

Краткая история [Мира]

Конец XX в.

Министерство обороны США разрабатывает ARPANET, ставший основой для Интернета. К 1999 году практически у каждого есть доступ к Интернету.

Начало XXI в.

По мере роста популярности сети Интернет, засекреченную правительственную информацию становится все сложнее защитить и проще заполучить. Хакеры продолжают атаковать защищенные сети. Процент киберпреступлений растет.

Октябрь 2002 года

ООН основывает свое новое подразделение, Всемирную сетевую комиссию (ВСК).

Январь 2003 года

Зимнее собрание ВСК.

Апрель 2003 года

Жертвами нового вируса, прозванного «Привет, ВСК», становятся порядка десяти миллионов пользователей.

Декабрь 2003 года

Японский юноша, написавший вирус «Смертельная вспышка», приговорен к смертной казни.

Апрель 2004 года

На весеннем собрании ВСК были приняты следующие законопроекты: *Исследование и изучение новых вирусов, Поддержка в разработке технических средств защиты и Ужесточение дополнительных карательных мер на почве преступлений в сфере сетевых технологий.*

Август 2004 года

Эмма Вилант умирает.

Веб-поэма *Эпитафия Сумерек* утрачена, так и не будучи завершенной.

Главный сервер Швейцарского банка подвергся взлому. Потеряно более 84 миллионов долларов.

Январь 2005 года

В результате хакерской атаки происходит обвал цен на нью-йоркской фондовой бирже.

Декабрь 2005 года

24го числа вирус «*Поцелуй Плутона*» рушит весь Интернет и на целых 77 минут выводит из строя все подключенные к глобальной сети компьютеры и системы коммуникаций. Вирус был написан десятилетним учеником начальной школы.

Январь 2006 года

44-й президент США Джим Стоунколд покидает свой пост.

ALTIMIT становится самой широко используемой операционной системой в мире.

Лето 2006 года

Корпорация Cyber Connect (С.С.) закладывает основу для разработки «Мира».

Харальд Хозрвик продает «Фрагмент» корпорации С.С.

Январь 2007 года

Корпорация ALTIMIT OS (главный офис в Сан-Франциско) открывает двенадцать дочерних компаний за океаном.

Май 2007 года

Ватараи и Токуока Дзюнитиро начинают работу над японской версией «Фрагмента», которая позже станет известна как «Мир».

Начинается бета-тест «Фрагмента», работающего под операционной системой ALTIMIT.

Июль 2007 года

«Фрагмент» становится самой популярной темой для обсуждений среди онлайн-игроков.

Октябрь 2007 года

ВСК заявляет о том, что все компьютеры земного шара переходят на операционную систему ALTIMIT.

По решению ООН день 24 декабря становится международным праздником и будет называться «*Поцелуй Девы Марии*».

Корпорация С.С. объявляет дату официального релиза «Фрагмента», который будет известен как «Мир».

Ноябрь 2007 года (начало месяца)

За первый час с момента начала продаж на «Мир» поступило более ста тысяч заказов.

Ноябрь 2007 года (конец месяца)

Корпорация С.С. официально опровергает все слухи о прекращении дальнейшей работы над «Миром».

24 декабря 2007 года

Президенту Декларации о сетевой безопасности «Мира» Алексу Коулману докладывают о стоимости скачивания цифровой версии «Мира».

2010 год

В ходе своей работы Ватараи сталкивается с блуждающим ИИ. (события .hack//Охотник на ИИ том 1, а так же Истории #1 «Другой персонаж» данного тома.)

Ватараи исследует события, связанные с персонажем-котом. (История #2 «Копье Вотана» данного тома, основанная на событиях аниме .hack//SIGN.)

Наступает второй сетевой кризис, получивший название «Опять Плутон». (события игровой квадрологии .hack//I.M.O.Q.)

2011 год

Ватараи покидает корпорацию С.С.

2013 год

Сибаяма Саки занимает пост Ватараи и возглавляет системных администраторов-отладчиков. (История #3 «Камуи» данного тома.)

Кунисаки Рена приобретает свою лицензионную копию игры «Мир». (История #4 «Слух» данного тома.)

2014 год

Официальная выставка ограниченного издания персонажей игроков из группы .hack. При странных обстоятельствах Кунисаки Рена и ее брат Шуго выигрывают персонажей Кайта и БлэкРоуз.



