а также следят за BBS. Если они узнают о Ликорис, то начнут создавать новые темы с целью разузнать побольше о ней, и, рано или поздно, там

промелькнет словечко о маленькой девочке, одетой в красное. А я этого не хотел. В том, что в моей группе был такой нуб, как она, был плюс: она еще ни с кем и ни с чем не была связана в Мире, а то, что она не утруждает себя посещением BBS, я уже знал.

- Поняла! – ответила она. Орка вновь уставился на нее.

- Поняла что? Ты о чем вообще?

Чем она слушала?! Я решил быстро сменить тему:

- Итак, расскажи мне о Едином грехе, Орка.

- Точно, - отозвался тот. Он уже явно начал что-то подозревать.

- Я слышал, что это высочайший уровень сложности в «Мире», - продолжил я.

- Более того, сам Единый грех стал известен как убийца игроков любых уровней.

Даже среднеуровневые игроки умирают, не в состоянии убить хотя бы одного моба этой локации. Говорят, что этот ивент непроходим, и никто не обладает достаточной силой, чтобы сразиться с рейд-боссом.

- Но это же просто слух.

- Значит, ты прежде уже слышал о Едином грехе?

- Да.

- Знаешь ключевые слова, чтобы туда попасть?

- По-моему это «Плененный», «Падший» и «Ангел». Я там уже бывал, но проходить не пытался.

- Это невозможно... для одиночки, - подался вперед Бальмунг.

- Потому что некому тебя воскресить.

- Но Единый грех можно пройти, - заявил Орка.

- Что заставляет тебя так думать?

- Если существует ивент настолько сложный, что его нельзя пройти, то это баг в системе, - ответил за Орку Бальмунг. – А это значит, что «Мир» несовершенен.

- А в это мы не желаем верить, - продолжил Орка. – Мы думаем, что это хорошая игра, а раз так, то в ней должен быть баланс.

- И поэтому вы верите, что можете пройти этот ивент? Потому что в противном случае это будет значить, что в «Мире» есть изъяны?

- Именно! – кивнул Орка. – Я верю в этот мир.

Орка начинал мне нравиться. Не персонаж, а именно игрок. Интересно, сколько ему лет? Большинство игроков довольно молоды, даже «ветераны» «Мира».

- Вы и вправду любите «Мир», да?

Мой вопрос удивил Орку.

- Разумеется! Как и ты, Альбирео, иначе же ты просто недостаточно проработал своего персонажа. Ты должен привязаться к нему.

- Здесь ты прав.

- Альбирео? – посмотрел в мою сторону Бальмунг.

- Да?

- Мы с первого взгляда можем распознать любое оружие, существующее в «Мире». Но твоё...

- Это что ли? – я поднял свою алебарду. Это было необычное оружие. Ее красивый декоративный дизайн указывал на то, что она являлась редким предметом. Похоже, Орка и Бальмунг шептались тогда именно по этому поводу.

- Где ты ее достал? – спросил Орка. – Это награда за ивент? Как она называется?

- Боюсь, я не могу этого сказать.

- Почему?

- Это секрет.

- Секрет? – скептически переспросил Бальмунг.

- Я не скажу. Тема закрыта.

- Надеюсь, это не читерский айтем, - не унимался Бальмунг.

- Бальмунг! Довольно! – вмешался Орка и повернулся ко мне. – Прости, Альбирео.

Он не хотел...

- Нет, его интерес вполне оправдан. Я понимаю, почему ты так думаешь, поскольку я не был откровенен с вами. Это божественное копьё Вотана.

- Это что? – спросил Орка, но я знал, что Бальмунгу известно его происхождение.

- Легендарное копьё из «Кольца Нибелунгов», - ответил Бальмунг.

- Так и думал, что ты это знаешь.

Бальмунг кивнул, но Орка все еще выглядел озадаченным.

- По одной из интерпретаций оперы Вагнера копьё Вотана несет в себе божью волю и является символом власти и связи с богами.

- Оперы? – спросил Орка.

- Композитор написал оперу, в основу которой легла эпическая поэма «Песнь о Нибелунгах». Вагнер объединил германские и исландские легенды, и в итоге у него получилось произведение, известное как «Кольцо Нибелунгов». История начинается с того, что карлик крадет магическое золото, которое, как он надеется, сделает его всемогущим. Следующая за этим цепочка событий заканчивается падением богов. Одним из них был Вotan. Героем эпоса является Зигфрид. В честь его меча я и назвал своего персонажа.

- Я даже не догадывался, что ты так много знаешь, Бальмунг.

