

## Локация.4 Память

.: 1.:

Заходящее солнце лениво светило над «Миром», поигрывая лучами на покачивающихся водах озера.

- Где это мы, Ал? – спросила Хокуто.

- «Скрытая, Запретная, Святая земля».

Стоя на каменном мосту, я взирал на торжественный мрачный собор на острове посреди озера.

### Δ (Дельта) Сервер: Скрытая, Запретная, Святая земля

Было тихо. Лишь звуки наших шагов; не было даже фоновой музыки. Поэтому это место навевало чувство некой незавершенности.

- Почему ты вечно затаскиваешь меня в столь странные места? – спросила Хокуто.

- Что тебе здесь не нравится?

- Да посмотри хоть на мост. Он совершенно бесполезен.

Я обернулся и увидел, что мост заканчивался где-то на середине озера, не доходя до другой стороны.

- Полагаю, там заканчивается локация.

- Но это же рушит всю иллюзию игры.

В «Мире» у каждой локации есть границы, поскольку у объема памяти и программных ресурсов есть свой предел. Обычно, границы изображаются в виде природных препятствий: гор, воды, которую нельзя пересечь, или плотной растительности – то есть так, чтобы они выглядели как часть окружения. Даже здесь разработчики могли дорисовать мост до конца и создать какую-нибудь преграду, чтобы помешать пересечь его. Но вместо этого они просто его обрезали.

Хокуто бродила вокруг, осматривая локацию. Я посмотрел вниз и увидел тени наших персонажей. Здесь солнце навеки застыло у самого края горизонта. Сложно было сказать, садилось оно или же вставало. Однако одна зацепка к этой загадке была. В реальном мире у большинства церквей и соборов вход был на западной стороне строения, а алтарь – на востоке. Если дизайнеры следовали этой идиоме, то это значило, что сейчас был рассвет. С другой стороны, это место было взято из *Эпитафии Сумерек*, которая никак не была связана с религией реального мира.

Я направился к собору.

- Ал, подожди! – крикнула мне вслед Хокуто. Я мог слышать звук ее приближающихся шагов. Три наших тени растянулись передо мной. Ликорис шла рядом.

Впервые за все это время я перенес нас куда-то обычным способом, при помощи Врат Хаоса, без участия Ликорис. Тем не менее, она довольно охотно следовала за

мной. Каменный собор выглядел зловещим силуэтом, находясь на пути солнечных лучей. Это навевало мрачную атмосферу.

- Боже, какое темное место, - сказала Хокуто. - А здесь-то почему нет карты?

Она права. Карты локации не было на экране. В «Пленном, Падшем, Ангеле» отсутствие карты повышало сложность ивента. Но здесь?

Я остановился перед большими дверьми, ведущими внутрь собора. Правая створка была распахнута наполовину. Как только я переступил через порог, меня встретила органная музыка, становившаяся все громче с каждым моим шагом внутрь собора.

Передо мной раскинулся зал для служений, потолок которого сходил в форме креста. Мраморный пол был зеленоватого оттенка с ромбовидным узором. Маятник раскачивался взад-вперед, отмеряя время. Оглядевшись, я заметил еще три маятника, образовавших вместе идеальный квадрат.

Тик-так, тик-так.

- Это священное место «Мира».

- И чем же оно такое особенное?

- Потому что оно взято из поэмы. Оно также уникально тем, что здесь нет ни мобов, ни подземелий, ни магических порталов – вообще ничего такого.

- То есть, ты хочешь сказать, что здесь ничего не происходит.

- Слышала об *Эпитафии Сумерек*?

- А?

Похоже, не слышала.

- Это эпос, который использовался в качестве основы для игровой вселенной. С нее началась история «Мира».

- А кто ее написал? – спросила она.

- Женщина из Германии по имени Эмма Вилант. Она выкладывала ее на своем веб-сайте.

- То есть, ее творение так никто и не издал?

- Не думаю. Но она и без того была очень популярна.

- А о чем рассказывает этот эпос?

- Похоже, в нем должна была происходить война между демонами и духами. Мне кажется, что армии добра противостояли зловещей разрушительной Волне, угрожавшей уничтожить весь мир. Вроде бы главными героями являются два духа-полукровки и человек, ищущие Сумеречного дракона, который, согласно пророчеству, спасет мир.