История #1

.hack//Охотник на ИИ//Другой персонаж//

Версия Мидзухары Харуки

Запах в моем жилище стоял просто неопиcуемый. Почему? Ну, просто я опять уснула, забыв вынести мусор. Как можно быть настолько ленивой? Но что еще более важно, как можно быть такой неудачницей?

Я вошла в комнату, в которой обычно работала, и устала на два своих ноутбука. От тусклого свечения их экранов на стене застыли жутковатого вида тени. На одном из них была открыта shareware-программа, текстовый редактор; на втором – словарь Reader's Plus, в котором было около 46 тысяч слов. На краю моего стола высилась стопка непрочитанных западных книг и других сопутствующих материалов, вроде англо-японского словаря издательства Random House и нового краткого японско-английского словаря издательства Sanseido. Не знаю, почему я до сих пор храню эти словари, ведь я уже давно их не использую. Электронные словари со своими портативностью и продвинутыми функциями поиска были гораздо более удобными.

Все эти книги и программы были нужны мне для моей работы переводчиком. К сожалению, я неслабо напортачила со своим последним проектом, а дедлайн был не за горами. Мне оставалось лишь гипнотизировать взглядом часы, наблюдая, как оставшееся время уходит в никуда.

Я села за свой стол. В попытке вновь отложить работу «на потом» я щелкнула по иконке на рабочем столе операционной системы ALTIMIT и надела головной дисплей, или FMD. Встроенные динамики завибрировали от звукового эффекта. Пусть и ненадолго, но я могла сбежать от надвигающегося дедлайна, от своих докучливых редакторов и даже от своей темной и тесной двухкомнатной квартиры. Я могла сбежать от реальности и уйти в «Мир».

Мак Ану

Мой персонаж Хокуто была миленькой ведьмой-подростком в остроконечной шляпе, одетой так, что можно сказать, и не одетой вовсе. По классу она была Элементалисткой, или чародейкой. Хокуто была моим вторым персонажем, низкоуровневым новичком. Из-за того, что выглядела она значительно моложе настоящей меня, я использовала специальное программное обеспечение, чтобы «омолодить» свой голос. Подобные штучки являлись частью того удовольствия, которое получаешь от отыгрыша роли в «Мире».

Стоило мне залогиниться и появиться в Мак Ану, городе на воде, как я заметила Копейщика (игровой класс, специализирующийся на древковом оружии: копьях, пиках, алебардах) по имени Альбирео. Он стоял на балконе второго этажа старого здания, высившегося у самого канала. Но мое внимание привлек не сам персонаж, а его копье. Такого я еще прежде никогда не видела, хоть и довольно хорошо знала почти все оружие в «Мире». Я сделала увеличение изображения и стала изучать его незнакомую форму и замысловатые узоры.

Я просто должна была узнать больше об этом копье, так что я отошла назад, чтобы изучить его владельца. Кожа его была смуглой, а волосы – черными и блестящими, подстриженными под «волчью гриву». Он был облачен в безрукавную чешуйчатую броню, что означало, что он вполне мог быть падшим рыцарем. Не думаю, что он наемник или бандит, потому что копье, как правило, является символом порядка.

Любопытство одержало надо мной верх. Я должна была разузнать больше об этом копье и его владельце. Я осторожно приблизилась к его дому. Тот факт, что он *владел* собственным домом, уже указывал на его состоятельность и высокий уровень. Я уже хотела, было, подумать о том, что бы ему такое сказать, как вдруг оживленная музыкальная тема Мак Ану неожиданно прервалась, сменившись угрожающей боевой мелодией.

- Ой! – удивленно воскликнула я. Программа голосового чата тут же автоматически обработала голос, и в моем текстовом окне появилось:

Хокуто: Ой!

И как я только умудрилась забыть, что сегодня был день вторжения монстров? Дура, дура, дура!

Мобы обычно не появляются в корневых городах, но раз в месяц огромная орда ужасных существ прорывается сквозь духовный барьер и нападает на город. К несчастью, Хокуто, мой второй персонаж, была первоуровневой слабачкой.

Вдруг откуда-то возникла шайка гоблинов, и все уставились на меня. Я нацелилась на входную дверь и быстро постучала.

Альбирео: Кто там? – ответили мне изнутри.

- Помогите! – в панике закричала я. - На меня моб напал! Да он сейчас убьет меня! ПОМОГИТЕ!

