



История #2

.hack//Охотник на ИИ//Копье Вотана

*Багряный ликорис,
Огнем он цветет.
Но только дотронься –
Несчастье придет.*

.:1:.

Я люблю кошек, но когда кот появляется в «Мире» как возможный чит или блуждающий ИИ, то все мои теплые чувства со свистом вылетают в форточку. Просматривая доклады, которые мне принесла Сибаяма Саки, я понял, что сейчас именно такой случай.

Хлебнув кофе, я бросил листок с докладом на стол. Саки нервно ожидала моих указаний.

- Пользователям был нанесен ущерб? – поинтересовался я.

- Данные игрока были уничтожены, когда он совершил с котом операцию торговли. К нам уже поступило еще несколько подобных жалоб, - Саки переминалась с ноги на ногу, явно чувствуя себя неуютно.

Я откинулся на спинку кресла и посмотрел в окно. Там внизу, на улицах, масса народу спешила с работы домой. Прочитав же доклад, я понял, что офис покину еще нескоро.

В работе в японском офисе корпорации Cyber Connect (C.C.) были свои плюсы и минусы. Долгие часы поддержания стабильной работы самой большой онлайн-игры во всем мире с более чем двадцатью миллионами игроков порою были сущей пыткой.

- Он разговаривал? – спросил я.

- Что?

- Кот разговаривал? – я постучал пальцами по докладу.

- Я не знаю. На данный момент мы даже не уверены, пользовательский персонаж он или же НИП.

Саки нервничала, потому что месяцем ранее я отругал ее за то, что она не выучила руководство системного администратора. Каждый член Кобальтовых рыцарей, или команды отладчиков, обязан знать каждую главу и каждый абзац этой книги. В качестве наказания я заставил ее организовывать мне кофе, делать копии бумаг и прочую мелкую и неблагодарную работу, которую я только мог найти. Теперь же, вернувшись к своим обычным обязанностям, она все еще меня побаивалась.

Я постучал пальцем по подбородку:

- Если наша проблема является персонажем пользователя, то ГМы отрежут ему или ей доступ к системе. Если же этот кот – НИП, то это уже наш клиент. Поскольку мы еще не знаем, с чем имеем дело, то нам нужно раздобыть побольше информации. Поддерживай связь с ГМами.

- Да, сэр, - произнесла она.

Надеюсь, что в этот раз она не облажается.

Я все никак не мог выбросить Ликорис из головы. Она называла себя ошибкой, утратила всякую волю к существованию и выбрала себе судьбу цветка на просторах «Мира». Она произвела на меня сильное впечатление, но я не мог позволить себе сейчас отвлекаться на мысли о ней. Пора приниматься за работу, и у нас тут была новая проблема, требовавшая от меня максимальной собранности.

Я залогинился.

Если хочешь как можно быстрее узнать обо всем, что творится в округе, то лучше места, чем мост через канал Мак Ану, не найди. Проводя там свое время, можно послушать разговоры всех проходящих мимо игроков. Стоило мне прибыть на место, как я тут же услышал чужой разговор:

- Ты знаешь, что капитан Алых рыцарей потерял сознание?

- Его ПКшник достал?

- Да нет же, это был не ПКшник, он потерял сознание в *реальной* жизни.

- В реале? Ты чего несешь?

- Он это заслужил, - присоединился кто-то еще. – Они так надоедают со своими моралью и справедливостью! Хотел бы я, чтобы всех их стерли из «Мира».

- Не так громко. Все-таки их штаб-квартира здесь, в Мак Ану.

- Да какая разница? Они же не системные администраторы, так что бояться нечего.

Алые рыцари, самопровозглашенная организация, состоящая из добровольцев, которые разрешают проблемы и расследуют нелегальную деятельность в «Мире», избавляя тем самым системных администраторов от необходимости разбираться с утомительными мелкими нарушениями в системе. В конце концов, некоторые инциденты игроки могут разрешить сами. На деле же многие из игроков ненавидели Алых рыцарей за то, что те, являясь своего рода посредниками, ставят себя выше других. Но они были официально признаны корпорацией С.С. как законная организация, что значит, что с ними шутить не стоит.

Свое название они взяли из *Эпитафии Сумерек*, книги, на которой основывалась вся игра. Однако в оригинальном тексте Кобальтовые и Алые рыцари были диаметрально противоположны друг другу, представляя силы света и тьмы соответственно. Н в «Мире» эти две группы практически никак не контактировали и занимались каждая своими совершенно разными делами.

- Так что же с ним случилось? – спросил еще кто-то.

- Не знаю. Он вроде как начал драку с Элементалистом, который контролировал моба, и существо надрало ему зад.

- Чего?!

- Как же он тогда вырубился в реальной жизни?

- Да не знаю я, но как только его персонаж был побежден, он потерял сознание прямо перед своим компьютером.

- Чушь какая-то.

