

hack

//Охотник на ИИ

Автор:

Хамазаки Тацуя

Иллюстрации:

Изуми Рей

Перевод и редакция:

Akagi (BlackRose Translations)

.:1.:

Я подключился.

Мимолетная волна возбуждения прокатилась вдоль моей спины, и волосы на затылке встали дыбом. Это продлилось лишь доли секунды, после чего мое сознание отделилось от тела и перенеслось в персонажа. Я осмотрелся. Так я делал всегда, когда оказывался в «Мире».

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

Я был в месте, которое выглядело, как старый готический каменный собор. 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, образующих вместе идеальный квадрат.

Тик-так, тик-так.

Кто бы ни был дизайнером этой локации, он потратил уйму времени на то, чтобы запрограммировать исключительный уровень детализации для этой части «Мира» – зоны киберпространства, которую населяло свыше пятнадцати миллионов зарегистрированных игроков, говорящих более чем на десяти разных языках. Но поскольку никому из них Священные земли не были доступны, зачем кому-то тратить время на создание локации вплоть до самых мельчайших деталей?

Имелись, однако, и недочеты. Здесь не было очевидного источника освещения, но в этом и был плюс киберпространства. Правила можно изменить. Естественно, это может пойти как на пользу, так и во вред.

Я стоял перед тянувшимися на уровне моего пояса перилами, за которыми находился соборный алтарь. Я хотел подобраться к нему и изучить более тщательно, но не мог. В реальности перемахнуть через такие перила ничего бы не стоило, но здесь это было недопустимо. Еще одно из многих «правил» киберпространства: программист есть Бог, который своим кодом диктует правила физики.

Четыре маятника раскачивались с идеальной слаженностью.

Тик-так...

Это напомнило мне, что я здесь не для того, чтобы любоваться видами. Я пришел по делу и был уверен, что мои солдаты – по крайней мере, те из них, которыми управляли живые люди, – уже начали испытывать нетерпение.

Я быстро пересек зал и встретил ожидавших меня Кобальтовых рыцарей.

Они охраняли все четыре выхода из здания. Каждый рыцарь был облачен в пластинчатый доспех и вооружен длинным острым копьем. Это было стандартное

клише, напоминавшее о средневековой Европе, и являлось вполне обыденной вещью в большинстве ролевых игр.

Один из рыцарей шагнул вперед:

- Мы ждали тебя, капитан.

- Вы поймали НИПа? – спросил я. НИП, или НеИграбельный Персонаж. Другими словами, это лица второго плана, такие как торговцы, трактирщики, девочки-официантки и так далее. Эти управляемые компьютером персонажи были созданы для того, чтобы мир казался *настоящим*. Порой кто-нибудь из них обретает слишком много самосознания и перестает действовать в рамках программных параметров. И тогда зовут меня.

- Мы перекрыли все выходы. Она в ловушке.

Я подошел ближе и увидел объект моего задания. Несмотря на то, что перед прибытием меня проинструктировали насчет моей цели, я невольно отступил, когда увидел ее.

В центре комнаты, окруженная угрожающе нависшими над ней рыцарями, которые чуть ли не вдвое превосходили ее размерами, стояла маленькая девочка. На вид ей было лет двенадцать или тринадцать; она была полностью облачена в красное. Даже в ее платиново-белых волосах виднелись красные полосы. Кожа девочки была бледной, почти прозрачной. Я заметил, что она была босой.

- Уверены, что это она? – спросил я.

- Абсолютно. Она подходит под описание, да и читом не является.

Читы - это измененные персонажи, нарушающие правила игры. Например, читом является тот, чей удар всегда поражает цель, даже когда игровая механика засчитывает промах.

- Что будем делать, капитан?

Она обратила на меня взгляд своих больших и невинных глаз. В этот же самый миг выражение лица предало ее, позволяя мне прочесть то, что она уже осознала: она попала в сети, из которых ей не выбраться.

- Вы собираетесь удалить меня? – голос ее был мягок и невинен, как и ее лицо. Я пропустил это мимо ушей.

- Локацию закрыли?

- Да. Все функции входа-выхода, связанные с Вратами Хаоса, отключены, - доложил рыцарь.

- Что насчет обычных игроков? – спросил я, проверяя, читал ли тот данные локации.

- Здесь никого. Мы подтвердили это.

- Хорошо. Отличная работа.

- Вы собираетесь удалить меня? – повторила она. Я отвернулся от нее и, обращаясь к рыцарям, громко произнес:

- В соответствии с установленными нормами этот НИП считается нестандартным НеИграбельным Персонажем, который не соответствует спецификации японской версии «Мира».

На техническом жаргоне это означало «приготовиться к атаке».

Лязгнув, рыцари выставили свои копья и шагнули вперед. Они двигались с идеальной слаженностью.

Я переключился в режим отладки, доступный только системным администраторам, и послал моих рыцарей вперед.

- Вы собираетесь удалить меня? – спросила она, пытаясь не всхлипывать.

- Не пытайся изображать человека. Твое девичье обаяние не обдурит меня. Ты блуждающий ИИ и получишь то, что заслуживаешь.

- Я что?

- Ты мусор! Порченный код. Поврежденные данные. Кобальтовые рыцари устраняют ошибки, такие, как ты.

Ее платье всколыхнулось, словно от ветерка. Медленно, будто в замедленной съемке, что было возможно только в фильмах или в киберпространстве.

- Я ошибка, - прошептала она.

- Удалить ее.

В тот же миг два рыцаря выступили вперед и атаковали. Ослепительная вспышка белого света вырвалась из их копий. Когда она рассеялась, девочка была пронзена.

Тик-так, тик-так.

Я слушал тиканье раскачивавшихся маятников. Тело девочки начало растворяться в воздухе и исчезло спустя несколько секунд. Один из рыцарей доложил:

- Процедура удаления завершена.

- Хорошо, - кивнул я и направился к двум рыцарям, перекрывавшим главный вход в собор. Одна из них была новобранцем в Кобальтовые рыцари. Это было ее первое задание.

- Хорошая работа, новенькая.

- Спасибо. Что это за локация такая вообще?

- Скрытая, Запретная, Святая земля.

- А почему здесь нет ни мобов, ни сокровищ? Здесь вообще ничего нет!

- Это Священная земля. Она отличается от прочих локаций «Мира».

- Да?

- Слышала об *Эпитафии Сумерек*? – спросил я новобранца.

- Ага, наверное. Это ведь поэма, которая легла в основу «Мира»?

- Да. Ее можно было найти на немецкой домашней странице «Мира» несколько лет назад... до *Поцелуя Плутона*.

- Что значит... «можно было»?

- Ее больше нет. Но история начинается со сцены в этой локации, в «Центре озера».

- Центр озера?

- Так называется эта локация. Ты что, вообще матчасть не читала?

- А...?

- Ты должна была прочесть данные локации, прежде чем залогиниться. Должна была все запомнить. Что за черт, а?

- А, да, я читала!

Что-то неубедительно.

- И...?

- Ну, в старой версии «Мира» в названиях локации вместо трех слов использовались лишь три буквы, так?

- Ты отчасти права, но это в любом случае не имеет отношения к делу. В следующий раз уделяй своему заданию больше внимания. Пока же дам тебе небольшой урок истории.

Я вздохнул. Новобранцы.

- Ранее, чтобы попасть в локацию, мы выбирали три буквы вместо трех слов, как это происходит сейчас. Так было в старой версии «Мира» и в бета-версии под названием «Фрагмент». Ни та, ни другая так и не были выпущены.

Новенькая кивнула.

- Теперь же мы обращаемся к этой локации как Скрытая, Запретная и Святая земля.

Она медленно огляделась по сторонам, подмечая детали, как и я прежде. Ни один из объектов окружения не был шаблонным или повторяющимся, как это обычно делалось, чтобы не тратить время. Наоборот, каждая деталь была тщательно выделена и обработана в 3D. Мне было интересно, сколько же художников было нанято, чтобы отрендерить один только собор перед тем, как локация была завершена. Для коммерческой игры это было расточительством.

- Учитывая ее сложность, эта локация должна быть важной частью игры, ведь так? Но – признаю, что я особо не вчитывалась – что за ивент здесь происходит?

- Ничего.

- Ничего?

- Именно. В этой локации даже монстрам не разрешено появляться. Здесь нет ни скрытых подземелий, ни секретных проходов, ни ловушек, ни сокровищ. Здесь ничего не происходит.

- Тогда зачем тратить столько времени на ее создание?

- Вероятно, ивенты здесь все же были.

- В которой версии?

- В бете. Но ничего важного. Это никак не было связано с прогрессом в игре.

Я услышал, как кто-то из рыцарей пробормотал, что никогда не слышал о таком. Внезапно я осознал, что из всех присутствовавших я был единственным, кто играл в предыдущие версии. Неужели я настолько стар?

- Призрак собора, - произнес я.

- А?

- Еще когда тестировали «Фрагмент», среди тестеров ходили слухи, что в соборе можно увидеть призрака.

- То есть персонажа-призрака?

- По-видимому, он выглядел как мужчина лет тридцати. Естественно, мы не знали, кто управляет им в реальности, но именно так появился этот персонаж. У

него были изможденное лицо, зеленые глаза и дико растрепанные вьющиеся белые волосы. По слухам, он всегда показывался перевернутым вниз головой.

- В смысле?

Я пожал плечами.

- И что же этот призрак делал?

- Ничего, в этом-то и странность. Он просто появлялся в соборе. Ничего не говорил и не делал. Ни оружие, ни заклинания не причиняли ему вреда.

- А?

- Это лишь домыслы.

- То есть, слухи.

- Так я и сказал. После завершения бета-теста и релиза финальной версии «Мира» призрак собора исчез.

- Это был системный сбой?

Я тяжело вздохнул. Они что, вообще не учили истории этих новобранцев? Может быть, сегодня они решили уделить внимание теории и программированию. Я уже хотел, было, продолжить, как вдруг краем глаза заметил какое-то движение. Я инстинктивно проследил за движением взглядом... И не поверил тому, что увидел.

Это была девочка.

Ее отражение скользило по гладкому отполированному полу. Она парила над нами, у самого потолка. Каким-то чудом ей удалось избежать удаления. Но как такое вообще было возможно?

- 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!

Как она могла летать? Игровые персонажи могли перемещаться вверх и вниз по смоделированной 3D-карте только по лестницам и им подобным объектам. Полет был против установленных в игре правил, но, похоже, это совсем не мешало девочке игнорировать игровую гравитацию.

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. А потом...

Оглушительный рев статических помех заполнил мои уши. Игровая картинка неестественно рассеялась и растаяла. Распадаясь в белой вспышке, девочка превратилась в шар красного огня вместо того, чтобы исчезнуть.

Невозможно. Это было прямое попадание, но ее не стерло.

- Остановите ее! - вскричал я.

Но было уже слишком поздно. Я беспомощно наблюдал, как шар красного огня пульей пронесся мимо рыцарей и вылетел из собора через открытые двери.

Я бросился вдогонку, но, в сравнении с ее молниеносной скоростью, казалось, что я добирался до дверей целую вечность.

Выбежав наружу, я попытался нацелиться на нее, но она была слишком быстра и унеслась уже очень далеко. Я смотрел, как она рассекала небо.

Собор стоял на острове посреди озера. Полоса красного света устремилаьсь ввысь, в сумеречные небеса, и затем распалась, словно летний фейерверк.

Дождь из красных искр заполнил небо.

- Она исчезла, - пробормотал я, все еще отказываясь поверить в произошедшее.

Я слышал, как где-то позади меня раскачивались маятники.