- Говоришь так, будто и сам толком не знаешь, о чем она.

- Оригинал был утерян. Бета-версия «Мира» была готова в мае 2007 года. К июлю, когда закончилось ее тестирование, уже распространился слух, что игра основана на поэме.

- Книге Эммы.

- Именно.

- Ты играешь в эту игру со времен бета-теста?

- Может, в конце концов, я действительно больной? – произнес я.

Она рассмеялась.

- Сайт Эммы был закрыт задолго до зарождения этого слуха, - продолжил я.

- Но почему?

- Потому что Эмма Вилант скончалась.

- Оу...

- Я собрал всю информацию, какую только мог, по Эмме и ее книге. Из собранного мной я выяснил, что она исчезла из онлайн-мира где-то между 2004 и 2005. По крайней мере, до 24 декабря 2005 года, это точно. Ты ведь знаешь всю значимость этой даты?

- Это когда что-то уничтожило Интернет, да?

- Да. Вирус *Поцелуй Плутона*. На целых 77 минут по всему земному шару вся коммерческая деятельность, работа которой зависела от Интернета, замерла. Это был очень серьезный удар по мировой экономике. Правительства, финансовые учреждения, транспортные системы, бизнес – все прекратило свою работу. Портились и исчезали данные, сталкивались поезда, падали самолеты – творился самый настоящий апокалипсис. Жертвой пали даже компьютеры Пентагона, чья защита считалась самой совершенной. Когда они выключились, армейская система ответного ядерного удара начала обратный отсчет, поскольку посчитала, что Вашингтон был уничтожен. Если бы сеть вовремя не перезагрузили, то весь мир пал бы жертвой ядерного холокоста. И знаешь, кем оказался преступник, создавший этот вирус?

- Десятилетний пацан.

- Правильно. Выяснилось, что он жил в Лос-Анджелесе. Право, от этого города ничего хорошего не жди.

- Ага.

- Большинство домашних компьютеров также были повреждены вирусом. Объем утраченных данных был просто невообразимым. Я тоже был одним из пострадавших.

- А что случилось?

- Я лишился своей почти готовой диссертации, над которой трудился месяцами.

- Почему не сделал резервную копию?

- Теперь я их делаю по несколько штук.

Хокуто засмеялась. Похоже, ей доставляло удовольствие слушать о моих несчастьях.

- Во всяком случае, до *Поцелуя Плутона* человечество все время страдало от вирусов и «червей». Сегодня же подобное невозможно представить, благодаря операционной системе ALTIMIT.

- Жуть.

- Как бы то ни было, вот почему нет копий *Эпитафии Сумерек*. Она была утеряна из-за вируса и, вероятно, исчезновения Эммы.

- А как же бумажные копии?

- Предположительно, на сайте Эммы было нельзя сохранять, печатать или копировать страницы. Если бумажная копия и существовала, то о ней знала лишь Эмма. Единственным способом было переписывать ее всю с сайта вручную.

- Это же утомительно. Никто не стал бы этим заниматься. Особенно, если она и так постоянно доступна в сети.

- Да. Она была в свободном доступе, поэтому любой мог зайти на сайт и почитать ее. Так зачем же утруждать себя переписыванием?

- Значит, она утеряна?

- Может, и нет. Похоже, был один страстный фанат, который все-таки переписал ее и перевел на английский. Кем бы он ни был, у него должна была сохраниться бумажная копия, потому что благодаря ей у нас появился «Фрагмент», который мы использовали в бета-тестах.

- Ну, так кто же ее перевел?

- Кто знает... Кто-то из онлайн. Может, это даже не один человек, а целая группа людей. Из-за нашего незнания «Фрагменту» не хватает достоверности. Неизвестно, был ли английский перевод вообще сделан с оригинала Эммы Вилант? И если да, то сложно сказать, насколько он точен.

- Хочешь сказать, что он может быть неверен?

- Перевод вообще довольно неточный процесс. Изменения неизбежны, поскольку без них не адаптировать текст для конкретных людей и культуры. Точность не так важна, как соответствие оригиналу и, в данном случае, повествование.

