

Реальность. Корпорация Cyber Connect, Япония

.:1:.

В мою дверь постучали.

Сняв свой FMD, я увидел девушку, стоявшую по другую сторону стеклянной двери. Она работала на меня уже где-то около месяца, но я так и не смог запомнить ее имя.

- Бумаги, которые Вы просили, Ватараи-сан, - она положила их на мой стол.

- Благодарю, - я пробежался по ним глазами, в то время как она стояла, ожидая дальнейших указаний. Затем я спросил: - Есть что-нибудь новое по блуждающему ИИ, которого мы упустили тогда?

- Пока ничего. Но мы усилили наши патрули.

Я откинулся на спинку своего кресла и бросил взгляд за плечо девушки через стеклянную стену моего офиса. За ним простиралось море кабинок; правильные углы их сегментных стен, казалось, уходили в бесконечность, словно на картинах Эшера. Когда-то я занимал одну из этих кабинок, пока не заработал себе этот офис. Он был небольшим, но, по крайней мере, всецело принадлежал мне.

- Мы просматриваем все входящие доклады о багах, - нервно произнесла девушка, чтобы как-то заполнить воцарившуюся тишину.

- И никакой новой информации или свидетелей?

Она покачала головой:

- Но доклад, который мы получили позавчера, был поврежден! Мы упустили шанс.

- ИИ становятся все изворотливее. Их функциональность увеличивается, так что они знают, как нас избежать. Они никогда надолго не задерживаются на одном месте.

- А когда появился первый блуждающий ИИ? – спросила моя подчиненная.

- Самые примитивные начали возникать еще в бета-версии. Но блуждающие ИИ тех времен не могли даже отсылать текстовые сообщения, не говоря уж о том, чтобы передвигаться по системе. Более того, им не хватало ума избегать удаления. Поскольку они не могли покинуть свою локацию, они оставались привязаны к одному месту, и мы находили их.

- Но они эволюционируют?

- Мне не нравится слово «эволюционировать». Звучит так, словно они живые. Но это не так, - я передвинул стопку бумаг на край своего стола. – Если по расписанию ты не назначена в один из патрулей отряда, то можешь уйти домой пораньше.

- Это хорошо. Спасибо.

- Если, конечно, ты не хочешь поработать сверх нормы бесплатно. Ну, ты знаешь, чтобы впечатлить босса.

- Мм, я лучше домой.

Никаких амбиций. Это проблема большинства современной молодежи. Поступив на работу сразу же после окончания обучения, они делали то, что им говорили, получали свою зарплату и никогда не стремились к чему-то большему.

Может быть, все было бы иначе, если бы он попала в отдел разработки игр. Многие хотели оказаться именно там.

В отличие от стерильной корпоративной атмосферы этого этажа, игроделы увешивали свои офисы постерами и артами, у них играла громкая музыка, да и вообще там было гораздо больше веселья. Но эта девчонка была приписана ко мне, потому что показала себя недостаточно хорошо на тренингах, в результате чего и стала всего лишь помощницей.

- Какие-нибудь планы на сегодня? – спросил я.

- Не то чтобы. Вообще-то я могла бы уйти в онлайн, но... - она замерла. – Странно, но во времена учебы я все свое время проводила в игре. Я часто прогуливала уроки и не спала, чтобы играть, но когда оказалась здесь...

- ...то потеряла интерес, да?

- Не совсем. Но почему-то все изменилось.

- Учись ты тогда лучше вместо того, чтобы тратить свое время в онлайн, может быть нашла бы работу в более приличной компании, - пошутил я.

- Если найдется компания лучше, чем наша, я бы на нее посмотрела, - рассмеялась она, после чего выпрямилась. – Нет, я хотела сказать, что теперь у меня к игре несколько иной подход. Раньше я всегда просматривала BBS, собирая информацию о том, как продвинуться по игре, или о том, в каких локациях можно раздобыть редкие айтемы. Теперь же я этого не делаю.