И спустя несколько мгновений я познакомилась с Альбирео.

.:2:.

Мне хотелось все бросить. Я не желала возвращаться в реальность, чтобы вновь предстать перед своим корявым переводом. Беспокойство продолжало упорно грызть меня.

Я корпела над своей четвертой зарубежной книгой, романе о террористах, действие которого происходит в Северной Ирландии. Мой перевод не был таким уж ужасным, правда, но поскольку террористкой я не была и становиться не собиралась, оружие и взрывчатка были не так хорошо мне знакомы, как ребятам из IRA или SAS¹. Другими словами, порой в этой книге я просто ни черта не понимала или же понятия не имела, как перевести на японский то, что я прочла. То, что кто-то может *читать* на английском, еще не значит, что он может хорошо это перевести.

¹ IRA – Ирландская республиканская армия; SAS – специальная авиадесантная служба.

Я чувствовала себя подавленной, или, может, просто сильно нервничала. Но что-то выводило меня из себя. Меня мутило, хотя я не ела толком несколько дней. Может быть, мне следовало поесть.

Но вместо этого я ушла в онлайн.

Я просмотрела темы на BBS, касающиеся литературы. Раньше я выкладывала анонимные сообщения, пока не стала профессиональным переводчиком. Теперь же на меня сыпались все нападки мультязычных читателей, которые раскритиковывали в пух и прах неточности в моих переводах, безжалостно насмехаясь над всеми моими усилиями. Ах, ну что за карма такая, а?..

Их слова ранили мое нежное эго не хуже остро заточенных ножей.

Если переведенная книга получает теплый прием, то все барыши и почести идут ее автору. Но если книга плохо продается, то все всегда винят переводчика. Читатели вообще обращают внимание на переводчиков только тогда, когда они садятся в лужу.

Мне нужен был комфорт. Настоящий, теплый, умиротворяющий комфорт. Я хотела бы иметь кошку. Но вместо этого у меня есть только холодные электронные просторы киберпространства, чтобы отгонять одиночество и тревогу. И я приняла это, словно наркоман, которому постоянно нужна доза.

Шатаясь по просторам сети, я краем глаза заметила листки своего чернового перевода одного рассказа (срок – два дня), беспорядочно разбросанные по столу. Даже в теперешнюю эру электроники лучшие редакторы до сих пор корректируют работы, используя шариковую ручку и хорошую старомодную бумагу.

Нужно было закончить эту мелочь и приступить к следующей книге, в которой было порядка пятисот страниц. Мой дедлайн через два месяца. А я еще даже не начинала. Ну разумеется, не начинала, я ведь отлынивательница в первую очередь, а уже потом переводчик.

Я просмотрела разбросанные листы. На них не было ни единой красной пометки. Я никак не могла начать. Я боялась... боялась того, что я могу наделать еще больше ошибок, вновь сделать неточный перевод. Неудача всегда была моим самым большим страхом.

Спустя какое-то время мои глаза остекленели.

По крайней мере, я могла забыть про свою эмоциональную боль, уйдя в игру. Открывая двери в «Мир», я искала комфорта...

Девочка в красном

Потребовалось какое-то время, чтобы убедить Альбирео, но в итоге он пустил меня в свой дом. Вообще-то он все-таки спас меня от гоблинов. Более того, он пошел и сразил босса всего ивента вторжения, что только лишний раз доказывало силу его персонажа.

Когда он закончил свой бой – та еще бойня была кстати – я поспешила обратно к его дому и стала дожидаться снаружи. Я практически заставила его сформировать со мной пати. И когда это произошло, я заметила, что он держит за руку маленькую девочку.

У него есть ребенок?

Девочка была одета в красное платье, а ее нежные плечи прикрывал прелестный красный плащ. Ее глаза были все время закрыты. Я не сразу сообразила, что она слепая, поэтому-то Альбирео и приходилось держать ее за руку, куда бы они ни шли. Ее имя было Ликорис, и она не говорила ни слова, хотя Альбирео, похоже, мог с ней как-то общаться.

Поскольку она появилась лишь тогда, когда я объединилась с Альбирео в пати, я поняла, что она – не обычный игрок.

Альбирео пропустил мимо ушей все мои вопросы касательно нее и сказал, что она - часть квеста, который он сейчас выполнял, и останется с ним, пока квест не будет завершен.

Едва он объяснил мне все это, как на сцене появились еще два интересных персонажа: Орка и Бальмунг.