Тик-так, тик-так...

Локация.1 Безмолвные руины

.:1.:

Я бросил секиру в родник, который находился посреди сухой пустоши.

Из него тут же, словно чертик из коробочки, выпрыгнул шаловливый каплевидный демон с огромными каплями воды вместо глаз и носа.

- Ты бросил эту золотую секиру? – спросил демон родника скучным голосом. – Или же эту серебряную секиру?

Окошко с системным сообщением выскочило у меня на экране, предлагая три варианта ответа: «Золотая секира», «Серебряная секира» и «Ни то, ни другое».

Я выбрал «Ни то, ни другое».

- Чтооо? Ни то, ни другое, говоришь? – голос демона родника выдавал то, что он был озадачен ответом. - Хммм... Тогда возьми это!

Прозвенел звуковой эффект, и демон родника, рассекая воздух, устремился высоко ввысь, после чего с громким «плюх!» исчез в воде.

Появилось сообщение о том, что я получил новую секиру. Она была гораздо более мощной, чем та, что я бросил в родник.

Несмотря на то, что у меня было достаточно оружия, мне все еще доставляло удовольствие наблюдать за магическими фокусами демона родника. Не важно, какое оружие ты бросишь ему в родник, он должен вернуть тебе взамен что-нибудь более мощное.

Я вновь пробежался глазами по игровому экрану, на этот раз чтобы определить, где я нахожусь.

Мини-карта находилась в правом верхнем углу моего обзора. Стрелочкой отображалось мое текущее местоположение. Я повернулся в сторону входа в подземелье и побежал через пустошь так быстро, как только мог.

Λ (Лямбда) Сервер: Темные, Недоступные, Руины

Я использовал Сферу феи, айтем, показывавший на карте еще не разведанную местность. Возникло сообщение, утверждавшее, что фея отправилась на разведку. Спустя мгновение я в деталях увидел ранее скрытую карту текущего уровня подземелья.

Это было классическое 3D-подземелье с комнатами и проходами, уходившее вниз на четыре уровня. Особые маркеры на карте отмечали местонахождение сокровищ и мобов.

- На вид довольно большое, - пробормотал я.

К счастью, у меня в запасе было несколько хитростей. В данном случае я, войдя в подземелье с поля, проник сразу на четвертый уровень. Таким образом, мне не пришлось тратить время на драки с каждым мобом на трех предыдущих уровнях.

Я быстро запомнил карту и устремился вперед.

Едва я сделал несколько шагов, заиграла жутковатая фоновая музыка. Своими светящимися красным светом каменными стенами подземелье напоминало дворец демонов.

Над коридором висело что-то, похожее на гигантскую птичью клетку, в которой лежал труп узника. Ссохшаяся плоть свисала с его костей. Я попробовал нацелиться на труп, чтобы получить какую-нибудь информацию, но он был вне моей досягаемости.

Тотчас же забыв про него, я двинулся дальше.

Все объекты в «Мире» можно было условно разделить на два вида: те, которые можно было выделить, то есть нацелиться (например, объект, персонаж или моб, с которыми можно взаимодействовать) и те, которые являлись фоновыми деталями оформления, задающими нужную атмосферу, которые нельзя подобрать или взаимодействовать с ними, передвигать и вообще как-либо изменять. Иногда двери являлись всего лишь декорациями, ведущими в никуда, за которыми ничего не было. Сквозь окна можно смотреть, но их нельзя разбить или выпрыгнуть из них. Проще говоря, все, что нельзя выделить, - не несущая никакого смысла улада для глаз.

Как бы то ни было, дверь передо мной являлась активным объектом, поэтому я открыл ее.

Несмотря на то, что «Мир» поддерживал голосовое общение и передачу голосовых команд с микрофона моего FMD, порой проще нажать на кнопку, чтобы открыть дверь, чем дать команду голосом.

Едва я пересек дверной проем, как сразу же столкнулся с несколькими мобами: тремя мертвыми безголовыми рыцарями, каждый из которых в одной руке держал меч, а во второй – свой череп. Вполне стандартное население подземелья. Они направились ко мне, громко шаркая ногами по каменному полу. Я нацелился на ближайшего и атаковал.

Идеальный взмах – и полоска жизни моба резко уменьшилась, сменив свой цвет с зеленого на красный, что означало, что тот был почти мертв. Еще один взмах – и броня с костями зазвякали о ближайшую стену.

Битва закончилась через несколько секунд. С моим текущим уровнем они не представляли никакой угрозы.

Легкий звон возвестил о том, что последний моб оставил после себя сундук. Его синий цвет говорил о том, что на нем была ловушка. Открыв меню предметов, я выбрал Нить Фортуны, одноразовый айтем, автоматически обезвреживающий ловушки. С ее помощью я открыл сундук.

В нем была еще одна Нить Фортуны.

И что, все?!

Можно сказать, я не получил ничего. Уже далеко не в первый раз, но все равно разочаровывает.

Надеюсь, это исправят со следующим обновлением.

Я сверился с картой. Все коридоры и комнаты были переполнены мобами.

Хмм? И куда дальше?

Где-то за моей спиной я услышал слабые звуки. Шаги.

Развернувшись, я посмотрел в направлении, откуда пришел. Я что, пропустил моба?

Всматриваясь во тьму, я попытался выцелить источник звука. И был поражен тем, что я увидел: то была босая маленькая девочка, облаченная в красные одежды. Сложно поверить в то, что такое нежное создание может находиться в гнезде дьяволов и демонов. Но, как бы то ни было, вот же она, прямо передо мной... идет совершенно одна, опустив голову.

- А? – пробормотала она, столкнувшись с моим персонажем.

Девочка отступила назад и, наконец, осознала мое присутствие. Испугавшись, она в нерешительности подняла руку и протянула ее к моей груди.

Ее движения были слишком образны, слишком реалистичны для персонажа другого игрока. Может, она квестовый НИП?

Я опустил мою точку обзора и сделал увеличение ее лица.

Ее кожа была подобна снегу. Если приглядеться, то можно было разглядеть каждую ресничку.

Ее веки были прикрыты. Слепая? Наверное, поэтому и не заметила меня.

В низу моего обзора открылось окно чата, в котором появилась реплика:

Ликорис: Помоги.



24 декабря, 2005 год.

Любой, кто когда-либо сидел за компьютером или перед телевизором, знает эту дату. Это был день, когда начался Интернет-кризис. День, когда началась эпидемия вируса «Поцелуй Плутона».

Давайте, вбейте в поиск «Поцелуй Плутона» и посмотрите на результаты.

Вероятно, еще миллионы других людей сейчас ищут точно такую же информацию, так что у вас могут возникнуть некоторые сложности. Поэтому дам вам общую сводку:

Из-за Поцелуя Плутона рухнул весь Интернет. Неслабая такая штука, да?

В ответ на вызванный вирусом астрономический урон, Всемирная сетевая комиссия (ВСК) ввела ограничения на Интернет до тех пор, пока не будет найдено решение проблемы. Вся сетевая культура, которая расцвела в конце двадцатого века, резко остановилась в одной точке.

Люди, лишившиеся Интернета в результате кризиса, называли это время Сумерками новых богов. Разумеется, под «богами», которым они поклонялись, подразумевались боги технологий.

Минуло два года, прежде чем операционная система ALTIMIT доказала свою надежность и абсолютную неуязвимость к вирусу. В это же время была создана новая Интернет-система, и вопрос о корпоративном управлении и ответственности был решен.

24 декабря 2007 года, вторая годовщина эпидемии вируса. Дата, известная как «Поцелуй Девы Марии». В этот день ВСК объявила о своей Декларации сетевой безопасности, которая положила конец Сумеркам. Все ограничения были сняты, и Интернет вновь стал доступен для всех.

В этот же день корпорация Cyber Connect (С.С.) выпустила «Мир».

Это была массовая многопользовательская онлайн-ролевая игра, первая онлайн-игра, позволявшая огромному количеству игроков одновременно находиться в одном мире.

К концу первого дня игру скачали 4,576,623 раза. К концу года (то есть, через неделю) эта цифра практически удвоилась.

Это был рассвет нового Интернет-мира.



Ликорис: Помоги.

Голоса вслед за текстом не последовало. Пришлось признать, что она была НИПом, выдававшим заложенные в него реплики.

Ликорис: Я хочу, чтобы ты помог мне.

Ликорис. Очевидно, так ее зовут. Я включил голосовой чат:

- Что случилось? Ты в порядке?

Небольшая задержка, примерно в полсекунды, пока мой FMD преобразовывал слова в текст, – и в чате в низу моего обзора появилось:

Альбирео: Что случилось? Ты в порядке?

Вот она, прелесть голосового чата. Прости-прощай, деньки ручного ввода текста.

Ликорис: Помоги. Мне нужна твоя помощь.

Альбирео: Что случилось?

Ликорис: Прошу, отведи меня в зал божественной статуи.

Окно чата постепенно проматывалось по мере того, как в нем появлялись новые реплики нашего разговора.

Альбирео: Зачем?

Ликорис: Я не могу видеть.

Даже не знаю, зачем я тратил свое время на беседу с ней. Она же НИП. Все, что она говорит, – заранее заложенные ответы на запросы игроков. Но на этом и строился весь отыгрыш роли в этой игре – иллюзия реальности в придуманном мире. Голосовой чат был всего лишь еще одним средством для усиления этой иллюзии. Но я мог сказать что угодно, и она ответила бы мне точно такими же фразами. Тем не менее, я продолжил разговор:

- Ладно, Ликорис, – произнес я в микрофон. – Мне нужно лишь довести тебя до зала божественной статуи, да?

Это было так просто, что я даже не стал задумываться об этом. В конце концов, просьба о помощи в ходе квеста – широко распространенная игровая ситуация.

Обычно, при встрече с пользовательским персонажем, которым управляет другой игрок, можно говорить с ним через микрофон.

Но НИПы такого не могут.

При обычных обстоятельствах квестовые или ивентовые персонажи в ответ на свои запросы принимают либо «ДА», либо «НЕТ», и игрок идет выполнять их требования. Однако, как только я взял квест Ликорис, ее статус автоматически сменился, и она «прикрепилась» к моему персонажу. Буквально.

В Мире существует два режима обзора. В режиме от первого лица игрок смотрит глазами персонажа – то есть видит то, что видит он (я предпочитал именно этот режим). Режим от третьего лица устанавливает камеру в стороне от персонажа. В этом режиме можно увидеть свое игровое альтер-эго.

Большинство игроков предпочитает именно режим от третьего лица из-за широкого поля зрения. Однако режим от первого лица был более реалистичен.

Я переключился на режим от третьего лица, чтобы удостовериться, что Ликорис следует за мной, и удивился, когда увидел, что она держит моего персонажа за руку.

Подумать об этом я не успел, потому что на нас напала очередная группа мобов. Ликорис тут же переместилась за мою спину. Помогать в сражении она не собиралась, но, по крайней мере, мне не нужно было за нее волноваться. У нее не было полоски жизни, значит, ее нельзя убить. Будь со мной низкоуровневый персонаж какого-нибудь нуба, которого нужно было защищать, я беспокоился бы гораздо сильнее. Ну и ладно. Я быстро разделался с мобами, и мы вошли в следующую дверь, продолжая наш путь через подземелье.

Мы дошли до зала с алтарем, над которым парила странная на вид статуя. Это и был зал божественной статуи, место, куда Ликорис хотела попасть.

Это было слишком просто, подумал я.

Божественная статуя всегда располагалась в самой глубокой части подземелья, в результате чего найти ее было сложнее всего. Поэтому сокровище в находившемся здесь сундуке было гораздо более редким и ценным, чем любое другое во всем подземелье.