- Это профессиональное.

- Сэр?

- Для тебя она потеряла свой шарм, свою таинственность. Тех, кто вовлечен в издательство и администрирование игры, она начинает интересоваться гораздо меньше, чем игроков.

- Да, полагаю, Вы правы. Довольно сложно следить за тем, что выходит за рамки моей ответственности.

- Никогда не забывай ту любовь, которую ты почувствовала, впервые войдя в «Мир». На данный момент это все, что у тебя есть. В противном случае, ты останешься на побегушках до самого конца своей карьеры.

- Но я, в конце концов, получу какие-нибудь обязанности в онлайн, да?

- Нет, пока не наберешься опыта.

Интересно, она уловит подсказку в моих словах?

- Я слышала, Вы участвовали в локализации японской версии «Мира». Это правда?

Она что, считает, что время, пока она меня расспрашивает, будет зачтено как сверхурочное?

- Да, это правда.

- Здорово!

Раз уж она отреагировала на мои слова, словно фанат, я подумал, что смогу ее впечатлить своим рассказом.

- Я начал работать в корпорации С.С. в тот же год, когда она была основана. Фактически, я был таким же новичком, как и ты, когда присоединился к проекту вскоре после его начала.

- Кто руководил разработкой?

- Токуока. Он больше не работает в компании, но ты, наверное, слышала о нем.

- Нет. Но ведь в игровой индустрии люди приходят и уходят, быстро сменяя друг друга, разве нет?

- Естественно. Высокая текучесть рабочей силы является частью индустрии. Думаешь, что совершила ошибку, присоединившись к этому бизнесу?

- Вовсе нет. Чем бы я еще тогда занималась, подавала гамбургеры что ли? Нет уж, благодарю покорно. Ну так как, расскажете про этого Токуоку?

Я хлебнул быстрорастворимого кофе, стоявшего на моем столе уже черт знает сколько часов. Он не только на вид был похож на грязь, но и на вкус тоже был таким же.

- Он был довольно интересен. Эксцентричен.

- В смысле?

- Ну, раз уж речь зашла о гамбургерах, каждую ночь он всегда ел одно и то же. Обычный гамбургер с картошкой фри и колой. Поскольку я тогда только начинал, как и ты сейчас, то меня постоянно посылали в Макдональдс. Каждую ночь он, черт побери, ел одно и то же.

- Странно.

Это так кажется только поначалу. Тогда у нас не было планов рабочего времени, как сейчас. Вместо этого мы работали по времени Токуоки.

- Что?

- Токуока обычно раскладывал одеяла и диванные подушки и спал прямо на полу в своем офисе. Время, когда он просыпался и поднимался со своего импровизированного ложа, считалось утром. «Полднем» считался конец его первой в эти сутки трапезы, а «вечером» - когда он выходил попить. И не важно, приходилось ли утро на три часа дня, а вечер начинался ближе к рассвету – таково было время Токуоки.

- Ого. Не похоже, чтобы он часто выбирался на воздух.

- Я бы так не сказал. Кстати, единственными женщинами, с которыми он разговаривал, были те, кто здесь работал, или те, с которыми он пересекался в ресторанах. В нем не было ни капли сексуальности, - я сделал еще один глоток кофе, раздумывая, почему бы просто не послать девчонку за свежей порцией. – Единственный раз на моей памяти, когда он брал выходные – это три дня, когда его скосила болезнь, и его положили в больницу. Но как только жар спал, даже несмотря на то, что он все еще был болен, он тут же вернулся к работе.

- Как грустно. Не похоже, что у него было много радостей.

- У него была одна маленькая радость, которую он себе позволял. Курение, - лучшую часть я оставил на конец. – Причем, не покидая здания.

- А разве это не запрещено?