Орка был здоровяком и походил на варвара, иначе и не скажешь. Бальмунг же, облаченный в сверкающую серебряную броню, был более утонченным и обладал привлекательностью, которую некоторые называют «классической». Мы расселись, образовав кружок. Никто из них Ликорис не увидел.

Альбирео сказал мне не упоминать о Ликорис при них. Разумеется, я согласилась с этим, но мне было интересно... Почему мы так прятали ее, если она была обычным квестовым персонажем?

Бальмунг и Орка заметили Альбирео, когда тот сражался с боссом, и были впечатлены его навыками. Они пришли пригласить его в свою пати, чтобы сразиться с Единым грехом.

В «Мире» «Единый грех» был известен как самый сложный ивент из всех когда-либо созданных и быстро обрел репутацию непроходимого. Бальмунг и Орка пришли просить у Альбирео помощи, но он им отказал.

В ходе последующего непродолжительного разговора Бальмунг посмотрел на Альбирео и сказал:

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

- Это что ли? – Альбирео поднял свою алебарду, по сути копье с секирой на конце, которое обладало красивым декоративным дизайном.

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

Похоже, мне улыбнулась удача; за этим-то я сюда и пришла, чтобы разузнать об этом копье. Я откинулась назад, уткнувшись локтями в диван, на котором сидела, и начала тихонько слушать.

- Боюсь, я не могу этого сказать.

- Почему? – спросил Орка.

Да, почему? – подумала я.

- Это секрет, - тихо ответил Альбирео.

- Секрет? – в голосе Бальмунга звучал скептицизм, и, честно говоря, я его за это не винила.

- Я не скажу. Тема закрыта, - пожал плечами Альбирео.

- Надеюсь, это не читерский айтем, - ехидно пробормотал Бальмунг.

- Бальмунг! Довольно! – вмешался Орка и повернулся к Альбирео. – Прости, Альбирео. Он не хотел...

- Нет, - прервал его Альбирео, подняв руку. - Его интерес вполне оправдан. Я понимаю, почему ты так думаешь, поскольку я не был откровенен с вами, - он вздохнул и кивнул самому себе. - Это Божественное Копье Вотана.

У всех ушла пара секунд на то, чтобы понять сказанное.

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

- Он не обязан нам отвечать, - произнес Орка.

Мне хотелось, чтобы Орка заткнулся. Я надеялась, что Бальмунг сможет вытянуть из Альбирео побольше информации.

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

Оба согласились. Я молчала.

- Это копье из «Фрагмента».

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

- Да, - просто ответил Альбирео.

Бета-версию «Мира» под названием «Фрагмент» тестировала небольшая группа, состоявшая из порядка тысячи избранных игроков. Если копье было настолько старым, значит, оно действительно являлось редким и уникальным айтемом.

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

- Ты тоже тестировал бету? – нахмурился Альбирео.

Могу сказать, что Альбирео был несказанно удивлен. Да и я тоже, если честно! Каковы шансы на то, что среди миллионов игроков могут вот так вот встретиться сразу *три* самых первых игрока? Мне очень хотелось вклиниться в разговор и сказать, что я тоже играла в «Фрагмент», но я сдержалась, потому что мне нужно было поддерживать образ зеленого нуба.

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

Молчаливым мрачным кивком Альбирео вновь отклонил их приглашение. Похоже, я никогда не смогу понять, почему он так поступил. Хоть он и извинился, сказав, что предпочитает играть один, то была редкая возможность. Но я подозревала, что его отказ как-то связан с девочкой в красном. Я решила остаться здесь еще на какое-то время и постараться побольше узнать про этого загадочного Альбирео и его древнее копье.

Уходя, Орка переключился на режим шепота и произнес:

- Эй, Хокуто.

Я тоже переключилась на шепот, чтобы Альбирео не смог нас услышать. Это был один из уникальных аспектов игры в киберпространстве; можно было спокойно беседовать с кем-нибудь прямо посреди шумной толпы. Почти как телепатия или что-то вроде этого.

- Что за отношения такие у тебя с Альбирео? Он сказал, что единственная причина, по которой ты здесь, - потому что ты «особая».

Я потрясенно моргнула пару раз:

- Он сказал, что я особая?

Мне было интересно, о чем они тогда шептались у двери. Получается, что обо мне.

- Раз он так сказал, то отрицать не стану, - нагло ответила я, чтобы скрыть неловкость.