Альбирео: Вот и зал божественной статуи.

Ликорис: Открой, пожалуйста, сундук.

Я нацелился на сундук и открыл его.

Вы получили esiov.cyl!

- Это еще что за черт? Баг? – вслух поинтересовался я.

Для айтема название было более чем странное. Более того, у него было расширение. У документа это обычно “.doc”, у исполняемого файла “.exe”. Но “.cyl”? Никогда о таком не слышал.

Может, ошибка? Недочет, который упустили в ходе последнего обновления?

Вместо того, чтобы играть в «Мир», я начал думать о программировании и компьютерах. Это напрочь разрушило всю иллюзию ролевой игры. Затем открылось мое окно чата.

Ликорис: Пожалуйста, дай мне esciov.cyl.

С запросами НИПов не поспоришь. Единственный способ дальнейшего продвижения по квесту – следовать их инструкциям.

Используя окно торговли, я выбрал айтем и подтвердил передачу, несмотря на то, что Ликорис ничего не дала мне взамен.

Как бы то ни было, за завершение квеста должна даваться какая-нибудь награда: золото, опыт, информация или даже еще один квест. Но если это все-таки был баг, то на многое можно не рассчитывать. На деле это могло закончиться повреждением данных моего персонажа или даже его полным удалением. Я гадал, стоило ли отдавать ей этот айтем.

- Спасибо, - это был не текст в окне чата. Она произнесла это!

- А?

- Спасибо, Альбирео.

Меня хватил шок.

«Мир» поддерживал полноценное голосовое общение, поэтому тот факт, что НИП заговорил, был не таким уж странным. Удивило то, что она так внезапно перешла с текстовых сообщений на голосовые. Но что еще поразительно, ее губы двигались идеально синхронно со словами. До передачи же айтема ее губы совершенно не шевелились.

Пока я смотрел на ее лицо, она начала оживать.

Что происходит?

Я все еще слышал фоновую музыку и звуки, поэтому знал, что динамики моего FMD и компьютер работали нормально. Может, что-то не то с сервером?

Нет. «Мир» работал на операционной системе ALTIMIT, которая использовала самые лучшие оптоволоконные кабели из ныне существующих, и обладала прекрасным каналом, который мог справляться с самым тяжелым трафиком.

Тогда почему Ликорис так внезапно изменилась?

Если ее голос был заранее записан, значит, и все остальное в ней было сделано в том же ключе. Может быть, это была программная ошибка в результате неверного обращения к голосовым данным. Если дело в этом, то ошибка серьезная. Или, может, изменился сам квест, и теперь переиграть его невозможно. В принципе, это не было лишено смысла.

Тишина.

Фоновая музыка, звуки – все исчезло.

Вирус?

Мои динамики начали вибрировать от глубокого басовитого шума.

- Альбирео, - вновь назвала она мое имя.

- Ликорис?

Я попытался взглянуть на маленькую девочку, но в тот же миг моего персонажа окружило кольцо яркого света.

Мой обзор оказался заключен в тоннель света, и я начал подниматься вверх. Когда свет исчез, я обнаружил, что меня телепортировало из зала божественной статуи.

.: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 мощных 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 поволил 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! Ааааа!!

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 поможешь?

- 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. Любой нуб, который играет хотя бы уже несколько часов, за это время находит себе что получше.

- 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 получат 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 окружавших 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 распростерлись 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 сотрясался 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.

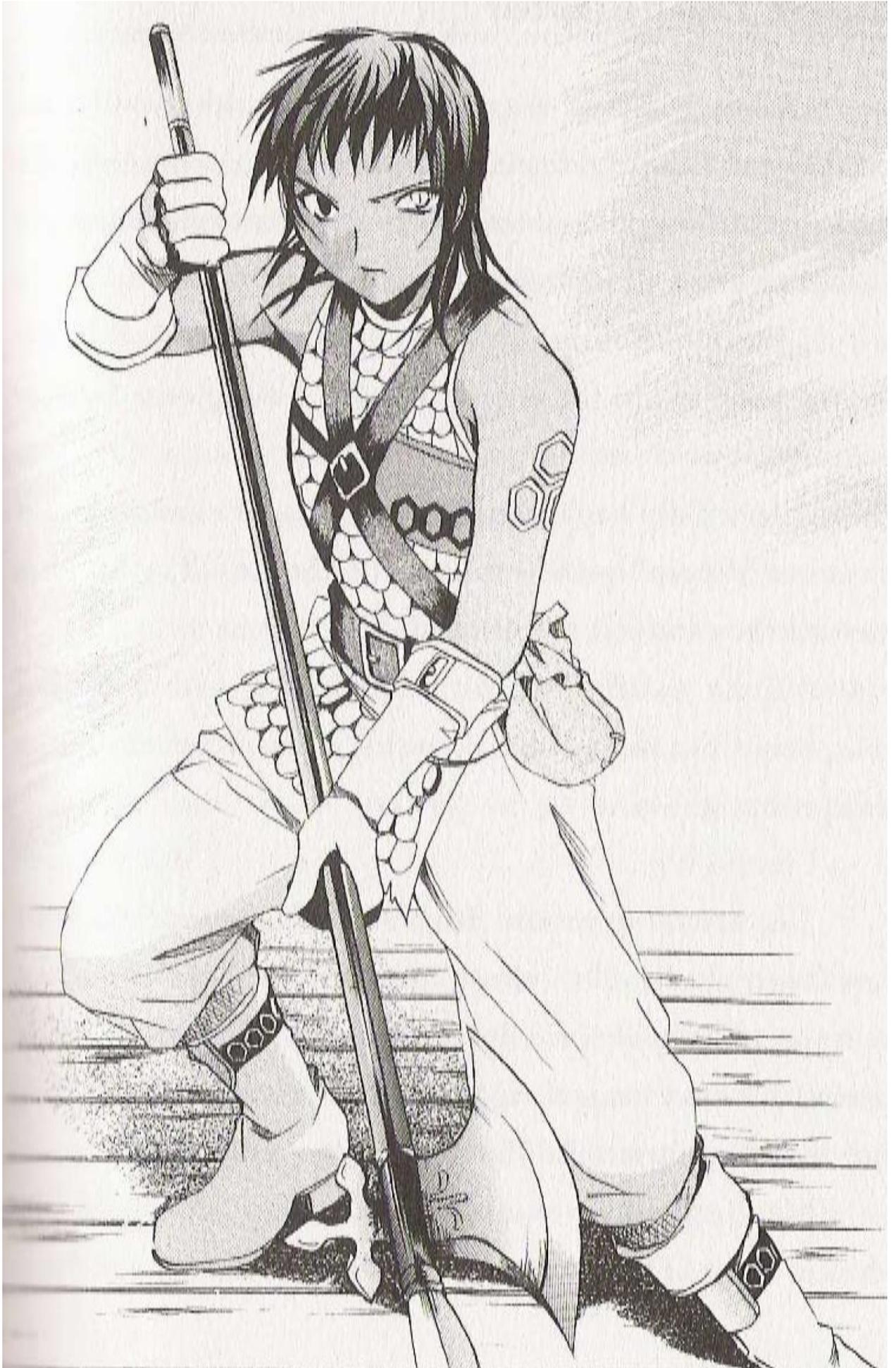
- Это нарушение правил! – крикнул кто-то.

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 копьё 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 `gae.cyl`.

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

- Пожалуйста, дай мне `gae.cyl`.

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

- Пожалуйста, дай мне `gae.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 состроил 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 блокируют 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 беззащитен 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 купить 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)

“/ярость” (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 ссытается 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 звуком, 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 герояв спасать 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 X, 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.

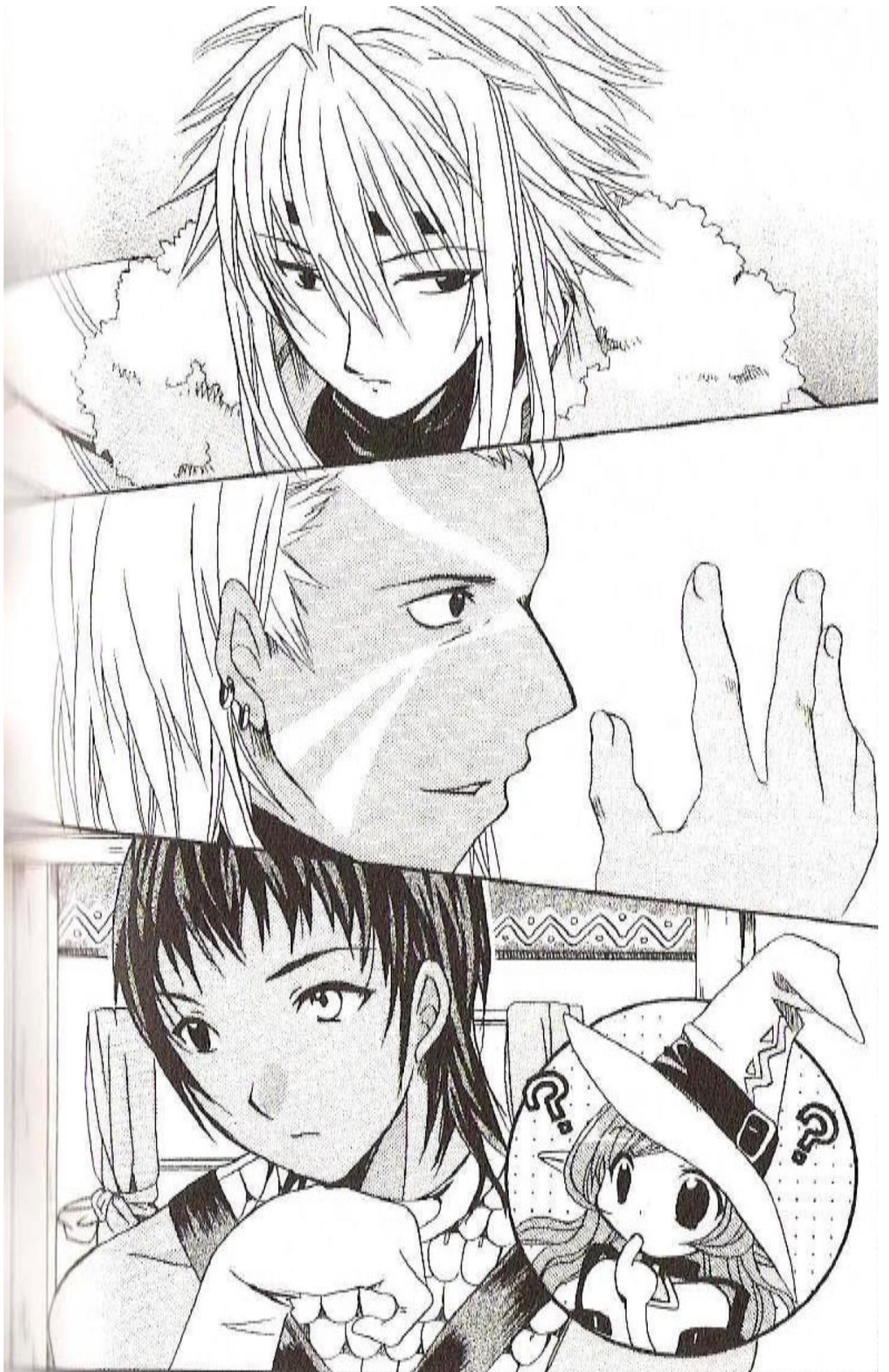
Я сделал увеличение его лица. Оно было слишком привлекательным, словно тот, кто играл этим персонажем, слишком стеснялся своей внешности в реальном мире. Мне стало интересно, сколько же ему лет. Пусть немного обобщенно, но большинству игроков, которым где-то за двадцать пять, как-то неловко играть «классическими»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

- 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 Вотан. 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 копьё 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 копьё.