- Разумеется, это против политики компании. Но никто не скажет человеку, работающему над самым главным продуктом компании, что ему можно делать, а что нельзя, - я откинулся на спинку кресла, возвращаясь мыслями в прошлое. - Я до сих пор помню запах его сигарет. Их аромат практически въелся в мой мозг. Он обычно курил приторные индонезийские сигареты «Gagam». Которые еще в жестяной банке. Видала такие? 36 сигарет в каждой. Он выкуривал по банке в день. В его офисе дым стоял такой, что топор впору вешать, а его монитор желтел в течение месяца. Приходилось постоянно менять его.

- Во блин.

- Да уж, он был довольно уникальным человеком. Определенно, не обычным сотрудником С.С. На работе он носил одни лишь гавайские рубашки и постоянно слушал музыку через наушники. До поры до времени я не знал, что он любит хард-рок группы, такие как Van Halen и Deep Purple.

- Правда?

- Разумеется, стоит помнить о том, что в те времена С.С. была лишь начинающим предприятием. Практически в любой компьютерной компании, вне зависимости от сферы деятельности, работал кто-нибудь, похожий на Токуоку. Помни, что благодаря *Поцелую Плутона* все потеряли свою работу, и С.С. собрала столько программистов, дизайнеров, проектировщиков и художников, сколько смогла, чтобы привлечь их к работе над локализацией. Разумеется, локализовывалось не совсем *то*, о чем ты спрашивала, ведь они пытались запустить одну систему на десяти разных языках по всему миру. Практически, мы локализовывали целый мир.

Вообще-то Токуока любил покричать о том, как это сложно, совмещать все эти разные системы и связывать их друг с другом, но ты ведь не скажешь начальству то, что им слышать совсем не хочется. Они хотели, чтобы все было сделано, и эта ответственность ложилась на плечи Токуоки и ему подобных людей. Именно этим они и занимались.

Девушка переминалась с ноги на ногу. Похоже, ей хотелось присесть, но я продолжал:

- Тогда нас не заботили межведомственная политика или получение повышения. Мы днями и ночами надрывали свои пятые точки только для того, чтобы все было сделано. Было тяжело, но весело. Как результат, все вернулось сторицей, - я раскинул руки, показывая на свой кабинет, но моя подчиненная этого даже не заметила.

- Так что же стало с этим Токуокой? Почему он ушел из компании?

- Мне-то откуда знать, черт побери? Однажды он просто ушел. Видимо, потому что компания стала слишком большой.

Озадаченный взгляд девушки меня развеселил. Я продолжил:

- После того, как была выпущена операционная система ALTIMIT и «Мир» стал доступен массам, С.С. сильно разрослась и, как ты знаешь, теперь является мировым лидером в сфере цифровых развлечений. Компания превратилась в бюрократическую машину, в которой индивидуализм более не поощрялся. Полагаю, эксцентричность Токуоки перестали терпеть, и он постоянно цапался с

руководством. Также, похоже, ему казалось, что его недостаточно отблагодарили за тяжелый труд.

В конце концов, продажи японской версии игры превысили продажи английской версии. Этого не случилось бы, если бы не он. Но его больше не уважали; по крайней мере, те новые менеджеры, которые стали управлять компанией, когда она стала известна всем. Лишь старая команда, люди, вроде меня, знали, что он проделал поистине титанический труд, чтобы достичь поставленной перед ним цели. Частично это является причиной, по которой я продолжил здесь работать. Я считаю Токуоку своим ментором, и поскольку я уважаю его взгляды, я упорно тружусь для того, чтобы сохранить «Мир», в который он вложил столько сил, и удостовериться, что игра продолжит процветать и развиваться.

Я увлекся собственной историей. Похоже, я впечатлил ее, но не был уверен в том, что она оценила все то, что я ей рассказал.

- Ух ты! Это вроде как объясняет то, почему Вы столько времени уделяете Кобальтовым рыцарям. Потому что это помогает Вам поддерживать Вашу связь с игрой.