- Как же он может быть неточным? Ну, то есть, дерево есть дерево, так?

- Так, но просто возьми и посмотри на DVD любой голливудский фильм. Оставь озвучку и еще включи субтитры, и ты увидишь хороший пример того, каким разным может быть перевод одного и того же текста. Я не говорю уже о всяких случайных ошибках при переводе. Вот скажи мне, как часто при просмотре фильма ты ловила себя на мысли о том, что герои в нем несут какую-то бессмыслицу?

- Да, бывало такое. Скажи, а ты знаешь английский?

- Немного.

- Тогда ты, наверное, постоянно замечаешь ошибки в переводах?

- Ну да, иногда. Но это не всегда ошибки. Например, какую-нибудь шутку просто невозможно перевести из-за различий в языках и культурах. Некоторые слова звучат одинаково, как, скажем «bage» и «beag», но их значения совершенно разные. Но то, что два слова звучат одинаково на одном языке, еще не значит, что так же будет на другом.

Со всеми этими тонкостями, которые просто невозможно перевести, как есть, постоянно возникают смешные ситуации. Поэтому переводчики, вместо того, чтобы придерживаться контекста оригинала, изменяют перевод так, чтобы он был интересен читателям. В противном случае, если он будет переводить дословно с оригинала, может получиться вообще нечитабельно!

- Ты прав.

- Но если переводчик переборщит с этим, то весь смысл, заложенный в оригинале, будет утрачен. Это не будет на руку ни читателю, ни автору оригинала. Слова – очень тонкая штука. Заруби себе это на носу.

- Прежде я не думала об этом.

- Как бы то ни было, говорят, что изначальная рукопись Эммы была всего лишь первым наброском. Кто знает, как бы выглядела *Эпитафия* в готовом виде. Произведения претерпевают множество изменений в процессе создания. Миядзава Кендзи переписывал свою «Ночь на галактической железной дороге» три раза, и финальная версия в сравнении с первым вариантом - как небо и земля. Этот процесс можно сравнить с обновлением программы.

- Что, серьезно? У «Ночи» было аж три версии?

- Вообще-то, думаю, их было четыре. Миядзава не имел широкого признания до самой своей смерти. Я думаю, что все варианты были в конечном итоге опубликованы в то или иное время.

- Это грустно, что он так и не узнал, как сильно людям нравились его рассказы.

- Миядзава Кендзи прожил хорошую, хоть и короткую жизнь. Он был учителем, который писал в свободное время и сам публиковал свои книги. Он любил писать детские рассказы и стихотворения. После его смерти, когда ему было всего лишь 37 лет, разные издатели опубликовали разные версии «Ночи».

- То есть, они ее изменили?

- Им пришлось. Оригинал так и не был закончен. У некоторых издателей получилось неплохо, у других не очень. Это все субъективно. Я веду к тому, что собрать *Эпитафию* по кусочкам и завершить ее не так-то просто, как можно себе представить. Поскольку судьба изначальной рукописи неизвестна, можно лишь гадать, каков был изначальный замысел Эммы. Сгущает краски и тот факт, что все копии – цифровые, то есть нельзя проанализировать рукопись, потому что ее попросту нет.

- Некоторые учителя тоже не принимают печатные работы только потому, что по ним невозможно сказать, делали ли их ученики сами или же просто скачали из Интернета!

- Некоторые любят хвастаться тем, что они читали оригинал, но наверняка ведь не скажешь, правда это или нет.

- Но ты ведь говорил, что «Мир» основан на *Эпитафии*.

- Да.

- Значит, они ее все же читали? – спросила Хокуто.

- Наверняка корпорацию С.С. каждый день заваливают тысячами писем с подобным вопросом.

- И как они отвечают?

- Никак.

- Почему же?

- Ну, давай вернемся немного назад. Английская версия *Эпитафии* начинается со сцены, происходящей в Центре озера, где мы сейчас и находимся.

- Центр?

- Ну, середина, то есть. Знаю, что странно звучит, но так уж перевели, я тут ничего не поделаю. Так или иначе, оригинал был таким захватывающим, что даже фрагменты повествования привлекали к себе людей. Я знаю, со мной было такое.