- Это правда.

- Невозможно! Как можно потерять сознание в жизни, если ты проиграл битву в игре?

- Черт его знает. Шок, может быть.

- Это ж глупо.

- Слушай, все, что я знаю – что это случилось.

- Нельзя же верить каждому слуху, Акира.

- Если не веришь мне, посмотри сам. Об этом уже по всей сети трещат.

Вот так вот внезапно я нашел себе на голову еще одну проблему. Я внимательно просмотрел все чаты и сообщения на BBS на предмет информации об этом инциденте, а также все сообщения, которыми в последнее время обменивались Алые рыцари. После двадцати минут изучения и отбрасывания всяких диких гипотез, я смог составить примерную картину произошедшего.

У Элементалиста по имени Цукаса был монстр, который, как бы глупо это не звучало, описывался как нечто, похожее на здоровенную золотую гантелю. Когда капитан попытался дать монстру бой, тот просто стер его, а человек, управляющий персонажем – вполне себе здоровый двадцатилетний молодой человек – потерял сознание и очнулся лишь спустя несколько часов с частичной потерей памяти.

В старых донесениях уже описывались подобные случаи – игроки теряли сознание от истощения или даже умирали от того, что играли слишком долго. Поэтому-то корпорация С.С. следовала строгим правилам, которые касались наркотической природы онлайн-игр. В конце концов каждый игрок был сам ответственен за свои действия.

Тем не менее, этот инцидент мог вызвать панику среди игроков. Мне нужно было разобраться с этим как можно быстрее. У меня появилось новое задание. Кот может и подождать.

Первое, что меня смутило, так это то, что *игрок* контролировал *моба*. Монстра, которого никогда прежде не существовало на просторах «Мира». Конечно, некоторые заклинания позволяли призывать существ, но эти создания не были какими-то особенными, в «Мире» их можно увидеть повсеместно. Это вело к следующей проблеме: природа монстра. Его описание не совпадало с характеристиками ни одного запрограммированного в игре моба. Это существо было чем-то новым, чем-то совершенно уникальным, что могло значить только одно... Неважно, чем он является, пользовательским персонажем, НИПом или блуждающим ИИ, он - нелегальная программа.

Что ж, похоже, у меня тут есть нелегальный игрок, управляющий нелегальной программой. Просто здорово. Но кто же дергал за поводок, Цукаса или же моб-«гантеля»? И что или кто влиял на игру подобным образом?

Ликорис общалась совсем как человек, но не являлась им. Внешность может быть обманчивой. Выявление всех, кто скрывается за масками, может быть той еще проблемой.

Я направился к Вратам Хаоса и заметил подле них нескольких Алых рыцарей, стоявших на страже. Они искали Цукасу. Алые рыцари не обладали ресурсами Кобальтовых рыцарей. Они могли лишь расставить сторожевые посты у Врат и

надеяться, что Цукаса рано или поздно появится. У меня же был иной план. Вместо того, чтобы дожидаться Цукасу, я собирался *найти* его.

..3..

Мой доклад касательно инцидента с Ликорис был направлен вышестоящему начальству, но в нем я опустил некоторые детали, в том числе наш с ней последний разговор и ее секретное убежище.

Образ ее лица, когда она говорила со мной, до сих пор преследовал меня.

- ...пока я существую, Моргана будет продолжать нашептывать Кобальтовым рыцарям, где меня найти, пока они не удалят меня. Но теперь все кончено. Я сдалась.

- Но почему? – спросил я.

- Я брак. Я должна исчезнуть. Я не смогла воплотить его мечту... Боюсь, это конец нашего с тобой квеста.

Но наш разговор был слишком реален, а ее смерть сильно меня затронула. Я погряз в сожалениях, думая, что все могло закончиться по-другому, что у этого квеста мог быть и другой исход. Но, как и в реальной жизни, отмотать все на начало было невозможно. Я не мог вновь переиграть этот момент в надежде найти более счастливое решение.

Меня это задело так, словно она умерла в реальной жизни. Фактически, ее смерть повлияла на меня даже сильнее, чем кончина моей бабушки несколько лет назад. Я что, схожу с ума?

Я начал спрашивать себя: Что есть правила? Что есть система? В чем был смысл моей встречи с Ликорис? И где этот Бог? Ликорис пыталась ответить мне на последний вопрос.

- ...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 копье Вотана и посылал сообщения о том, где меня найти. Бог пытался стереть меня.

- Бог... пытался стереть тебя?

Она была такой грустной...

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

- Не понимаю...

- Я пряталась от Морганной, не от тебя.

Наш разговор вновь промелькнул в моей голове, когда я подумал о Божественном копье Вотана. Это был айтем, созданный специально для отладки, для удаления

блуждающих ИИ. Я получил его во время бета-тестирования «Мира». Но кто дал мне это копьё? Согласно словам Ликорис, его создал Бог, чтобы защитить «Мир».