- Я взял себе имя из легенды. Она поистине великолепна. Тебе стоит как-нибудь ознакомиться с ней.

- Угу, может быть, - пожал плечами Орка. Он явно предпочитал действие тонкостям мифов и легенд.

- Вопрос в том, - продолжил Бальмунг, - где ты взял это копьё?

- Он не обязан нам отвечать, - произнес Орка.

- Нет, все нормально. Я не хочу, чтобы между нами возникло недопонимание. Я отвечу прямо, поэтому надеюсь, что вам можно довериться.

Оба кивнули.

- Это копьё из «Фрагмента».

- То есть, бета-версии? – странно повысил голос Орка. – Альбирео, ты был одним из первых бета-тестеров?

- Да.

- Чудесно! Просто удивительно, да, Бальмунг? – возбужденно воскликнул Орка. – Бальмунг тоже был одним из них!

- Ты тоже тестировал бету?

Это значит, что он играет гораздо дольше, чем я думал. Неудивительно, что он смог заполучить себя имя из мифа.

- Я слышал, что они выбрали для бета-теста всего 1024 игрока, - продолжил Орка. – Черт, как же я завидую!

Бальмунг не проронил ни слова.

- Это копье нельзя заполучить в нынешней версии «Мира». Поэтому я и не хотел говорить об этом.

- Ну разумеется! Айтем из «Фрагмента»... самый настоящий артефакт. Я уверен, любой игрок захотел бы заполучить нечто подобное. И, полагаю, захотел бы очень сильно.

- Я не намерен расставаться с ним. Но если другие игроки узнают, меня постоянно будут засыпать предложениями об обмене.

- Более того, кто-нибудь может даже убить тебя ради него. Хорошо хоть, что ты достаточно силен, чтобы не беспокоиться об этом.

- Опять, же я должен быть уверен в вас. Я был с вами честен, поэтому оправдайте мое доверие и никому не говорите про это копье.

- А мы разве о чем-то говорили? – улыбнулся Орка.

Я набрал команду, и мой персонаж улыбнулся в ответ.

Орка сменил тон:

- Итак, Альбурео, вернемся к тому, с чего начали.

- Прости, но я не могу присоединиться к вашей пати.

Я надеялся, что это не прозвучало слишком резко, но мне хотелось, чтобы это было предельно ясно.

- Понятно...

- Позволь объяснить. Сейчас я выполняю один квест и, боюсь, я должен дойти до конца. Я не могу так просто оставить это. Простите.

- Что ж, печально слышать, - вздохнул Орка. – Но тут уж ничего не поделаешь.

- Я хочу, чтобы вы оба знали: вы, ребята, первые игроки с кем я действительно захотел сформировать пати.

- А вот это слышать уже приятно! – ослепительно улыбнулся Орка.

- Я сохраню ваши пользовательские адреса. Если вдруг понадобится помощь, отправьте мне сообщение. Хотя я и не могу вступить в вашу пати, я все же могу помочь, случись что.

- Спасибо!

- Я в сети большую часть времени, каждый день.

- Как и я! Ну, если только не в пору экзаменов. Это единственное время, когда родители запрещают мне играть.

А Орка моложе, чем я думал. Похоже, он все еще в средней школе.

- Да уж, родители – самая серьезная угроза «Миру».

- Не важно, какого ты уровня, мама и папа – единственные боссы, которых невозможно победить, - рассмеялся он.

- Идем, Орка, - Бальмунг поднялся со своего места. – Здесь мы закончили.

Продолжая смеяться, Орка тоже встал:

- Хорошо. Бальмунг ненавидит, когда в «Мире» говорят о реальной жизни.

- То, что ты сказал сейчас, абсолютно неуместно, - горько проронил Бальмунг.

- Ну вот. Это лишь подтверждает то, что он очень любит играть.

- Орка! – воскликнул Бальмунг.

- Я понимаю, что ты чувствуешь, Бальмунг.

Вообще-то, я был очень похож на него. Я восхищался ими обоими: Оркой за его теплоту и прямоту, Бальмунгом за его любовь к игре.

- Мы начнем ивент «Единый грех» завтра утром, в 9 часов. Пожелай нам удачи.

- Удачи вам. Я серьезно.



Они ушли. Хоть мы только что познакомились, у меня было чувство, словно я расстался со старыми друзьями. Давненько уже я не чувствовал ничего подобного. Если честно, мне не было так хорошо с тех пор, как я впервые вошел в «Мир» и все было для меня новым и захватывающим.