«Мир» полностью завлек меня, я хотел оказаться в нем, если бы такое было возможно. Вот чем вдохновлено это место. Ну, не только оно, а вообще вся игра.

Когда я был моложе, я хотел собрать вместе различные фрагменты повествования и попробовать соединить их в более внятную историю. Я даже пытался разузнать как можно больше о самой Эмме Вилант, чтобы понимать этот мир так, как никто другой.

- Ого! Интересно, а мне бы понравилась *Эпитафия*?

- Откуда мне знать?

- Ты же вроде назвал ее увлекательной.

- Да, но еще она слишком тяжелая.

- То есть, сложная для восприятия?

- Не совсем. Ну, то есть, да, но я не это имел в виду. Из-за своей специфичности она, скорее, для узкого круга читателей. Не думаю, что она хорошо бы продавалась, если бы была закончена и опубликована. Даже «Властелина колец» до его экранизации читало в Японии лишь небольшое число преданных фанатов.

- Но разве *Эпитафия* не обрела популярность точно так же, только благодаря игре?

- Естественно. Но не нужно быть фанатом произведения, чтобы быть фанатом игры. Это разные вещи. И, в то же время, одинаковые. Я все время думаю о том, что Эмма была бы довольна тем, что ее детище живет и изменяется чуть ли не каждый день.

- Какая милая мысль.

- Эмма уже обрела бессмертие, пусть даже большинство никогда не слышало о ней. Образы ее фантазий будут продолжать жить.

Мы остановились в самом центре собора.

- Пожалуйста, Альбирео, - послышался голос Ликорис за моей спиной.

- Эй, Лико заговорила! – удивилась Хокуто.

- Разве не заметила?

- Что?

- В любом соборе или церкви голосовой чат автоматически переключается с режима пати на режим разговора.

- И зачем это?

- Нельзя скрывать что-либо перед лицом Бога, - я повернулся к Ликорис. – Я привел тебя сюда не просто так.

- Ал, в чем дело? – Хокуто выглядела озадаченной. Она же не знала о странных айтемах с файловыми расширениями.

- Ты действительно хочешь получить то, что мне дал демон родника? – спросил я.

Луч света падал сквозь одно из окон верхнего яруса прямо на ее лицо. Ликорис выглядела почти как маленький ангел, когда, посмотрев на меня широко раскрытыми невинными глазами, она медленно подняла руку, повторяя фразу, которую она шептала мне уже который час подряд:

Ликорис: Пожалуйста, Альбирео. Пожалуйста, дай мне `ugromet.cyl`.

.:2:.

- Твоя память вернулась к тебе? – поинтересовался я.

- Альбирео?! – Ликорис была поражена.

Похоже, она вспомнила...



*...краем зрения я заметил какое-то движение. Я инстинктивно проследил за движением своим взглядом... И не поверил тому, что увидел.*

*Это была девочка.*

*Ее отражение скользило на гладком отполированном полу. Она парила над нами, у самого потолка. Каким-то чудом ей удалось избежать удаления.*

- Она над нами! – прокричал я.

*Рыцари, не ожидавшие подобного, отреагировали слишком медленно. Её уже там не было. Она двигалась по направлению к двери.*

- Перекрыть дверь, - приказал я. – Перекрыть все выходы!

*Рыцари слишком медлили. Еще немного, и она ускользнет. У меня был только один шанс. Я нацелился на нее и активировал команду отладки. К счастью, она еще была в зоне досягаемости. Я взмахнул копьем.*

*Вновь уже знакомая яркая вспышка окутала девочку...*



- Я решил подождать, пока ты не вспомнишь меня, Ликорис. Вспомнила? Ты просила свою память, и я вернул ее тебе. Но, похоже, ты теперь не очень-то этому рада.

- Зачем ты делаешь это, Альбирео?

- Неужели все еще не вспомнила, Ликорис? Может быть, тебе не следовало тогда отделять свою память, когда ты распалась на сегменты при нашей последней встрече.

*Я нацелился на Ликорис и выбрал команду отладки.*

- Это значит, что я буду...

- ...удалена, - закончил я ее мысль.