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

Я набрал команду, и мой персонаж улыбнулся в ответ.

Орка сменил тон:

- Итак, Альбирео, 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. Хоть 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: Альбирео, 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 АФК, - бросил я в ответ.

- АФК?

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

- Постой, 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.

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 «Garam». 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 достигнет 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 устраним 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 бросавшие 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 бросавшие 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 онлайн 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.

Локация.2 Падший Ангел

.:1.:

Выведя свой компьютер из спящего режима, я увидел на экране свою по-новому обставленную прошлой ночью комнату. Вид розового цвета заставил меня вздрогнуть.

Ликорис продолжала терпеливо ждать, держа Альбирео за руку. Она была НИПом, значит, ей ничего не стоило простоять столько часов в бездействии рядом с моим персонажем.

К счастью, Хокуто на горизонте не наблюдалось. Видимо, она ушла вскоре после меня.

Я вновь попробовал разлогиниться, но не смог. Проблема не была разрешена. Баг, каким бы он ни был, никуда не делся.

Интересно, как давно подобное уже продолжается? Другие игроки тоже заперты в игре? Или же это как-то связано с Ликорис? В конце концов, все начало катиться псу под хвост тогда, когда она появилась.

Но как может ивент влиять на команду разлогинивания? Кроме того, в плане геймплея никаких же особых проблем не наблюдалось.

Я открыл окно чата и просмотрел лог. Поскольку я не выходил из игры, наша ночная беседа сохранилась.

Хокуто: Постой, а мне что делать?

Альбирео: Иди, поиграй снаружи. Я распускаю пати. Спокойной ночи.

Я посмотрел на часы. 8:45 утра. Вместо того, чтобы пялиться на экран монитора, я надел свой FMD. Тут же все вокруг стало более реальным. Я вновь перенесся в шкуру Альбирео. И он ожил.

Я переключил обзор в режим от первого лица и направился к двери. Даже не глядя, я знал, что Ликорис молча следует за мной.

Я понял, что, чтобы пройти квест Ликорис, мне нужно выполнить необходимые задачи. Возможно, тогда все вновь встанет на привычные рельсы.

Но многое так и остается без объяснений. Как она нашла меня в том темном подземелье? Почему ее глаза все время закрыты? Что это за странные сокровища с непонятным расширением, которые я нахожу и отдаю ей?

Если ты «застрял» в процессе игры или в ходе ивента и не знаешь, что делать дальше, крайне важно вновь все обыскать на наличие скрытых подсказок. Обычно, это что-то, что ты упустил или случайно прошел мимо. Решением подобной проблемы будет вновь пройти по всем локациям и выцеливать все подряд, пока не обнаружишь упущенный фрагмент информации. Вот только в месте, куда я хочу попасть, я практически не бывал. Как бы то ни было, я уже решил, что отправлюсь именно туда.

Сам не зная, почему, но, подойдя к двери, я пробормотал:

- Идем, Ликорис.

- Куда? – ответила она, к моему вящему шоку и изумлению.

Я аж геймпад выронил. Быстро подняв его, я повернулся и посмотрел на Ликорис:

- Что ты сказала?

- Я спросила «Куда?».

Это уже слишком. НИП в режиме голосового общения выдал явно незапрограммированный ответ?!

Хоть ее глаза оставались закрытыми, ее лицо было обращено прямо на меня. Мои ладони вспотели. Нет такого НИПа, который мог бы общаться подобным образом. Она же реагировала очень чутко, словно живой человек.

Я все же нерешительно ответил:

- Мы отправляемся в локацию со словами «Плененный, Падший, Ангел».

- Хорошо. Орка и Бальмунг будут там в девять.

- Что за хер...?!

Прежде, чем я закончил фразу, Ликорис подняла свою левую руку вверх, словно хотела дотронуться до потолка. Нас окружило кольцо яркого света, а мои колонки завибрировали так сильно, что, казалось, вот-вот упадут с моего стола. Нас поглотил тоннель света, и мы телепортировались из моего дома.

..: 2:..

Я обнаружил себя посреди жестокой метели. Большую часть моего экрана закрывали завихрения вьюги. Единственным, что я смог разглядеть, был ледяной ландшафт, застывший в вечной ночи. Даже фоновой музыки не было, одни лишь завывания ветра.

Ω (Омега) Сервер: Плененный, Падший, Ангел

Единственная локация, в которой бушует метель, известна как Единый грех. Также ее называют Закрытой землей – хотя почему «закрытой», никто не знает.

Некоторые игроки предполагали, что это связано с запечатанным здесь ангелом. Однако в *Эпитафии Сумерек*, ставшей основой игрового мира, существование ангела никак не подтверждается.

Печать нужно сломать? Или защитить? Почему падший ангел был пленен? Союзник он или враг? Слишком много вопросов, на которые недостает ответов, потому что Эмма Вилант, писавшая *Эпитафию Сумерек*, скончалась. Эпос был внедрен в игру до своего завершения. Но его влияние, подобно дереву, распускает свои корни и ветви по всему «Миру». Во многих отношениях он стал местной мифологией, которая определяет происхождение этого места.

Я телепортировался. Все точно так же, как и тогда, когда я перенесся из залы божественной статуи прямо к себе домой. Я вдруг осознал, что оказался там, куда хотел попасть.

В других ролевых играх телепортация часто была обыденной вещью, но в «Мире» нельзя с помощью нее перемещаться между корневыми городами и локациями (хотя на форуме было много обсуждений касательно того, что эту возможность добавляют в будущем). Единственный способ попасть в локации и другие корневые города – использовать Врата Хаоса. Но Ликорис нарушала все эти правила «Мира» как нечего делать.

Я решил перечитать лог.

Альбирео: Идем, Ликорис.

Ликорис: Куда?

Альбирео: Что ты сказала?

Ликорис: Я спросила «Куда?».

Альбирео: Мы отправляемся в локацию со словами «Плененный, Падший, Ангел».

- Альбирео? – пошевелились ее алые губы.

- Да?

- Здесь очень холодно, ты не находишь? – дыхание девочки, обращавшееся в облачка пара, тут же сметал неистовый ветер. От одного лишь вида полярного пейзажа, меня бросило в дрожь. Разумеется, офисный кондиционер всегда стоял на максимуме. Или, может, дрожь была вызвана звуком голоса, которого я здесь совсем не ожидал услышать:

- А вот и ты.

Я повернулся и увидел неясную фигуру, вынырнувшую из метели. Она-то как здесь оказалась?

Хокуто.

- Хорошо спалось, Ал? – спросила она.

Посреди этого неистовства природы ее бикини смотрелось очень экзотично. Я открыл было рот, чтобы что-нибудь сказать, но слова застряли в горле.

- Удивлен, что видишь меня?

- Ч-что ты здесь делаешь? – запнувшись, выговорил, наконец, я.

- Те два парня... как их, Орка и Боллок?

- Бальмунг, - поправил я.

- А, пофигу. Они сказали, что начнут проходить здесь ивент в 9 утра, верно? Я так и знала, что ты придешь, чтобы помочь им. Как в тот раз, когда ты помог мне в самую последнюю минуту. Можешь корчить из себя «Ох, я же одиночка» и все такое прочее, но ты ведь все же пришел.

- А ты ждала меня здесь?

«В засаде сидела?» - чуть не вырвалось у меня, но я кое-как умудрился сдержать эти слова.

- Я не знала, когда ты опять сядешь за компьютер, поэтому я пошла спать, хорошенько выспалась и направилась сюда, когда встала. Я поняла, что ты покажешься здесь. Умно, да?

- Угу.

- Ну давай, скажи это. Что я самая умная девочка во всем мире. Скажи же, скажи!

- Зачем, по-твоему, я сюда пришел? – спросил я.

- Помочь своим друзьям.

- Тут ты ошибаешься.

- А? Тогда зачем?

- Чтобы посмотреть, чем все это кончится.

- *Посмотреть?* То есть, помогать им ты не собираешься? – теперь был ее черед раздражаться.

- Я же еще вчера сказал им, что не хочу присоединяться к их пати. Уже слишком поздно что-то менять.

- По-твоему, уже поздно сказать им, что ты передумал? Не понимаю я вас, парней, почему вы все такие упертые? Может, ты мне скажешь, Ал? Почему ты такой упертый?

Я попытался проигнорировать ее, но поздно: жужжащая боль уже начала мучить мой затылок.

- Спорим, ты хочешь к ним присоединиться, чтобы пройти этот ивент. Я слышала, как они говорили, что он самый сложный во всем «Мире». Ты ведь тоже хочешь урвать кусок этого пирога, разве нет? Давай, признай это.

- Я уже говорил тебе это раньше, скажу еще раз. Я одиночка.

- Но со мной ты же сформировал пати, да? Потому что я исключение.

- Ты не исключение. Где ты только набралась подобных мыслей?

Почему каждый раз, когда я разговариваю с этой девчонкой, у меня начинается мигрень?

- Ты же сам вчера это сказал.

- Не было такого!

- Врешь! Ты сказал, что я исключение, поэтому и сформировал со мной пати! Сказал! Сказал! Сказал!

Правда, что ли? Я поспешно просмотрел вчерашний лог.

Альбирео: Она – единственное исключение.

Я это сказал.

- А еще ты сказал, что хочешь закончить квест Ликорис только со мной и больше ни с кем! Разве не помнишь, Ал?

Я продолжил листать лог с удвоенной скоростью.

Альбирео: 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.

Она права. И чем я тогда думал? Опять же, я тогда совсем не думал. Слишком многое вертелось у меня в голове: Ликорис, странное сокровище, Орка, Бальмунг... Я говорил это все, лишь бы *заставить* Хокуто молчать. Знать бы, что сказать сейчас, потому что она даже не думает останавливаться!

- Надеюсь, ты не будешь говорить, что все это были лишь дешевые отмазки, чтобы я ничего не рассказала твоим друзьям, потому что, если это так, я все расскажу им, когда они придут сюда. Расскажу, вот увидишь. Но ты ведь не поэтому говорил это все тогда, ведь так, Ал?

- Разумеется.

- Тогда давай пересоздадим нашу пати.

Я нажал кнопку и вырубил звук, чтобы она не услышала мой тяжелый вздох. Наша предыдущая пати была распущена, когда мы разошлись вчера. Я открыл меню и вновь создал нашу пати. Когда я уже начал, было, думать, что счастливо отделался от всего этого, она за уши затащила меня обратно...

- Урааа! Думаю, из нас получится отличная команда. О, а вот и Лико.

Она не видела Ликорис, пока не оказалась со мной в пати, а вот Ликорис еще ни разу, ни словом, не делом не отреагировала на присутствие Хокуто.

- Как думаешь, было бы здорово, если бы Лико могла говорить?

Было бы здорово, если бы ты не могла.

Тем не менее, я ей ответил:

- Если бы НИПы умели общаться так же, как и игроки, тогда не нужно было бы даже играть в онлайн. Не было бы общения с игроками. В чем же тогда был бы смысл онлайн?

- Почему же ты тогда играешь соло?

- Я общаюсь с другими. Просто я предпочитаю все делать один. Люблю испытывать себя.

- Неправда. Ты совсем не играешь с другими.

- Как бы то ни было, Ликорис – НИП и не может общаться так же, как мы с тобой.