- Вы знакомы в реальной жизни?

- Да, мы старые друзья. Росли вместе, - намеренно ввела его в заблуждение я.

Похоже, это все, что он хотел узнать. Попрощавшись, воины ушли. Как только дверь закрылась, Альбирео разрешил мне говорить.

- Я впечатлен, - усмехнулся он. - Ты вела себя на удивление тихо.

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

Нужно было сохранять образ, особенно, если я хотела убедить Альбирео потаскать меня с собой. Его копье было из «Фрагмента», поэтому интриговало меня все сильнее.

Я вспомнила одно анонимное сообщение на BBS, в котором говорилось, что системные администраторы используют копье в качестве инструмента отладки. Если сообщение было правдой, то его, похоже, написал кто-то из компании.

Интересно, кто Альбирео в реальной жизни?

- Пора мне сваливать, - зевнув, произнес Альбирео.

Я разочарованно кивнула, но не смогла придумать причину, по которой он мог бы остаться. Но прошло несколько секунд, а Альбирео все не исчезал.

- Не могу разлогиниться, - сказал он.

Я подумала, что он это несерьезно. Я пошутила, что ему стоит позвать системного администратора, но он воспринял мою шутку всерьез и ответил:

- Не очень-то правильно звать сисадминов из-за такой неполадки. Возможно, вскоре все разрешится само собой.

- Может, дело в девочке, - поддразнила я его. - Может, она не хочет отпускать Ала?

- 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.

Похоже, Альбирео был разражен. Хотя, на самом деле, наверняка сказать сложно.

Но перед тем, как он ушел, я переключила обзор на вид от первого лица и впервые заметила его необычные глаза. Они были разного цвета: один голубой, второй желтый. Я поняла, что с каждой секундой он интересовал меня все сильнее.

.:3:.

Когда-то давно я заглянула в один из отделов в местном книжном магазине, купила книгу про кельтскую мифологию и прочла ее в тот же день. Так зародилась

моя любовь к кельтской мифологии. Позже я просмотрела все, что могла, в местной библиотеке; легенда о короле Артуре стала моим любимым мифом. Но на произведениях Мэлори и Теннисона я не остановилась, а пошла еще дальше, до *Красной книги Хергеста* и *Белой книги Ридерха*, изучая древние тексты.

Впоследствии я поняла, что изначальные сказания кельтского фольклора были сперва переведены на английский, а потом на японский. Переведенные слова вливались в меня успокаивающим потоком, словно нью-эйдж музыка во время медитации. Тогда-то я и заинтересовалась тем, кто переводил мои любимые книги. Он же в итоге и вдохновил меня на то, чтобы стать переводчиком.

Я упорно училась, чтобы поступить в университет иностранных языков на факультет английского. Поскольку японские переводы кельтских книг были очень редки, я хотела выучить английский, чтобы наслаждаться другими произведениями, которые существовали только на языке оригинала.

Примерно в то же время я узнала про Уильяма Батлера Йейтса. Он помог возродить ирландскую литературу, получил Нобелевскую премию и был одним из лучших поэтов XX века. Я решила, что моя выпускная диссертация будет посвящена ему.

К несчастью, я выпустилась с довольно-таки средними оценками. В последующие четыре года я поняла, что не могу найти работу, чтобы переводить кельтскую мифологию. По сути я была всего лишь книжным червем, не интересовалась ни исследованиями, ни продолжением своего обучения. Я любила книги и истории, но никак не могла найти работу в издательствах. Поэтому я решила найти хорошее применение своим познаниям в английском языке (желание покушать неслабо тогда мотивировало), устроилась на работу в административный офис небольшой компании, занимающейся английской литературой. После трех утомительных и скучных лет, которые сливаются воедино, стоит лишь мне сейчас о них вспомнить, я уволилась. После я подрабатывала, где придется, параллельно посещая школу переводчиков. Я пыталась писать новеллы, думая, что это будет хорошим и творческим способом снять напряжение, но так и не нашла в себе упорства закончить хоть одно свое творение. Внезапно я осознала, что мне уже тридцать лет, и у меня не было ничего, что хотя бы отдаленно напоминало стабильную карьеру. Вся моя жизнь стала одним сплошным разочарованием.

Бормочущая, Ночная, Алхимия

Несмотря на то, что начались выходные, мне следовало попробовать начать работу над переводом. Но вместо этого я направилась в локацию «Плененный, Падший, Ангел», чтобы встретиться с Альбирео.