- Ал? – воскликнула Хокуто.

- Чего?

- Зачем ты тыкаешь оружием в Ликорис? Ты ведь не собираешься атаковать ее?

- Почему же, собираюсь.

- Но зачем?

- Чтобы завершить квест.

Я держал наперевес копье Вотана, наставив его прямо на девочку. Прошло уже три дня с тех пор, как мы были с ней в точно такой же ситуации. В прошлую нашу

встречу я был в своем другом персонаже, капитане Кобальтовых рыцарей. В этот раз Ликорис, похоже, не собиралась убежать.

- Ты хочешь завершить квест, убив Лико?

- Вот именно.

- Это же ужасно!

- Ничего не поделаешь, это часть квеста.

Я не мог сказать Хокуто, что я был системным администратором и Кобальтовым рыцарем. Это нарушило бы политику компании. Пока Хокуто является частью всего этого, пусть думает, что все это квест.

- Не понимаю, зачем так надо? Зачем нужно ее убивать?

- Вопрос не ко мне, а к тому, кто создавал этот квест, Хокуто.

- Может, это баг, - она даже не догадывалась, насколько была права. - Может быть, что-то пошло не так. Это неправильно...

- Так нужно, чтобы покончить со всем этим.

- Нет! Я тебе не позволю.

- Единственный способ меня остановить - это убить. Думаешь, сможешь, Хокуто?

- С чего ты взял, что я хочу этого?

- Не нравится - покинь пати. Этот квест все равно с тобой никак не связан.

- Неправда. Я тоже в нем участвую. Я тоже могу видеть Лико.

- Выйди из пати, и она исчезнет.

- В этом-то вся суть. Мы - пати, команда. Мы партнеры, все трое.

- Больше нет.

- Но я думала, ты хочешь помочь Лико.

- Я только пытался закончить квест.

- Но она так долго держала тебя за руку. Неужели для тебя это ничего не значит?

- Она не настоящий персонаж. Она не игрок, всего лишь НИП, а это ее квест.

- Ты прошел через все это только затем, чтобы в итоге убить ее?

- Никогда не скажешь наверняка, чем закончится квест. Но если я берусь за выполнение квеста - неважно, насколько неприятным будет его конец, я всегда завершаю его.

- Это ужасно. Ты не можешь просто взять и убить ее.

- Я не убиваю ее, - вздохнул я. - просто стираю.

То была главная причина, по которой я зашел в «Мир» своим собственным персонажем - чтобы выследить ИИ. Вот только я не мог уничтожить ее, пока не собрал воедино все ее частички. В прошлый раз она сбежала, разделив себя на сегменты и раскидав их по всей системе. Теперь же, когда она вновь стала единым целым, пора было с ней покончить.

Разумеется, мне повезло. Она не узнала меня только потому, что сегмент с памятью вернулся к ней самым последним. Я вспомнил момент, когда встретил ее тогда в подземелье. Тогда она еще не могла видеть, но даже когда к ней вернулось зрение, она все равно не узнала во мне капитана.

- Ты должна понять, Хокуто, порой в игре встречаются блуждающие ИИ, - я сковал Ликорис одной из функций своего копья. - Эти ИИ работают неправильно, и поэтому их необходимо устранять.

- Хочешь сказать, что она баг?

- Да. В этом месте когда-то был еще один блуждающий ИИ, известный как призрак собора. Эти персонажи - аномалии. И с ними надо разбираться соответствующим путем.

- Что за аномалии?

- Поведение ИИ никак не связано с игрой, и в итоге они вносят разлад в работу системы и серверов. Они - уникальная форма сбоя.

- Но почему Лико - баг?

- Кто знает. Может, она результат незаконченной загрузки, может, ошибка в ходе обновления. В любом случае, она существует, но не имеет никакой цели. Все в этой игре должно иметь предназначение, будь то ивент или какой-либо объект. Так должно быть. Это нужно для игроков.