После того, как Хокуто села мне на шею, я уже начинаю подумывать, что играть в оффлайне не такая уж плохая идея.

- Уже почти девять, да? – спросила она.

- Верно. Нам пора.

- Пора? Куда?

- Я не намерен присоединяться к пати Орки. И не хочу попадаться им на глаза, вдруг они решат, что я передумал. Я всего лишь хочу понаблюдать.

- Хорошо. Идем.

- Переключи свой чат в режим пати. Иначе они увидят наши слова, когда мы будем разговаривать друг с другом.

Мы начали двигаться сквозь метель. Было очень сложно что-либо разглядеть.

- Держись рядом. Не потеряйся.

- Я прямо за тобой, - прохныкала она.

Я посмотрел на карту, но она пропала с моего экрана. Насколько я знал, это была единственная локация во всем «Мире», где погода так радикально влияла на игру, затрудняя ориентирование в пространстве. Это был один из аспектов, повышающих сложность ивента «Единый грех».

- Ал, ты где? Куда ты пропал?

Я обернулся. Хокуто исчезла. Я отчетливо слышал ее, но понятия не имел, куда ее занесло. Пока мы в режиме Пати, мы можем слышать друг друга четко и ясно вне зависимости от того, какое расстояние нас разделяет. То есть, на ее голос я ориентироваться не мог, рассчитывая только на свое зрение.

- Здесь сложно что-либо разглядеть. Наверное, баг. Это неправильно.

Она начинала паниковать.

- Это не баг, а одна из особенностей локации. Не воспринимай все, что видишь, как баг.

- Подожди. Здесь что-то есть. Пойду, взгляну, что это.

- Нет! Оставайся на месте! – закричал я.

Внезапно, в моих колонках загремела тревожная музыка. Что-то случилось.

- Ого, ой, оооой!

Я догадался, что она нашла. Магический портал. Его тусклый свет, должно быть, привлек ее, и, подойдя к нему слишком близко, она активировала боевой ивент, и из портала появились мобы.

Спустя секунду Хокуто взвизгнула, и я увидел, как шкала ее жизни мгновенно сошла на нет.

Она умерла.

∴∴∴

Я довольно долго блуждал среди беснующейся метели, пока не нашел ее. Тень Хокуто. К несчастью, в отличие от реальной жизни, смерть здесь не была концом всего, что не избавило меня от ее нытья.

- Почему ты ничего не делаешь? Просто ужас какой-то. Ты должен спасти меня.

- Не могу, ведь ты уже мертва. Поздновато для спасения.

- Используй магию или еще что-нибудь.

- Сейчас меня больше всего беспокоит то, что убило...

Внезапно я увидел, как на меня бросается туша ледяного монстра. Метель скрывала его присутствие, поэтому он смог подобраться так близко. Я широко взмахнул копьем, промазал и отступил, чтобы избежать его огромных когтей и зубов. Шкала моей жизни понемногу убывала с каждым ударом моба. Если учесть, что он не являлся боссом, он был довольно силен, черт побери.

Почти минута ушла у меня на то, чтобы сразить его. Если все рядовые мобы в этой локации были такими же сильными, то тогда понятно, почему эту локацию так никто и не прошел.

Естественно, не успел исчезнуть этот монстр, как появился другой... К счастью, этот всего лишь *трещал* без умолку!

- Давай скорее! Воскреси меня!

- Хорошо. Только не кричи.

Я пролистал свой список айтемов и нашел воскрешающее зелье.

- Поверить не могу, что ты бросил меня. Ты же гораздо сильнее меня. Ты должен защищать меня. Эй, ну чего ты ждешь?

- Я передумал.

- Что?!

- Это будет пустая трата моего зелья, - я закрыл окно инвентаря.

- Да что ты такое несешь?

- С твоим низким уровнем у тебя нет ни шанса выстоять против здешних мобов. Тебя убьют за секунду. Оставайся мертвой, так будет лучше.

Вообще-то, это было просто отлично. Теперь мне не стоит беспокоиться о том, чтобы защищать ее каждые пять секунд.

- Хладнокровная скотина! – выкрикнула она.

- И ты лишь подчеркнула это своей «защищать меня» речью.

Да и вообще, не я же ее бросил. Я же не виноват, что ее уровня внимания не хватает даже на то, чтобы сконцентрироваться на том, чтобы следовать за мной. Она это заслужила.

- Ни за что! Я не собираюсь разгуливать здесь в виде призрака!

- Как будто у тебя есть выбор. А теперь пошли!

Хокуто теперь была не в состоянии взаимодействовать с игровым миром, но она могла следовать за мной и продолжать доставать меня. У нее осталась возможность общаться только в режиме пати, так никто не мог слышать ее, кроме меня. Как всегда, мне просто неслыханно везет...

Бушующая стихия замедляла мое движение, поэтому я использовал свой Талисман скорости, чтобы покрывать большее расстояние. Кроме магических порталов с мобами, в этой локации больше не было никаких объектов, что лишь еще сильнее затрудняло навигацию на местности. Без карты я понятия не имел, где я нахожусь или в какую сторону двигаюсь, поэтому я просто решил испытать удачу и бежал по прямой.

- Мы куда, Ал?

- К центру бури.

- Зачем?

- Враг будет там.

Я вдруг подумал, как, наверное, сюрреалистично это выглядит: девочка в красном платье и девушка в бикини, продирающиеся сквозь метель по снежному полю. Хотя, будь это в реальной жизни, на нас тоже осталось бы не так много одежды.

Ты здесь уже бывал, Ал?

И почему она все время зовет меня так?

- Да, один раз. Здесь я сражался с боссом.

- Убил?

- Нет.

- Убежал?

- Не совсем.

- А что тогда?

- Я погиб.

- То есть, ты хочешь сказать, что даже Ал, великий воин, все-таки может умереть?!

- Именно.

- А что произошло?

- Я сюда не для того тогда пришел, чтобы сражаться с боссом, поэтому я был не готов. Я хотел лишь разведать локацию, чтобы пройти ее позже. Но если уж ты заагрил босса, то тебе не остается ничего, кроме как сражаться.

- Или сбежать.

- Я собирался, но мне захотелось сперва узнать, есть ли у него слабости. Но их у него не оказалось. Точнее будет сказать, что я не смог их найти. Я перепробовал все: разные виды оружия, заклинаний, все элементы от земли до тьмы, но ничего не сработало.

- Может его и вправду невозможно победить?

- Нет, я видел сообщения на форумах, в которых говорилось о том, что урон он все же получает, но никто не упоминал, от чего именно. Может быть, это был не более, чем слух. В любом случае, все меньше и меньше игроков приходило сюда, в надежде пройти этот ивент, потому что без должной стратегии босса даже не поцарапать. Но должен же быть способ победить его.

- Почему ты так уверен?

- Потому что, как сказал Орка, «Мир» - это хорошая игра.

Орка верит в это. Я тоже.

Разговаривая, мы продолжали свой путь. Иногда я останавливался, чтобы проверить направление ветра. Я знал, что потоки воздуха расходятся от центра. Именно так я примерно представлял, куда двигаться. А затем я увидел это.

- Гляди, Ал! Ледяная стена!

Заполнив собой весь обзор, над нами нависла огромная гора из льда. Вдоль ее склона был вырезана уходящая вверх узкая тропа. По ней мы и продолжили свой путь.

- Это оно? Место, где должен происходить ивент?

- Да.

Когда мы добрались до вершины, метель внезапно прекратилась. Мы оказались над облаками, и рев ветра остался позади. Оказавшись на вершине ледяного плато, я наконец-то смог отчетливо разглядеть все вокруг. Посреди открытого пространства стояли Орка и Бальмунг, а перед ними возвышалось существо, слишком чудовищное, чтобы даже смотреть на него.

- Это...? - голос Хокуто замолк.

- Да, - ответил я, уставившись на *это*. - Единый грех!

- Ал! Ал! Ал! Он... оно просто огромно!

Это слишком мягко сказано. По сравнению с их противником, Орка и Бальмунг казались просто карликами. Босс был настолько огромен, что даже на экране целиком не помещался.

Его тело, сотканное из света и энергии, напоминало древнего гигантского динозавра. Свет струился сквозь его причудливую форму, словно через призму.

Они сражались со спектральным драконом.

Звуки битвы – оглушительные взрывы и скрежет металла - гроыхали по всему плато.

- Орка! Бальмунг! – закричала Хокуто, но слышать ее мог только я. Оно и к лучшему, их сейчас лучше ничем не отвлекать.

- Не ожидал, что они отправятся без третьего! – удивленно пробормотал я.

- Ты же сам им отказал.

- Знаю, но я думал, что они возьмут себе в помощь кого-нибудь еще. Им что, не удалось найти подходящего игрока?

Они знали, что Единый грех считался неуязвимым, так что, по крайней мере, должны были идти на него полностью укомплектованной пати. Хотя, зная репутацию Единого греха, может быть, просто никто из тех, кого они спрашивали, не захотел добровольно идти на этот самоубийственный ивент. В любом случае, сейчас они вдвоем противостояли гигантскому дракону.

Мне вдруг захотелось вмешаться и помочь им, но я сдержался.

- Они не наносят никакого урона, - прокричала Хокуто.

С расстояния я мог видеть их урон и восстанавливающиеся очки жизни в виде цифр над их персонажами. Каждая атака Орки и Бальмунга наносила нулевое количество повреждений. Монстр же своим разноцветным смертоносным дыханием сдувал их очки жизни так, словно они были всего лишь первоуровневыми нубами.

- У этого босса есть несколько типов атак, которые он может использовать. Каждая накладывает дополнительные негативные эффекты, как, например, паралич или яд, которые действуют еще какое-то время после атаки, или понижение урона или защиты. Но что самое плохое, все его атаки действуют на расстоянии!

Они обречены. Тварь ослабляла их издали, чтобы потом сблизиться и убить.

Монстр внезапно взмахнул своим хвостом, нанося Орке чудовищной силы удар.

- Берегись! – взвизгнула Хокуто.

Но было уже поздно. Орка был мертв.

Но не более, чем долю секунды. Бальмунг тут же использовал возрождающее зелье, чтобы вернуть к жизни своего партнера. Орка сразу же выпил Почтенное вино Шимы, которое полностью восстановило его здоровье и выносливость.

- А они хороши, - не удержавшись, пробормотал я.



- Что?

- Орка намеренно дал себя убить, избавившись тем самым от всех наложенных на него негативных эффектов. Теперь он, свеженький, вернулся в сражение.

То была уникальная стратегия, к которой, судя по всему, Орка и Бальмунг были полностью подготовлены. Стратегия, которую одиночка никогда не сможет использовать.

Эти двое действовали очень слаженно, используя хитрые комбинации и пробуя разные подходы, чтобы посмотреть, как на них будет реагировать дракон.

Бальмунг и Орка пришли подготовленными и, как и я когда-то, пускали в ход различное оружие и заклинания всех шести элементов против Единого греха. Полагаю, любой серьезный игрок будет действовать так же. Это была великолепная стратегия. Вот только она не работала.

Внезапно, мерцающее тело Единого греха подалось назад, запрокидывая голову высоко в небо. Мне даже пришлось поднимать свой обзор, чтобы проследить за ней. Я знал, что сейчас будет.

- Дело плохо.

- Ал?

- Это та атака, которой он убил меня тогда.

В тот раз он одним ударом снес мне все очки жизни.

Я наблюдал, охваченный мрачными воспоминаниями. Раздался звук; глубокий, вибрирующий, он усиливался с каждой секундой. А затем гигантское тело рухнуло на землю всей своей массой. Сноп искр, словно от ударившего по наковальне молота, - и Бальмунг исчез под громадной тушей.