- Не совсем. Позволь спросить у тебя кое-что. «Мир» жестоко наказывает читеров. Почему, как ты думаешь?

- Ну, потому что... они нечестно играют.

- Все немного сложнее. Позволь объяснить, - я вздохнул. - В обычных играх игрок может использовать читы столько, сколько ему захочется, и никаких последствий не будет. На самом деле он лишь использует читы себе же во вред, на корню убивая полноценное удовольствие от игры. Но когда кто-то использует читы в онлайн-игре, это влияет и на остальных игроков. Это не только нечестно, но также разрушает игровой баланс.

Когда кто-то использует читы, часть «Мира» изменяется, и чем больше читеров, тем больший разлад вносят эти изменения, пока всю игру не настигнет полный дисбаланс. Это не только отпугнет игроков, но и нанесет урон бизнесу. Именно поэтому так важно, как с точки зрения бизнеса, так и с точки зрения игрока, следить за тем, чтобы все было честно. Мы никому не должны позволять использовать читы. И именно поэтому мы устраняем любую ошибку, и не важно, насколько она мала и несущественна. Потому что система должна работать гладко.

- Поэтому и создали Кобальтовых рыцарей, да?

- Верно. Хотя мы и являемся частью системной администрации, в отличие от ГМов, которые помогают игрокам, мы занимаемся отладкой системы. Именно поэтому мы не разговариваем и не связываемся с игроками. Мы не хотим, чтобы они знали, что в системе есть неисправности, «призраки в машине». Мы действуем у всех за спиной.

- То есть, мы вроде как элитный отряд спецназа?

- Да, конечно, - я начал перебирать принесенные ей документы.

- Мы движемся в тени.

- Ага, - я надеялся вдохновить ее на сверхурочную работу, а не читать лекцию по истории компании. Вместо желаемого, я лишь потратил на нее свое время.

- То есть, нам запрещено связываться с игроками, потому что мы можем раскрыть нашу секретную миссию?

- Как всегда, ты совсем ничего не поняла. Думаю, быть тебе на побегушках еще какое-то время.

- А?

- Это еще что? – я взял в руки листок, лежавший в самом низу переданной мне им стопки бумаг.

- Это? Ах да, я нашла это на одной из BBS. Это меня заинтересовало, поэтому я и скопировала это. Должно быть, случайно прихватила, когда собирала Вам документы.

Я прочел листок.

Тема: RE: Пожалуйста, расскажите мне об

Эпитафии Сумерек

От кого: У. Б. Йейтс

Вот начало *Эпитафии Сумерек*.

*Не вернулись три героя, тень бросающие под светом,
Что в путь отправились к дракону сумеречному за советом.
Темный горн пробудился, поднялась честная рать -
То владычица тьмы Хельба злу отпор собралась дать.
Увидев это, лучезарный властитель света Апейрон
Взмахнул рукою и собрал несметной силы легион.
Под сенью радуги великих двух войска сошлись,
Что дать отпор несметной силе, Волне ужасной собрались.
И грянул бой. Вскипела Альба, чьи воды слыли красотой.
Воспылало древо света, не устояв пред сечей той.
Омывают плиты храма, Архе Кёльном что зовется,
Слезы тех, над кем зловеще тень кошмарная смеется.
И поддавшихся отчаянью воинов силы испарились;
Злу великому к правленью створки врат приотворились.
Наступило время горя, сумерки преобразили
Земли духов, что без тени тысячелетиями жили.
Не вернулись три героя, тень бросающие под светом,
Что в путь отправились к дракону сумеречному за советом.*

В ночь перед нападением злых духов город,

У. Б. Йейтс.

Я поднял взгляд и увидел девушку, которая застыла с протянутой рукой, ожидая, когда я верну ей листок.