Я прибыла как раз вовремя, чтобы стать свидетелем того, как Орка и Бальмунг сразили по слухам неуязвимого босса «Единого греха». Но я не ради этого вновь убежала от своей работы. Меня не интересовали ни они, ни Единый грех. Я пришла увидеть Альбирео.

Почему я так им одержима? Может, я хотела выяснить, на самом ли деле он был системным администратором. Если слухи правдивы и его копье обладает функциями отладки, то это значит, что Альбирео на самом деле работает в корпорации С.С., что также станет объяснением того, почему он играет в одиночку (поскольку сотрудникам корпорации, вероятно, запрещено объединяться в пати с обычными игроками).

Но тогда зачем он вообще играет в эту игру? Это он так отдыхает от работы? Может, занимается отладкой какого-нибудь нового ивента? На данной стадии про него сложно было сказать что-то конкретное.

И еще эта Ликорис...

Альбирео был одержим прохождением ее квеста, что было свойственно, скорее, хардкорному игроку, а не системному администратору.

А тем временем с Ликорис происходили какие-то совсем уж странные изменения. Изначально она была слепая, а теперь могла видеть. Альбирео явно продвинулся по ее квесту.

А затем произошло нечто совершенно неслыханное.

Обычно, единственный способ перемещаться между локациями «Мира» – это Врата Хаоса, портал, получающий на входе «адрес» из трех слов, описывающих локацию, в которую хочешь переместиться. Это *единственный* способ. Или, по крайней мере, так я думала до этого дня.

Мы наблюдали за победой Орки и Бальмунга и последующими событиями, а потом вдруг переместились в локацию «Бормочущая, Ночная, Алхимия» совершенно без помощи Врат Хаоса.

Технически это было невозможно, но, тем не менее, это произошло. Единственные две причины этому, которые приходили на ум: сбой в системе или же чит. И я не думаю, что это был сбой. К сожалению, поскольку я изображала из себя новичка, спросить Альбирео об этом феномене я не рискнула. Но я не могла не думать о том, была ли к этому причастна Ликорис, или же у Альбирео, если он являлся администратором, были особые привилегии перемещаться по «Миру» по своему усмотрению?

Появившись в новой локации, Альбирео, Ликорис и я очутились под звездным небом. То была прекрасная теплая ночь, и у нас было хорошее настроение. Спустя какое-то время я поняла, что Альбирео и Ликорис переговариваются в режиме шепота. Опять же, для НИПа подобное было более чем странным, и я отчаянно хотела узнать, о чем же они разговаривают, но ничего не слышала и знала, что расспросы ни к чему хорошему не приведут.

Я уставилась на звезды и подумала о разноцветных глазах Альбирео.

.:4:.

Большинство из тех, кто читал мои переводы, удивляются, когда узнают, что я – женщина. Мое имя, Харука, может быть как мужским, так и женским, а в моих переводах, как правило, звучит «мужская» нотка. Поскольку большая часть авторов,

чьи книги я переводила, были мужчинами, то меня зачастую считали представителем сильного пола.

В принципе я считала это комплиментом; к тому же, как я думаю, это была одна из причин, по которым меня выбрали в качестве игрока-тестера «Фрагмента», бета-версии.

Эта путаница помогла шестеренкам моей жизни вновь начать вращение. Вскоре после того, как я начала играть, я присоединилась к пати, в которой обсуждали зарубежные произведения. Мы обменялись пользовательскими адресами и стали друзьями. Когда я сказала одной из них, что посещаю школу переводчиков, она захотела встретиться со мной в реальной жизни. При встрече выяснилось, что она была редактором в одной крупной издательской компании. Она и дала мне мою первую работу над переводом.

Я тут же уволилась со своей подработки и ушла на вольные хлеба. К несчастью, мой порыв не очень-то хорошо окупился, да и продлился недолго по причине поразившего издательскую индустрию упадка. Но все равно, работать дома было всяко лучше, чем каждый день вставать с утра пораньше и топать в офис. К тому же у меня появилась желанная свобода, и я могла уходить в «Мир» тогда, когда хотела.

Разумеется, мой босс тоже играла в «Мир», что создавало определенные трудности, особенно когда я не успевала сдать работу в срок. Фактически, именно поэтому я и создала Хокуто. Так я могла играть, не опасаясь того, что меня узнает мой редактор. С тех пор я провела в игре бесчисленное количество часов.