В первый раз с начала битвы Орка промедлил, раздумывая над своим следующим шагом. В этом была его ошибка, которая дорого ему обошлась.

Следующим ударом Единый грех настиг Орку. Очки жизни воина упали почти до нуля.

И тут посреди всей этой свалки возник Бальмунг.

- Он выжил! - закричал я.

- Но они до сих пор даже не поцарапали его. Им не победить!

Она права. Может, Единого греха в самом деле нельзя победить. Может, этот ивент действительно непроходим.

Но подобные мысли явно не посещали умы двух сильнейших воинов «Мира». Они вновь продолжили методично атаковать монстра, выискивая слабость. Но до сих пор все их попытки были тщетны.

- Все бесполезно. Почему они не убегают?

- Подожди.

Я заметил изменение в их стратегии. Они перестали атаковать.

- Что они творят? Совсем дураки, что ли?

Но стоило им прекратить натиск, как Единый грех тоже замер.

Наступила тишина. Все звуки исчезли.

- Поверить не могу.

- Что? Что случилось? Это баг? Никто из них не шевелится.

- Они нашли способ победить его.

- А что они сделали?

- Ничего. Совсем ничего.

Монстр лишь отвечал тем же уровнем агрессии, которую обрушивали на него.

- Ничего?! – произнесла Хокуто. – Это глупо.

- Единый грех не станет атаковать первым, он лишь отвечает на атаки игроков, - объяснил я.

- Что?

Спектральный дракон оставался неподвижен. Интересно, о чем сейчас, должно быть, переговаривались Орка и Бальмунг в эти секунды передышки?

Наконец, Орка пошевелился. Нарушая тишину, он начал атаку.

Убрав меч, воин сотворил заклинание огненного элемента и метнул его в босса.

Тот в ответ распахнул пасть и плюнул огнем.

В тот же миг Бальмунг взмыл в воздух и использовал водную атаку, совместив ее со своим мечом. Оружие вонзилось боссу прямо в шею. Тело монстра содрогнулось. Впервые с начала битвы они нанесли своему противнику урон.

- Вот оно что! Дыхание Единого греха имеет атрибуты всех шести элементов: земли, воды, огня, дерева, грома и тьмы. Он отвечает тем же типом атаки, что и тот, которым его атаквали. Другими словами, он действует подобно зеркалу, «отражая» все направленные на него атаки. Но у каждого Элемента есть слабость. Естественно, что вода побеждает огонь, огонь побеждает дерево и т.д. Если они будут контратаковать Единого греха противоположным элементом в тот же момент, когда он отвечает, то нанесут ему ощутимый урон.

- Клево, - прошептала Хокуто.

Я восхищался их способностью анализировать ситуацию. Не уверен, что додумался бы до такого сам.

Я наблюдал, как Орка и Бальмунг продолжали атаковать и контратаковать. На то, чтобы нанести результативный удар, был всего лишь краткий миг, но натиск двух воинов был прекрасно организован. Было ясно одно: Единый грех был тем монстром, которого никогда не победить в одиночку. В то же время, пати из трех игроков вносило бы очень сильную сумятицу, и игроки могли бы никогда и не заметить, какая тактика будет наносить боссу урон. Единого греха можно было сразить лишь вдвоем.

Но радоваться было еще рано, монстр все еще жив!

Битва продолжалась, но у Орки и Бальмунга, наконец, появился шанс. Они, должно быть, сейчас неистово общались друг с другом, координируя свои действия. Удары следовали друг за другом с идеальной точностью.

Наконец, Бальмунг испустил яростный крик и нанес «удар милосердия». Его ладони исторгли луч света, который свел на нет последние из 65536 очков здоровья Единого греха.

С чудовищным ревом босс рухнул на ледяное поле.

- Они победили, - благоговейно прошептала Хокуто.

- Они сразили легенду, - добавил я.

Семицветный поток энергии вырвался из тела монстра, распространяясь по всей локации, и оно начало таять и испаряться, порождая туманную дымку, пока не исчезло полностью. А затем мы увидели свет.

- Ал! Гляди! – закричала Хокуто.

Я недоуменно замер. Вечная тьма, скрывавшая эти земли, исчезла. Впервые за невероятно долгое время здесь забрезжил рассвет.

..5..

Потоки солнечного света проникали сквозь проломы в ледяной стене, изгоняя тьму и плавя лед – в том числе тот, на котором мы стояли! Внезапно мы зависли в тумане, поскольку твердой поверхности не стало. Теперь мы парили в воздухе.

- Под нами что-то есть. Что это, что это?! - вскрикнула Хокуто.

Теперь я мог разглядеть под нами смутные очертания чьей-то фигуры. Похоже, кто-то (или *что-то*) был замурован во льдах. Затем, я заметил крылья.

- Ангел, – вслух пробормотал я.

- Ангел? – эхом переспросила Хокуто.

Избавившись от ледяного гнета, ангел распротер свои крылья и покинул разрушенную темницу. Возможно, он возвращался на небеса... или же просто сбежал из ада. В любом случае, было ясно, что Орка и Бальмунг прошли ивент «Единый грех».

- Что это значит? – спросила Хокуто.

- Я не знаю.

- Ал?

Ангел пронесся мимо нас и устремился в небеса, увлекая при этом за собой всю снежную завесу из этой локации и открывая ее истинное лицо. Теперь, когда вьюги не стало, локация ничем не отличалась от любой другой снежной локации «Мира».

- Карта вернулась! – облегченно вздохнула Хокуто.

Используя Сферу феи, я убедился, что местность вернулась в норму.

- Успешное прохождение ивента, должно быть, вернуло этому месту первозданный вид.

- Ага, но ведь мы же его не проходили.

- Некоторые ивенты можно пройти лишь один раз. Даже название этого ивента, «Единый грех», указывает на то, что он одноразовый. Больше никто никогда не сможет повторить это приключение.

- Ого! Значит, этого ангела...

- ...больше никто никогда не увидит, да. Нам повезло, что мы стали свидетелями его освобождения.

Внезапно, с небес начали медленно падать прекрасные перья ангела. Хоть ангел уже давно исчез, он оставил за собой след из перьев.

- Пожалуйста, найди перо, Альбирео, – это была Ликорис. Она уже довольно давно ничего не говорила. – Мое перо.

Дождь из перьев, танцующих в воздухе вокруг нас, был всего лишь фоновым эффектом, не несущим смысловой нагрузки, как снег или дождь. Их нельзя было выцелить и взять.

- Ты уверена?

- Да, Альбирео. Найди мое перо.

Легко сказать. Я быстро огляделся, пытаюсь поймать в перекрестье прицела порхающие перья, сотнями падавшие с неба. И нашел его. Одно-единственное красное перышко, парящее в отдалении. Это наверняка то, что я искал. В отличие от прочих белых перьев, это по цвету было таким же, как и багряное платье Ликорис.

Я быстро устремился к перу и поднял его, когда оно оказалось в пределах моей досягаемости.

Вы получили eye.cul!

В этот раз я не удивился, увидев у айтема то же самое непонятное расширение.

- Пожалуйста, дай мне eye.cul, - прошептала Ликорис.

В отличие от предыдущих, я понял, что значит этот айтем. Это было слишком очевидно.

- Пожалуйста, дай мне eye.cul, - повторила она.

Но как Ликорис и все эти айтемы связаны с Единым грехом? И вообще, к чему все эти странные названия?

- В чем дело, Ал? Ты куда так внезапно убежал? – спросила Хокуто.

Пропустив ее слова мимо ушей, я повернулся к Ликорис и передал ей перо через окно торговли.

- Спасибо, Альбирео, - произнесла она. И, как я и ожидал, получив айтем, она открыла глаза.

- Ты видишь меня? – спросил я.

- Да. Спасибо, Альбирео, - широко улыбнулась Ликорис.

Возможно, я единственный мог увидеть перо и взять его, потому что именно я был «выбран» Ликорис для ее квеста. Видимо, именно поэтому она и перенесла меня в эту локацию.

Внезапно, мои колонки вновь бешено завибрировали, и нас окружило кольцо света. По крайней мере, в этот раз я не удивился этому. Хокуто же, с другой стороны, не на шутку разволновалась.

- Альбирео, что это за чертовщина...? – ее голос заглушили звуки заклинания Ликорис. И нас опять телепортировало прочь.

Локация.3 Алхимия

∴ 1∴

Альбирео растянулся на вершине холма в одной из травяных локаций. Я смотрел в небеса, наблюдая за мерцанием звезд, и вслушивался в нежный шепот ветерка, витавшего среди стеблей травы.

- А как ты так лег? – спросила Хокуто.

- Пропиши «/лечь».

Это была новая команда, добавленная с последним обновлением. Хокуто разлеглась на траве рядом со мной.

Σ (Сигма) Сервер: Бормочущая, Ночная, Алхимия

Знать не знаю, почему, но Ликорис перенесла нас с локации «Плененный, Падший, Ангел» в это вполне себе обычное место. Могу лишь гадать, но Ликорис прихватила и Хокуто, потому что она была в пати со мной. Вот только Хокуто была еще таким зеленым новичком, что даже по поводу такой невозможной телепортации у нее не возникло вопросов. Вместо этого ее заботило лишь одно:

- Ал, когда ты возродишь меня?

- Не сейчас.

- Почему?

- Потому что.

- Потому что почему?

- Потому что я так сказал.

Сердцем чую, она так может до бесконечности продолжать.

- Ты же знаешь, я буду доставать тебя, пока ты не вернешь меня к жизни.

Похоже, она читает мои мысли. Жуть.

- Это претит моим принципам, но так уж и быть...

- Урааа! – практически взвизгнула она от восторга. Я проделал нужные операции в окне инвентаря, и Хокуто вернулась из страны мертвых.

- Делай, что хочешь, но не броди попусту по округе. Здесь, должно быть, полно спрятавшихся мобов или ловушек, которые прикончат такого низкоуровневого персонажа, как ты, в мгновение ока.

- Эй, а это что?

Она активировала магический портал, выпустивший ораву гоблинов. Я нанес серию быстрых ударов и прибил их всех.

- Ты слышала, что я тебе только что сказал?

- Ох, да расслабься ты. Ты слишком много волнуешься.

- Может, я и не волновался бы, не делай ты столько глупостей!

- Прости, - ее персонаж начал всхлипывать. Эту эмоциональную команду она использовала, чтобы попытаться вызвать сочувствие. Не получилось.

- Почему бы тебе не посмотреть, куда ты идешь, вместо того, чтобы тратить время на прописывание команды эмоций?

- Ты прям начальник какой-то, Ал.

- Да, я такой.

- Ууу, не похоже на тебя, - начала подкалывать меня она.

- Хочешь, чтобы я опять обратил тебя в призрака?

За моей спиной раздался легкий смех. Я обернулся и увидел Ликорис. Она больше не держалась за мою руку. Вместо этого она свободно, чуть ли не играючи, ходила по траве.

- Эй! Она глаза открыла, - произнесла Хокуто, подбежав к Ликорис.

Пока внимание Хокуто было приковано к девочке, я поразмыслил над именами тех странных айтемов. Удивительно, как я не заметил этого раньше. Их расширения были всего лишь первыми тремя буквами ее имени. А названия были просто записаны задом наперед, и благодаря тому что «eye» («глаз») является палиндромом, я это понял. Таким образом, другие айтемы, которые я нашел до этого, «esiov.cyl» и «gae.cyl», были соответственно ее голосом и слухом. Я был настолько убежден, что это баг, что даже не заметил столь примитивный шифр.