- Где ты это нашла?
- Оно было написано игроком, который отозвался на вопрос об *Эпитафии Сумерек*. Довольно интересно, Вам не кажется?
- Я перечитал листок. Сообщение датировалось вчерашним днем.
- У. Б. Йейтс, значит?
- Кажется, мне знакомо это имя. Думаю, я видела его, когда играла в «Мир» еще в годы своей учебы.
- Довольно известный игрок. Он в онлайне еще со времен бета-версии.
- То есть, Вы говорите, что он один из первых бета-тестеров?
- Наверное. Я помню, как в то время видел на BBS сообщение от Йейтса, в котором говорилось о поэме, которая легла в основу «Фрагмента». Еще помню, что он называл себя сетевым поэтом.
- Поэтом?
- В «Мире» он отыгрывает роль менестреля. Присоединяется к какому-нибудь ивенту, сочиняет после поэму и выкладывает ее на BBS. Он довольно талантливый писатель. Как бы то ни было, эта поэма очень даже хорошо известна.
- Правда?
- Если поищешь, то легко найдешь.
- Может быть, этим я и займусь сегодня вечером.
- Дуй домой, - я допил кофе и встал.
- Вы тоже?
- Нет. Я в комнату отдыха.
- Опять остаетесь на ночь? Хотите установить время Ватараи?
- Мне хотя бы не приходится спать на полу. Диван в комнате отдыха очень даже удобный, да и деньги на проезд сэкономлю.
- Черт, шеф, Вы слишком много работаете.



Я дошел с девушкой до лифта и повернул в коридор в направлении комнаты отдыха. Может быть, она права. Я слишком много работаю в последнее время. Но этот аспект и являлся частью моей работы; он был, он есть и он никуда не исчезнет.

Проходя по коридору, я выключал все ненужное освещение. Я не любил, когда что-то тратится зря, особенно электричество. Похоже, я потихоньку становлюсь защитником природы.

Идя по этажу, я осознал, какое же громкое эхо порождают в пустом здании мои шаги. Днем я никогда бы не заметил подобного, но в вакууме незначительных механических шумов, оно было подобно грому.

Войдя в комнату отдыха, я закрыл дверь и выключил свет. Но я все никак не мог заставить себя перестать думать о блуждающем ИИ. Ее образ преследовал меня во тьме. Я все не мог выбросить из головы ее красное платье и то, как она обратилась в шар огня. Интересно, как она вообще начала свое существование? Может, ее кто-то запрограммировал? При мысли об этом в моей голове вспыхнуло имя.

Харальд Хоэрвик.

Он был изначальным программистом бета-версии «Мира», ведущим специалистом в исследовании ИИ и вообще всезнающим гением. Я никогда с ним не встречался, поскольку он работал в Соединенных Штатах, но все, кто знает историю корпорации С.С. и «Мира», слышали его имя.

Изначально, игровые данные «Мира» хранились в «черном ящике», папке, на которую Харальд навесил «замок». Фактически, об этой папке слышали лишь те, кто был глубоко вовлечен в разработку игры. Когда же о ней узнал я, меня заставили подписать бумагу о неразглашении. Мне запретили говорить об этом.

Ходили даже слухи, что там была программа, автоматически генерирующая полностью функциональных НИПов. А вот над этой идеей уже стоило подумать; НИП, говорящий и общающийся тогда, когда захочет он, а не компьютер. Это значило, что общение между игроками и НИПами ничем не будет отличаться от общения игроков друг с другом – или даже людей в реальном мире, если такое вообще возможно. Это была бы поистине совершенная игра – симуляция реальности. Если довести до идеала имитацию голоса и правдоподобное построение диалогов, то в игре невозможно будет сказать наверняка, является ли персонаж перед тобой игроком или ИИ.

Жаль, что Харальд Хоэрвик исчез прежде, чем была выпущена бета-версия. Так замок остался без ключа.

Мне не спалось всю оставшуюся ночь.