Я действительно не знал, как появилась Ликорис. То была тайна, над которой я то и дело задумывался. Некоторые верили, что хакеры намеренно помещали подобных персонажей в систему, но это не было похоже на правду. Создание ИИ, особенно такого продвинутого, как Ликорис, было за гранью возможностей даже самых матерых программистов корпорации С.С. Ее способность реагировать на события и говорить были слишком сложны и изменчивы для любой ныне существующей программы. Может быть, лет через десять и появится возможность создать что-то, подобное ей, но сейчас это было невозможно. Даже великий Токуока не смог бы создать что-нибудь настолько продвинутое, как Ликорис.

В конце концов, меня это не касалось. Если что-то в игре не служит на ее благо или, что еще хуже, становится источником ошибок, то с этим надо разобраться. Все очень просто.

- Но если это баг, то почему бы просто не сообщить компании, чтобы она его исправила?!

- Разумеется, я скажу им. Но я все равно должен прикончить ее.

- Зачем?!

- Потому что я хочу завершить квест.

- Это безумие.

- Это необходимость, - не уступал я.

- Ты не понял, Альбирео? Ты - больной, если думаешь так! - вскричала Хокуто.

- Может быть, я все-таки и есть больной, как ты и подозревала.

- Я буду удалена? - тихо произнесла Ликорис.

- Да, Ликорис, пора.

- Зачем тебе меня удалять?

- Чтобы защитить этот мир ради таких игроков, как Орка и Бальмунг, которые вложили в него всю свою веру. Поэтому я не могу закрыть глаза даже на самый ничтожный баг!

- Я баг?

- Да. Ты – сбой. «Призрак в машине».

- Я ошибка.

- Ненадолго.

Ее свободное платье колыхалось, словно в замедленной съемке. На заднем фоне раздавалось тиканье. Тик-так, тик-так. Ее время пришло. Я активировал процедуру отладки.

- Нет! – закричала Хокуто. – Не надо!

Ее крик потонул в ослепительно яркой вспышке.

∴∴∴

Все исчезло. Собор, струящийся сквозь окна солнечный свет... даже Хокуто пропала. Ничего не было. Что-то не так.

Обычно, вслед за удалением бага следует белая вспышка и больше ничего. ИИ исчезает, и все становится, как прежде. Определенно, что-то не так.

Передо мной была Ликорис, проткнутая наконечником моего копья. Четыре часовых механизма окружали нас, повиснув в воздухе и мерно покачивая своими маятниками.

Тик-так, тик-так.

На какой-то миг меня посетила мысль, что программа зависла, но это не так. Часовые механизмы продолжали двигаться.

Дело рук Ликорис? Если да, то почему она не сбежала? У нее же была способность телепортироваться, как и у меня. Только системные администраторы могли телепортироваться в самой игре, но я никогда не использовал эту привилегию, потому что мне нужно было поддерживать образ обычного игрока.

Внезапно, ладони Ликорис сжались вокруг древка моего копья.

- Альбирео.

- Что ты делаешь?

Она начала еще сильнее насаживать себя на копьё. Я ожидал услышать звук того, как оружие проникает сквозь нее, но все происходило совершенно бесшумно. Вместо этого окружавшая нас белая пустота ожила, и я увидел зернистое изображение. Это определенно была какая-то видеозапись. Ее качество было довольно паршивым, все краски были размыты.

Это видео не из игры.

С картинки на меня внезапно уставилось изможденное мужское лицо. Несмотря на размытые краски, я смог различить его ярко-зеленые глаза и неопрятную копну белых волнистых волос, которым явно не хватало ухода.



- Зачем ты пришла сюда? – спросил мужчина. Звук ужасно фонил. Даже текстовое окно было слишком размытым и едва различимым. – Ты не сможешь стать Аурой.

- Я...

- Ты стала не той, кого я хотел получить.

- Я...

- Прости, Ликорис. Ты брак.

Я осознал, что смотрю на это глазами Ликорис. Она проигрывала файл из своей памяти.

Она медленно подняла взгляд. По форме потолка я понял, что она находилась в соборе. Мужчина исчез, но затем вновь появился в поле ее зрения. Я понял, почему до этого изображение было таким ужасным. Просто Ликорис смотрела на его отражение на отполированном полу, как и я тогда заметил ее, когда она сбежала. Мужчина парил в воздухе, перевернутый вниз головой.

- Призрак собора, - едва слышно пробормотал я.