- Ал, ты знаешь, что Лико теперь может видеть?

- Угу.

- А когда это случилось?

Вопрос в том, почему это случилось? Зачем НИПу искать свой голос, слух и зрение? В этом квесте не было никакого смысла. НИПы есть заранее подготовленные и запрограммированные персонажи с простыми и точными функциями. Они не могут создавать ситуации, они лишь реагируют на них должным образом. Ликорис же вела себя так, словно у нее была собственная воля.

Вся эта ситуация – загадка, в которую я все никак не могу вникнуть.

Еще раз, в квесте не было никакого смысла. Поиски чувств Ликорис слишком выбивались за рамки игры. Но во всей этой пьесе не хватало еще кое-чего. С самого начала у квеста не было четко определенного сценария. И зачем вообще делать квест, в котором нужно собирать непонятные зашифрованные айтемы?

Настоящий же вопрос был в том, кто же программировал и организовывал этот квест? И, что самое важное, зачем?

У меня начала кружиться голова.

На сам квест мне было глубоко плевать, но я хотел во всем этом разобраться, потому что он был таким необычным. Как Орка и Бальмунг должны были пройти самое сложное испытание из всех существующих ради своих убеждений, так и я должен был разрешить эту загадку.

Если это баг, то я должен узнать о нем больше. Иногда, баги могут принести некоторым игрокам пользу, но они рушат при этом весь баланс игры. В зависимости от программного сбоя, некоторые баги дают игроку бесконечные деньги, другие позволяют атаковать совершенно безвозмездно (сбой может вызвать

баг, скажем, позволяющий прятаться в стенах, что совершенно невозможно при обычных обстоятельствах). Большинство игроков сообщают о багах, но некоторые любят на них наживаться. Крайне важно сообщать о всех встреченных багах, если вас заботит хороший и интересный геймплей. В противном же случае, если читерство не предотвращать, то игра потеряет всю свою привлекательность. Никто больше не захочет в нее играть.

- Альбирео, - произнесла Ликорис.

- Да, Ликорис?

- Следуй за мной, - она развернулась и побежала. Это тоже часть квеста? Или она уже принимает собственные решения, собрав достаточно информации своим зрением и слухом и общаясь своим голосом? Интересно, она уже общалась прежде с другими игроками? Вряд ли такое возможно.

- Лико, подожди! – закричала Хокуто.

Мы оба побежали за Ликорис по травяному полю, пока не оказались у родника.

- Это еще что? – спросила Хокуто.

- Туманный родник.

- Еще раз, что это?

- У тебя не так уж много защитной экипировки, ведь так? – я разглядывал тот минимум одежды, который был сейчас на ней.

- Не то, чтобы...

- Ладно, не важно. Просто снимай ее.

- Снять? Ты просишь меня раздеться? Как я и думала, ты маньяк-извращенец!

У меня вновь разыгралась мигрень.

- Когда бросаешь предмет экипировки – броню или оружие – в такой родник, то получаешь взамен гораздо лучший предмет, - принялся объяснять я. – Если бросишь туда свою... броню, то получишь что-нибудь более высокого уровня, может быть, с более высокими показателями защиты.

- Правда? За просто так? И мне это ничего не будет стоить?

- Да. Иногда, правда, в зависимости от погоды, ты наоборот получаешь предмет худшего качества, но сейчас этого не произойдет. Нацелься на источник и брось в него айтем, когда появится сообщение с соответствующим вопросом.

- Но если я разденусь, мой персонаж ведь будет голый?

- Нет.

Она что, не понимает, что и так уже почти голая?

- Альбирео, - позвала меня Ликорис.

- Да?

Ликорис стояла у самого край родника спиной ко мне. В тусклом свете звезд она казалась такой маленькой и хрупкой...

- Я могу рассчитывать на твою дальнейшую помощь?

- Что ты имеешь в виду?

- Я могу рассчитывать на тебя? – вновь спросила она.

Не успел я ответить, как Ликорис прыгнула в родник. Она исчезла под водой; не было ни всплеска, ни ряби на поверхности. В коде родника явно не была прописана реакция на подобное действие.

- Зачем она это сделала?! – закричала Хокуто.

Едва Ликорис исчезла, вместо нее из воды выпрыгнул демон родника.

- Это еще что за дрянь? – вскрикнула Хокуто.

- Это демон родника, - ответил я.

- Жуткое зрелище! – она явно имела в виду его большие каплевидные глаза и нос.

- Ты бросил эту золотую секиру? – спросил демон. – Или же эту серебряную секиру?

На моем экране появились стандартные варианты ответа: «Золотая секира», «Серебряная секира» и «Ни то, ни другое» - но демон должен спросить такое только тогда, когда в родник был брошен предмет экипировки. Но в этот раз в воде оказалась Ликорис.

Я выбрал третий вариант ответа, и это озадачило демона.

- Я не могу улучшить предмет такого уровня.

Один из возможных ответов демона, когда брошенный айтем и так был слишком могущественным, или же его уровень был слишком высок для этого демона, и нужно было искать другого на более высокоуровневых локациях.

- В качестве извинений прими от меня это, - продолжал говорить демон.

В подобном случае демон обычно возвращает брошенный айтем и дарит золотую и серебряную секиры¹.

- Что ж, тогда прощай! – произнес демон, прежде чем исчезнуть в водах родника. На моем экране вспыхнуло сообщение о том, что я получил новый айтем. Увидев его название, я не удержался и едва слышно вздохнул.

- Он пропал. Эта жадина даже не дала мне улучшить мое снаряжение! – Хокуто пялилась в воды родника, но демон исчез бесследно.

- Альбирео, - прошептала Ликорис. Она стояла рядом с родником и выглядела так же, как и обычно.

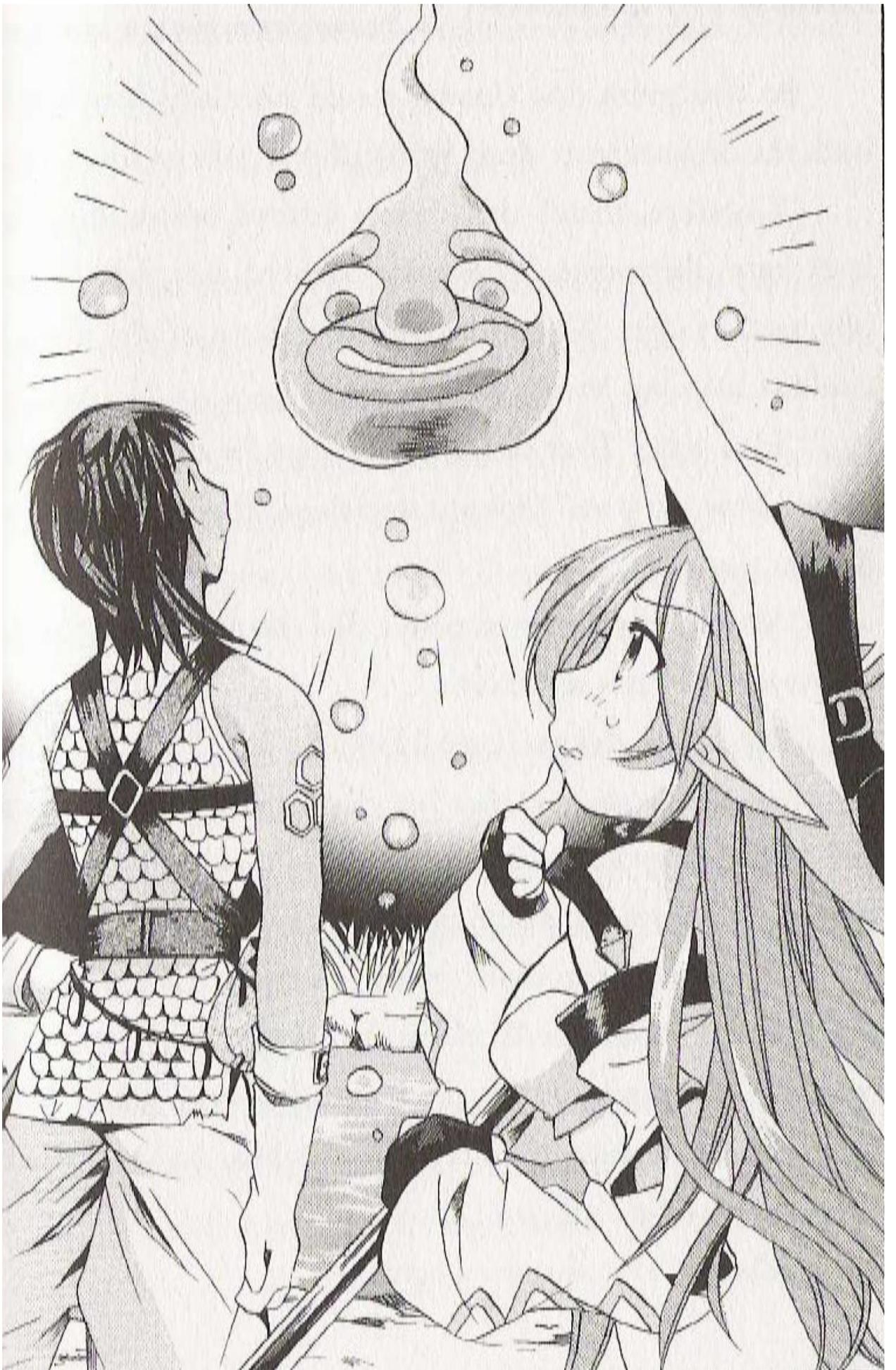
- А! Вот и ты, Лико, - произнесла Хокуто.

Я заметил, что ее одежда и волосы были сухими, потому что программы, которая занималась бы подобными физическими изменениями во внешности персонажа, просто-напросто не было.

Разумеется, это ничего не значило. Все в «Мире», во что я верил, казалось, изменялось с каждой минутой. Много ли я знал об этой игре на самом деле? Мои убеждения сильно изменились с тех пор, как я встретил эту маленькую девочку в красном платье там, глубоко в подземелье.

- Альбирео, - вновь прошептала она.

¹ В игре эти секиры ничего ни стоят, ни как оружие, ни как предмет для продажи, но могут встретиться игроки, готовые дать хороший айтем взамен на определенное количество секир, - комм. перев.



Я блуждал взглядом по полотну мерцающих звезд. Они выглядели так реально... На своем экране я сейчас видел звезд больше, чем когда бы то ни было в реальном мире вне стен офисного здания корпорации.

Я повернул голову и увидел справа от себя лежавшую рядом Хокуто. Она использовала ту команду, которой я ее научил.

- Здорово, - произнесла она. - Знаю, это всего лишь игра, но все же это так здорово.

- Да уж.

- Но мне вот интересно. Как думаешь, это нормально, начинать свое утро с видеоигр?

- Пока ты понимаешь, что это вредно для здоровья, то все нормально. Вот когда ты начинаешь ставить игру выше всего остального – тогда тебе уже нужна помощь.

- Ты имеешь в виду больных?

- Да.

Похоже, под «больными» она имела в виду не настоящих калек и инвалидов, для которых игра становится своего рода отдушиной в этой жизни, а тех людей, которые целыми днями только и делают, что играют.

- Ал, - продолжала расспрос Хокуто. - А ты не один из этих... больных?

- Тебе лучше не стоит спрашивать такое у того, с кем ты только что познакомилась.

- И то верно. Просто все здесь такое красивое... Но вся эта красота ненастоящая. Не то, что... снаружи.