Но я все еще не рассталась со своей сокровенной мечтой однажды перевести бестселлер. Поэтому я и выискивала истории в «Мире». Я искала Эмму Вилант. Это стало работой всей моей жизни.

Скрытая, Запретная, Святая земля

Заходящее солнце освещало «Мир» своими потускневшими лучами. Нежный ветерок вызывал на водах озера легкую рябь. Облака парили на самой границе сумерек...

- Где это мы, Ал? – спросила я.

- «Скрытая, Запретная, Святая земля», - его слова были так же холодны, как и потемневшее небо.

Мы сошли с моста и приблизились к собору, сделанному из серого камня и цветного стекла. Зловещую тишину изредка нарушала звучащая откуда-то изнутри органная мелодия.

- Это священное место «Мира».

- И чем же оно такое особенное? – заинтересованно спросила я.

- Потому что оно взято из поэмы. Слышала об *Эпитафии Сумерек*?

- А? – я сделала вид, что ничего не знаю об этом.

- Это эпос, который использовался в качестве основы для игровой вселенной. С нее началась история «Мира», - взгляд Альбирео устремился куда-то вдаль.

В ходе наших приключений Альбирео вернул Ликорис зрение и систематически раскрывал мне секреты «Мира». Желая узнать еще больше, я и привязалась к нему, то и дело засыпая его вопросами.

- А кто ее написал?

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

Значит, Альбирео знал об этом не больше моего. Я думала, что если он работает в корпорации С.С., то может знать больше, но если он и знал, то виду не показывал.

Я попыталась копнуть поглубже:

- И что же с ним стало, с этим эпосом?

Альбирео глубоко вздохнул:

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

- Книге Эммы.

- Именно.

- Ты играешь в эту игру со времен бета-теста? – произнесла я.

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

Я рассмеялась.

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

- Но почему?

- Потому что Эмма Вилант скончалась.

Пока что все, что он мне рассказал, можно было найти в Интернете. Мне же нужно было больше. «Продолжай,» - попросила я его.

- Я собрал всю информацию, какую только смог, 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?

Он кивнул:

- 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 свой 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, - согласилась я.

- Как ты, должно быть, знаешь, 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 я трудился месяцами.

- Почему не сделал резервную копию?

- Теперь я их делаю по несколько штук.

Я засмеялась, но здесь определенно не над чем было смеяться. *Поцелуй Плутона* обанкротил агентство кадров, где я тогда работала. То, что творилось тогда, было сущим кошмаром.

Но если на тот момент он писал диссертацию, то ему, возможно, еще нет и тридцати, что значит, что он младше меня. Мне вдруг стало стыдно за то, что я отыгрываю роль наивной девочки-подростка.

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

- Жуть, - пожала плечами я.

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

- А как же бумажные копии? – спросила я.

- Предположительно, на сайте Эммы было нельзя сохранять, печатать или копировать страницы, - вздохнул Альбирео. - Если бумажная копия и была, 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 онлайн.

- 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? – очевидно, что его ответа на этот вопрос требовал не только мой личный интерес, но и профессиональный.

- Кто знает... Кто-то из онлайн. Может даже это был 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.

Я была одной из тех немногих, кто собирает фрагменты *Эпитафии*. Немецкий я знала на очень базовом уровне, но все равно прошерстила все английские, японские и даже некоторые немецкие сайты, так или иначе связанные с *Эпитафией*. У меня даже были созданы персонажи на иностранных серверах, чтобы собирать информацию там.

- Хочешь сказать, что он может быть неверен? – осторожно поинтересовалась я.

- Перевод вообще довольно неточный процесс, - он определенно привлек мое внимание. - Изменения неизбежны, поскольку без них не приспособить текст для людей и культуры, для которых он переводится. Точность не так важна, как соответствие оригиналу и, в данном случае, повествование.

Эта тема явно была ему знакома. Может, Альбироэ тоже был переводчиком? Он определенно говорил так, словно знал толк в этом.

- Но из-за того, что все это субъективно, - продолжил он, - это не всегда ошибки. Например, какую-нибудь английскую шутку просто невозможно перевести из-за различий в языках и культурах. Некоторые слова звучат одинаково, 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 его читателям. В противном случае, если он будет переводить дословно с оригинала, может получиться вообще нечитаемо!