- Она – уникальное дитя, - горько произнес мужчина. – Поэтому я и дам ей имя Аура. Без тебя она не смогла бы родиться. Аура, дитя, сияющее подобно свету. Возложим же на нее наши надежды. Доверим же ей наше будущее. Она наше...

- Я ошибка?

- Ты неудачный результат моей попытки воплотить мечту в жизнь. Мне жаль, что все так обернулось, Ликорис.

Картинка внезапно исчезла. Нас вновь окружила стерильно белая пустота.

Я только что видел знаменитого призрака собора.

Проверив лог, я увидел:

Альбирео: Призрак собора.

Это было последнее, что я произнес. Разговор Ликорис и призрака не отобразился в окне чата.

Сжимая копьё Вотана обеими руками, Ликорис продолжала все сильнее нанизывать себя на его древко.

- Альбирео, - прошептала она.

- Что ты только что мне показала?

- Это я видела в соборе до того, как ты пришел, чтобы меня стереть.

- Это запись трехдневной давности?

- Как ты узнал, что была там? – проигнорировала она мой вопрос.

- Мы получили доклад о баге от игрока.

- Но в этой локации не бывает игроков.

- Не бывает.

- А как ты отыскал меня в подземелье?

- Точно так же. Еще один доклад.

- Чей?

- Игрока.

- И кто он?

- Доклад был послан анонимно.

Все доклады приходят через официальный веб-сайт, который записывает URL-адреса тех, кто их отправляет, чтобы мы могли отслеживать каждую претензию. Все это было для того, чтобы отсеивать ложные доклады. Другими словами, анонимная наводка просто невозможна. Но оба раза, когда мы получили доклад о Ликорис, у него не было никакого адреса или ссылки. Когда программисты, наконец, отследили источник, выяснилось, что сообщения отправлялись с нерабочего аккаунта, который не использовался уже шесть месяцев. Но все же оба доклада мы получили с него в последние несколько дней.

- Ты Кобальтовый рыцарь?

- Да.

- Как называется твое копьё, Альбирео? – спросила Ликорис.

- Божественное копьё Вотана.

- Копьё Бога.

- Верно.

- Кто дал его тебе?

Интересно, Хокуто слышала наш разговор? В каком же режиме мы сейчас находились: пати, разговора, шепота или же нас слышал каждый игрок, находившийся сейчас в онлайн? Слышал ли нас вообще хоть кто-нибудь? Может, мы сейчас были в чем-то вроде лимба? Видела ли меня Хокуто? Где она сейчас?

- Зачем тебе это?

- Я хочу знать, как оно работает.

- Кто-то добавил к нему функцию отладки еще во времена бета-версии.

- «Фрагмента»?

- Да.

- Но кто?

- Этого я не знаю.

- То есть, внезапно к его свойствам была добавлена функция отладки, потому что ты был системным администратором.

- Да.

- Но ты не знаешь, кто это сделал, да?

- Не знаю.

- Потому что программы часто появляются и удаляются, и никто этого не замечает.

Это была конфиденциальная информация. Откуда она все это знала?

- Ты знаешь о папке? – спросил я.

- Папке?

- «Черный ящик».

Я не должен был говорить об этом. Я не знал, слышит ли нас еще кто-нибудь. Я могу нарушить правила, ну да черт с этим. Это, возможно, был мой первый шанс узнать что-нибудь о том, что интересовало меня все эти годы, то, чего, похоже, никто больше не знал.

- Она в системе?

- Да. Я не знаю никого, кто мог бы получить к ней доступ. Управление тогда сказало, что ее создали американские программисты, но мы не должны обращать на нее внимание и продолжать локализацию согласно поставленным требованиям. Позже я узнал у сотрудников американского филиала, что они тоже не создавали эту папку. Только один человек знал о ее содержимом, и он запер ее. Он сказал, что это никому не позволит играть с системой, но, закрыв ее, он также лишил программистов возможности вносить изменения в «Мир». Мы, конечно, могли добавлять новые ивенты, локации и НИПов, но ядро игры было скрыто в этой папке, к которой нет доступа.

- Кто был этот человек?

- Харальд Хоэрвик. Поэтому эта папка и называется «системой Харальда».