- А что там такого, во внешнем мире? Я не знаю, где ты живешь, но здесь в Токио невозможно дышать из-за смога. Каждый день я вижу лишь беспрерывный поток машин, загрязнение, шум, преступность, насилие и коррупцию, и ты ничего не можешь сделать, чтобы изменить все это. По крайней мере, здесь, в игре, комфортно. Здесь мы можем смотреть на прекрасное звездное небо. Здесь нам не нужно волноваться о политике, войнах и испорченности.

- А что же баги? – спросила она. – Разве они не портят систему?

- Кобальтовые рыцари сражаются ради того, чтобы устранять любые баги. Они борются с разложением. Они делают все возможное, чтобы система работала идеально.

- Ты говоришь так, словно гордишься ими.

- А ты говоришь, словно философ.

- Предпочитаю думать о себе как о поэтессе.

- Но ты ведь этого не знаешь.

- Что?

- Прости, неудачно выразился.

- Ты странный, Альбирео. Но ты мне нравишься.

- Даже несмотря на то, что я весь из себя такой начальник?

- Обычно, если какой-нибудь незнакомый мне человек начинает поучать меня по какому-нибудь несерьезному поводу, такому, как онлайн-игра, то я выхожу из себя, - сказала она. - Но с тобой я себя чувствую иначе.

- Почему же?

- Потому что мы с тобой в одной пати. Мы – партнеры.

Она напечатала «/улыбка».

- Эй, - продолжила она. - Твои глаза подобны звездам.

- Пытаешься льстить мне?

- Нет, я серьезно. Я не замечала до сих пор, но это же так очевидно.

- Знаешь, почему я сделал себе такие глаза?

- Чтобы выглядеть крутым, да?

- Ты знаешь, откуда взялось имя «Альбирео»?

- Ммм... нет.

- Это название третьей по величине звезды в созвездии Лебедя. Если смотреть невооруженным глазом, то она выглядит, как обычная звезда, но если посмотреть через микроскоп, то можно увидеть, что на самом деле она двойная.

- А что это значит?

- Две звезды вращаются вокруг друг друга. Одна цвета сапфира, другая – топаза.

- Как твои глаза.

- Именно. Альбирео считается одной из самых красивых двойных звезд. Ее называют драгоценностью Млечного пути.

- Ты действительно много времени потратил на свое имя, да?

- Естественно.

- Целых три дня?

- Ага. Просто пытаюсь быть крутым.

- Три дня придумывать себе имя определенно не круто, - сказала она. - Но ничего, Ал. Ты все равно мне нравишься.

Я повернул голову в другую сторону. Слева от меня лежала Ликорис. Сейчас она была похожа на обычного персонажа какого-нибудь другого игрока.

- Альбирео, - повторяла она снова и снова, потому что я все еще не отдал ей очередной .су! айтем, полученный от демона родника. Теперь, раскрыв секрет их названий, я знал, что она обретет, когда я отдам его ей.

Я набрал команду «/встать».

- Ты куда? - спросила Хокуто.

- Пора разобраться с квестом Ликорис.

- Да? Тогда я с тобой!

- Ты тоже хочешь пойти? - удивился я.

- Разве мы не партнеры?

Я замер в нерешительности. А потом я понял, что она уже через многое прошла вместе со мной. И еще она единственная, не считая меня, кто знает о существовании Ликорис.

- Ладно. Тогда сначала вернемся в корневой город.

- Конечно. Эмм... вот только... как мне встать?

- Можешь не вставать.

Я вызвал через меню функцию выхода с локации, и мы мгновенно оказались заключены в тоннеле света.

- Альбирео, - продолжала шептать Ликорис. – Альбирео...

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, образующих 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 утрачена 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 «babe» 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 угром.сy1.

.: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 копьё 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 убегать.

- 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 копье. 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.

.: 1.:

Я снял свой FMD и посмотрел на часы. Было еще слишком рано. Прошло не так уж много времени с тех пор, как я вошел в игру.

Уйдя в себя, я рассеянно начал прокручивать в голове то, что со мной произошло. Мои размышления прервал стук в дверь. Погасив монитор, я громко сказал:

- Войдите.

Это была та самая девушка, чье имя я все никак не мог запомнить.

- Доброе утро, Ватараи-сан!

- Доброе.

- Вы слышали? Единый грех был пройден!

- Я знаю.

- Знаете? – разочарованно произнесла она. Похоже, она надеялась удивить меня этой новостью.

- Два воина, Орка и Бальмунг, прошли его этим утром, - сказал я.

- Боже, откуда Вы это знаете?

- Это моя работа. Полагаю, MVP выиграл Бальмунг.

- Ага! Вы бы видели награду за это! О, но Вы и это, наверное, уже знаете.

- Вообще-то нет. И что это за награда?

- Он получил невероятно редкий апгрейд, и теперь может добавить своему персонажу что угодно. Даже крылья!

- Крылья плененного ангела? – протянул я.

- Что?

- Проехали.

- А Вы знаете, что локация полностью...

- ...изменилась. Да, знаю. Когда ивент был пройден, она была полностью переписана. Единственная во всем «Мире» снежная буря закончилась.

- Вы и правда все знаете.

Ее оказалось легко впечатлить.

- Опять же, это моя работа.

Поэтому-то я и сижу в собственном офисе.

- Видели сообщение на официальной BBS?

- Какое еще сообщение?

Похоже, она все-таки меня удивила.

- От того сетевого поэта, про которого мы вчера говорили.

Она передала мне лист бумаги, и на ее лице засветилась довольная улыбка от того, что она все-таки знает, что-то, чего не знаю я.

*Зло воплотилось, но было повержено
В битве неистовой, в небе заснеженном.
Дракона сразили два воина могучих,
Что даже не дрогнули в пламени жгучем.
Бальмунг, что был назван в честь высей Лазурных,
И Орка, Лазурный, но средь морей бурных.
Ваш титул великий, Потомки Фианны,
Внесу я навеки в земные анналы.
Я видел все это, в снегу утопая,
И воин, чьи очи, как звезды, сияют.*

У. Б. Йейтс.

- Когда это выложили? – спросил я.
- Несколько минут назад. Я увидела это, когда включила свой компьютер.
- Но ведь подробностей ивента еще нигде нет. Йейтс мог узнать все это, лишь будучи очевидцем.
- Полагаю, это значит, что он там был, - заметила подчиненная.
- Хокуто? Иначе и быть не может. У. Б. Йейтс на самом деле был Хокуто. Ну или какое там ее настоящее имя...
- Должно быть, он настоящий ветеран игры, если знает, где и когда нужно быть, чтобы увидеть столь невероятные события, - продолжила девушка. - Совсем, как Вы. Думаю, этот Йейтс - действительно отличный игрок.
- Да уж, видимо, так оно и есть, - я откинулся на спинку своего кресла. - Я слышал, что этот Йейтс специально заходит в игру другим персонажем, чтобы поиграть как обычный низкоуровневый новичок.
- Зачем ему это?
- Чтобы вводить в заблуждение тех, кто встретит его. Или ее.
- Думаете, Йейтс – девушка?
- Кто знает, кто знает...
- Ватараи-сан, а где Вы раздобыли всю эту информацию?
- Когда ты сама узнаешь, как правильно добывать информацию, тогда, может, будешь сидеть за этим столом. До тех пор же можешь только гадать. Хотя это помогает держать глаза и уши открытыми.
- Но как Вы узнали, что локация Единого греха будет переписана после прохождения ивента?
- А я и не знал.
- Что?
- Видела все эти справочники-руководства толщиной с телефонную книгу всей Японии, которые для нас постоянно готовят?

- Ну да.

- Так вот, со времен бета-теста и начала моей работы здесь, я, наверное, прочитал таких штук двадцать, но все равно в «Мире» остается много того, о чем я не знаю. «Мир» слишком огромен, и он быстро меняется. Его содержимое настолько объемно, что сегодняшняя информация завтра уже теряет свою достоверность. Можно всю жизнь потратить на изучение этой игры и так никогда и не понять ее, потому что она слишком непредсказуема. Суть в том, что полными познаниями о «Мире» не обладает никто: ни системные администраторы, ни программисты. Единственный, кто может знать обо всем, что творится в «Мире», это...

- Да? – ее глаза широко раскрылись в предвкушении.

- Бог.

- А... Что?

Мой ответ ее, похоже, более чем разочаровал.

- Только Бог может быть всеведущ настолько, чтобы полностью понимать систему и даже взаимодействовать со всем, что в ней находится.

- Бог?

- По крайней мере, я называю это Богом. Пусть никто никогда не сможет полностью понять эту систему, она все же открыта для каждого, кто желает изучать ее. Весь наш мир состоит из нулей и единиц и хранится в записях Акаши. «Мир» же, который мы видим на экране монитора, не реален. Мы видим лишь иллюзию реальности, которую индусы называют «тауа». Это всего лишь тень реального мира. Но сама система – живая, и она постоянно работает, каждое мгновение, каждый день. Эта система и есть тот Бог, про которого я говорил.

Девушка выглядела растерянной. Не уверен, что я сам толком понял, что сказал.

- Ладно, забудь. Что-нибудь еще? – спросил я.

- Эмм, ну, еще кое-что...

- Выкладывай.

- Мне позвонил администратор, ответственный за вчерашний инцидент нападения мобов, которых возглавлял демон, на корневой город Мак Ану. Он был довольно-таки расстроен.

- Догадываюсь, почему.

- Он хотел знать, почему MVP выиграл другой системный администратор.

- То есть, он хотел знать, почему тем, кто победил демона, оказался я.

- Да, можно и так сказать.

- Передай ему, что я сообщу об этом напрямую вышестоящему начальству. Его это не касается.

- Да, сэр. И еще...

- Что?

- Я знаю, что это не мое дело, но... Вы не очень хорошо выглядите. С Вами все в порядке?

- Я всего лишь устал. Последние три дня совсем не спал.

Если подумать, я не помню даже, когда в последний раз смотрелся в зеркало. Наверняка небритый, с мешками под глазами.

- Вам бы взять пару дней отгула. Уверена, что Вам их дадут, ведь они знают, что Вы полностью посвящаете себя работе.

Интересно, имела ли она в виду, что я «больной»?

- Твоя правда. Думаю, Кобальтовые рыцари денек проживут и без меня. Последую твоему совету, спасибо.

- Не за что, - улыбнулась она. Мне не хотелось говорить ей, что я и так собирался денек отдохнуть. Девушка развернулась и покинула офис, закрыв за собой дверь.

Я нажал на кнопку, включая монитор, и увидел на нем травяное поле. Я надел свой FMD.

Все вновь стало более реальным. Подняв взгляд, я увидел ярко-голубое небо. Воздух был свеж и чист, с легким ароматом осени. Море травы, казалось, ходило едва заметными волнами от скользившего по нему легкого ветерка.

Среди всей этой зелени я увидел небольшой островок цветущих багряных цветов. Примерно секунда ушла на то, чтобы узнать их. Это были цветы ликориса.

- Это твой ответ, Ликорис? – вслух спросил я.

Я попробовал нацелиться на один из цветков, но они были всего лишь частью фона.

Мыслями я вновь вернулся в прошлое, когда мы работали над локализацией и переводили английские сообщения для Токуоки. Веселое было время. Если бы только я понимал тогда «Мир» так, как понимаю его сейчас.

Тяжело вздохнув, я понял, что надо бы написать Орке и Бальмунгу и поздравить их. Победа над Единым грехом заслуживает почестей. Надо бы и Хокуто черкануть. Но что я ей скажу? Что можно сказать несносному сетевому поэту, маскирующемуся под новичка? Ладно, что-нибудь придумаю.

Может быть, стоит предложить ей организовать пати вместе со мной.

Я разлогинился.