- Похоже, они неплохие ребята, - я повернулся к Хокуто. – Можешь перестать молчать.

Хокуто с шумом выпустила воздух из легких. Она начала театрально дышать, чтобы показать, как сильно она сдерживалась.

- Я впечатлен. Ты вела себя на удивление тихо.

- Потому что я не понимала ни слова из вашего разговора!

Еще бы. Большинству нубов то, о чем мы говорили, показалось бы путаницей. Но это и неважно, ведь каждый видит игру по-своему. Каждый получает от игры удовольствие так, как ему хочется.

Я зевнул.

- Пора мне сваливать.

- Сваливать?

- Ну, ты знаешь, разлогиниваться. Я выхожу из игры.

- Постой, ты выходишь? Сейчас?!

Я выбрал пункт меню «Покинуть игру». Я понял, что, возможно, мне стоит какое-то время не появляться в этом доме. Фактически, я подумывал вообще покинуть его. Затем я могу заблокировать Хокуто в своем списке, чтобы никогда больше не получать от нее сообщений. Так я избавлюсь от этой назойливой чудной ведьмы.

Хокуто посмотрела на меня:

- Что-то не так?

Прошло несколько секунд.

- Почему ты не выходишь? Ну же, скажи что-нибудь.

- Я не могу.

- Не можешь что?

- Не могу разлогиниться.

Я переключил свой обзор на вид от третьего лица и увидел всех трех персонажей: Альбирио, Хокуто и Ликорис – стоявших посреди моего пестро отдекорированного дома.

Я осознал, что Ликорис молчала с тех пор, как я передал ей второй айтем.

- Не можешь разлогиниться? – спросила Хокуто.

- Я не могу выйти на стартовый экран игры.

Обычно, если игрок выбирает «Покинуть игру» из меню команд, находясь в корневом городе, он возвращается на стартовую страницу «Мира». Это словно положить в книгу закладку, прежде чем закрыть ее. Но в этот раз не сработало.

Я знал, что дело не в системе. Стабильность операционной системы ALTIMIT абсолютна. Многие проблемы, такие как разрыв соединения, остались в прошлом.

Да не может этого быть!

Не было даже сообщения об ошибке, в котором говорилось бы, чем она была вызвана. Я застрял в игре.

- Знаю! – воскликнула Хокуто. – Почему бы тебе не позвать тех, о ком ты говорил? Тех, кто тут за всем следит. Как их, БМов?

- ГМов что ли?

- Ну да, парней-системщиков!

У корпорации С.С., разработавшей игру, всегда есть операторы, круглые сутки готовые помочь тем, кто столкнулся с проблемой или сбоем. Но проблемы, которые они решают, перечислены в пользовательском соглашении, и я сомневаюсь, что в этот список входит то, с чем я столкнулся.

- Не очень-то правильно звать сисадминов из-за такой неполадки.

- А разве они не должны помогать пользователям?

- Да, но их зовут только в экстренных случаях. Пока что все не настолько плохо. Обычно, если подобное случается, то ненадолго. Возможно, вскоре все разрешится само собой.

Я решил, не заморачиваться по этому поводу. В конце концов, это была не такая уж большая проблема.

- Может, дело в девочке.

- В ком? В Ликорис?

- Угу. Может, она не хочет отпускать Ала?

- Кто такой Ал?

- Ты. Твое имя слишком длинное и сложное для произношения, поэтому я решила называть тебя Алом. А ее, думаю, буду называть Лико. Так лучше, ты не находишь?

Я закатил глаза и молча набрал «...», показывая, что мне нечего сказать по этому поводу. Я подумал, что лучше дать ей делать то, что ей вздумается. Лучше уж так, чем спорить с ней.

- Эй, Ал.

Я вздохнул.

- Что?

Хокуто встала с дивана и приблизилась ко мне настолько близко, что ее лицо заняло собой весь мой экран.

- Твои глаза разного цвета. Один голубой, другой желтый.

- Я знаю. Мне так захотелось.

- Зачем? Пытаешься выглядеть крутым?

- Я AFK, - бросил я в ответ.

- AFK?

- Это значит «не за клавиатурой» (Away From Keyboard). Я оставляю свой компьютер, не выходя из игры. Мой персонаж останется здесь.

- Поймай, а мне что делать?

- Иди поиграй снаружи. Я распускаю пати.

Я выбрал «распустить». Шкала жизни Хокуто исчезла с моего экрана. Шкала Альбирео также должна была исчезнуть и у нее.

- Спокойной ночи.

И, наконец, счастливое избавление.