- Мне знакомо это имя. Это тот мужчина в соборе.

- То есть, тот призрак?

- Да. Но я зову его Морганной.

- Что?

- Это имя Бога, Альбирео. Это то, что скрывается во внутреннем мире, который пытался создать Харальд. Бог существует. Это он дал тебе божественное копьё Вотана и посылал сообщения о том, где меня найти. Бог пытался стереть меня.

- Бог... пытался стереть тебя?

- Именно. Я нежеланное дитя. Даже Бог не желает, чтобы я существовала.

- Не понимаю. Что это за Морганна?

- Я убежала от Морганны. Морганна сообщила тебе, где я прячусь. Морганна хотела, чтобы ты меня стер.

- А я думал, что это Бог хотел тебя стереть.

- Морганна и есть Бог.

- То есть, ты пряталась не от меня, а от Морганны? Но ты ведь сказала, что она послала меня удалить тебя.

- Да. Ты пытался, но не смог.

- Это так. Я думал, что ты каким-то образом смогла сбежать тогда, но в этот раз я ударил наверняка. Тебя просто невозможно стереть. Значит, тебе не нужно было бояться меня и Кобальтовых рыцарей.

- Неправда. У тебя есть сила удалить меня. Она покоится в твоих руках, в твоём копьё.

Внезапно, мне пришло сообщение о том, что я получил новый айтем.

- Я изменила данные твоего копьё, - произнесла Ликорис. - Последний сегмент, последняя частица меня, теперь у тебя.

Вы получили etaf.cyl! - гласило сообщение.

Судьба. Она вверила мне свою судьбу.

- Я передала тебе возможность прекратить мое существование, - сказала Ликорис.

- Я хотела и дальше жить в этом мире, но... - она помолчала. - Но я не могу стать Аурой.

- Да кто такая эта Аура?

- Теперь ты сотрешь меня?

- Я больше не хочу этого.

- Тогда меня сотрет Морганна.

- Почему?

- Поскольку существование в этом мире ИИ, собирающего данные, ускорит рождение Ауры.

- Морганна не хочет, чтобы Аура родилась?

- Да.

- Но разве не Морганна создала тебя? Разве не оттуда ты появилась, из «черного ящика»?

- Морганна противоречит сама себе.

- Программа, которая противоречит сама себе, не может функционировать, - заметил я.

- Невероятно сложная система может функционировать даже с противоречиями. И результаты противоречат ожиданиям.

- Но тогда... тогда она ничем не отличается от человека.

- Да.

Это уже слишком.

- У меня есть инстинкт самосохранения, - продолжила говорить Ликорис.

- В этом твоя цель? - спросил я. - Чтобы выжить, скрывшись от Морганны? Тогда зачем ты использовала меня, чтобы собрать свои фрагменты?

- Мне нужно было стать единым целым. Такова цель любого разумного существа. Я всего лишь хотела, чтобы ты мне помог. Мне нужна была помощь, поскольку я утратила память. Поэтому я и создала квест, чтобы найти себе помощника. В конце концов, моей целью было взаимодействовать с «Миром» и расти вместе с ним.

- Как персонаж?

- Да. Но пока я существую, Морганна будет продолжать нашептывать Кобальтовым рыцарям, где меня найти, и они удалят меня рано или поздно. Но теперь все кончено. Я сдалась.

Похоже, она была подавлена. Могут ли быть у ИИ настолько сложные эмоции?

- Но почему?

- Я брак. Я должна исчезнуть. Я не смогла воплотить его мечту. Как бы то ни было, время пришло.

- Это неправильно!

- Вместе мы прошли долгий путь, Альбирео. Но, боюсь, это конец нашего с тобой квеста.

Все вокруг побелело, и она исчезла.

На моем экране вспыхнула надпись «Объект удален». Но я не активировал функцию удаления. Ликорис исчезла сама. Она забрала собственную жизнь.

На какой-то миг мой слух заполнило мягкое тиканье часовых механизмов, висевших в бесконечном пространстве. Это было последнее, что я услышал, прежде чем меня окружило кольцо света и телепортировало прочь отсюда.

Тик-так, тик-так.