- Ты прав, - произнесла я, стараясь не думать о том, что я, похоже, начинала испытывать к нему некоторые чувства. По непонятной причине мне становилось все сложнее отыгрывать роль моего второго персонажа, Хокуто. Я все сильнее начинала вести себя как Харука.

- 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.

Если бы он только знал, как сильно я была с ним согласна. Но мне нужно было выяснить, что он еще мог знать.

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

- Да.

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

- 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? – переспросила я, хотя и знала, о чем он говорит. Я даже бывала в этом соборе в более ранних версиях.

- 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.

Я почувствовала, что вижу в нем родственную душу, ведь мы думаем так похоже. Я ловила каждое его слово.

- Интересно, а мне понравилась бы *Эпитафия*?

- Откуда мне знать?

- Ты же вроде назвал ее увлекательной.

- Да, но еще она слишком тяжелая.

- То есть, сложная для восприятия? – поинтересовалась я. Почему-то мне все еще доставляло удовольствие доставать его своим наигранным невежеством.

- 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.

Я любила произведения Толкиена, но мне не хотелось показывать себя всезнайкой.

- 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.

Он торжественно кивнул:

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

Я шла следом за Альбирео по собору. Мы направлялись к большому окну, минуя четыре раскачивающихся маятника, вдоль главного зала.

Мы остановились перед алтарем.

- Пожалуйста, Альбирео, - произнесла Ликорис, вдруг приблизившись к Альбирео.

- Эй, Лико заговорила! – удивилась я. Это был первый раз, когда она произнесла что-то вслух.

- Разве не заметила? – мягко поинтересовался Альбирео.

- Что?

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

Я удивленно выгнула брови:

- И зачем это?

- Нельзя скрывать что-либо перед лицом Бога, - Альбирео повернулся к Ликорис.

- Я привел тебя сюда не просто так.

- Ал, в чем дело? – я была в замешательстве. Я понятия не имела, о чем он говорил.

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

Что получить? О чем он вообще? Его персонаж ничего не держал в руках, а посмотреть его инвентарь я не могла.

Луч света, пробивавшийся сквозь одно из окон верхнего яруса, падал прямо на Ликорис. Она выглядела почти как маленький ангел, даже можно сказать, как некое неземное создание, когда, посмотрев на Альбирео широко раскрытыми невинными глазами, она попросила:

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

Здесь закончилось мое участие в этом приключении. Секунду спустя Альбирео и Ликорис растворились в ослепительной вспышке, вновь нарушая правила «Мира».

Их внезапное исчезновение оставило во мне ощущение какой-то замкнутости. Я решила написать Альбирео электронное письмо. И, если возможно, я хотела встретиться с ним в реальной жизни.

Альбирео,

Ты и твои слова тронули мое сердце. Ты стал для меня особенным, и я хотела бы встретиться с тобой. Я надеюсь, что, возможно, ты чувствуешь то же самое. Я не знаю, куда ты и Ликорис пропали, но не хочу, чтобы наше с тобой приключение закончилось вот так. Пожалуйста, свяжись со мной.

Курсор моей мыши плавал над кнопкой «Отправить», но вместо этого я щелкнула «Удалить». Я слишком на многое надеялась.

Я разлогинилась и вернулась на экран выбора персонажа. Скользнув курсором мимо Хокуто, я выбрала своего другого персонажа.

Вместо того, чтобы написать сообщение, я сочинила поэму, используя слова, о которых знали только он и я. Потому что он, как и я, был одержим этой игрой, и я знала, что он увидит это сообщение.

Я подписалась именем своего второго персонажа.

Тема: Единый грех
От кого: У. Б. Йейтс

*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.

Выложив поэму на BBS, я разлогинилась.

Я устала. Мне еще предстояла попытка разобраться со своим корявым переводом, да и некая вина из-за надвигающегося дедлайна давала о себе знать, но по какой-то причине я чувствовала удовлетворение. Работа может и подождать. Никуда она не денется; я была слишком измотана.

Я вытащила на свет божий подарок от своего редактора: ирландский самогон. В нем были все 90 градусов, десять лет назад он считался нелегальным пойлом.

Я сделала огромный глоток и забралась в кровать.

Пока я ждала ответа Альбирео, меня начало клонить в сон. Я была счастлива. Я знала, что мой редактор с нетерпением ждет мои переводы, но мне было все равно.