Под Богом она подразумевала Харальда Хоэрвика? Он был изначальным программистом бета-версии «Мира», ведущим специалистом в исследовании ИИ и всезнающим гением.

Изначально, все игровые данные «Мира» были помещены в систему Харальда, «черный ящик», папку, к которой он закрыл доступ. Лишь немногие знали о существовании этой папки. Вообще-то о ней слышали лишь те, кто был глубоко вовлечен в разработку игры. Когда я узнал про нее, мне пришлось подписать бумагу о неразглашении.

Возможно, блуждающие ИИ появлялись как раз из этой папки, системы Харальда, что значило, что Харальд и Морганна были «родителями» Ликорис. Но зачем тогда Морганне удалять собственное дитя? Правда ли, что Харальд намеренно вложил в программу противоречивые идеи?

Я просто не мог понять, что за технологическую алхимию он пытался повернуть в «Мире». Единственное, в чем я был уверен и за что цеплялся – копьё было создано для защиты «Мира», и как рыцарь я поклялся исполнить этот долг. Даже если это значило смерть для Ликорис.

..:4:..

Разноцветные воздушные змеи танцевали на ветру. Расположенный на вершине крутой горы корневой город Дун Лореаг словно парил в облаках.

- Сколько лет, сколько зим, - произнесла Хокуто и улыбнулась с помощью команды «/улыбка».

Кроме меня, Хокуто была единственной, кто лично знал Ликорис. Не считая пары электронных писем, это была первая наша встреча с того момента, как мы разделились в локации «Скрытая, Запретная, Святая земля».

- Я удивилась, когда ты захотел со мной увидеться, Ал.

- Я просил, чтобы ты пришла своим основным персонажем.

- У. Б. Йейтс решил, что лучше будет, если придет Хокуто.

- Ну, наверное, это не важно, ведь в любом случае это ты, - пожал я плечами.

Хокуто вела себя гораздо более спокойно, чем при нашей первой встрече. Теперь, когда я узнал ее секрет, она перестала изображать из себя нуба.

- Ты знаешь что-нибудь о коте или Элементалисте по имени Цукаса?

- Сразу к делу, да? – рассмеялась она. – Неужели не порадуешь меня чем-нибудь, вроде «Привет, как дела?»

Я вздохнул:

- Привет, как дела? А теперь, если мы уже закончили играть в игры, может, скажешь, что тебе известно об этом?

- Разве не видел, о чем пишут на BBS в последнее время? Не знаешь, что у всех на устах?

- И что же?

- Все хотят знать, как персонаж заполучил навык управления монстром. Это единственное, что всех сейчас интересует – как бы заполучить что-то такое, чего ни у кого прежде не было. Как бы заполучить что-нибудь новое.

- Неудивительно.

- Но практически никому не интересна судьба потерявшего сознание игрока. Неслыханно! – она помолчала несколько секунд. – Ну, я бы не сказала, что совсем никому не интересна. Ведь с тех пор, как капитан был побежден, я слышала, что количество криминальных актов значительно увеличилось.

- Увеличилось? И что ты думаешь по этому поводу?

- Я разговаривала с одной из моих знакомых из Алых рыцарей, леди Субару. Она знает капитана в реальной жизни. У него не так все плохо, как говорят. Он уже вернулся в онлайн и пытается выследить Цукасу. Полагаю, капитан и Субару разговаривали с игроком, который утверждает, что может связаться с Цукасой.

- Правда?

Алые рыцари не потрудились сообщить мне об этом. Возможно, они восприняли этот случай как личное оскорбление и решили во всем разобраться сами. Я мог понять их чувства, но сомневался в том, что они знали, во что ввязываются на самом деле.

- Как зовут этого игрока? – спросил я.

- Не знаю. Но несколько дней назад один из Алых рыцарей заметил Цукасу, когда стоял на посту. Цукаса проскользнул сквозь Врата и спустя пару дней связался с одним из игроков в поле.

- На сервере Дун Лореага? – потрясенно спросил я. – Как?

Цукаса перепрыгнул с одного сервера на другой, что невозможно на текущей версии игре. Значит, он каким-то образом обошел саму систему.

- Не знаю. Но во время их разговора всплыло название одного айтема. Слышал о таком?

Хокуто напечатала:

Хокуто: Ключ Сумерек.

- Это байка, - пробормотал я.

- Значит, знаешь! Все-таки ты действительно ветеран игры, начиная еще с беты, да, Ал?

Хокуто не знала, что я системный администратор. Или, по крайней мере, если знала, то не показывала своей осведомленности. Вопросы, касающиеся реальной жизни, в онлайн считались табу. Не важно, насколько близки вы станете в киберпространстве, в тот момент, когда возникнет вопрос о встрече в реальной жизни, все обычно на этом и заканчивается. Надо мной же довели дополнительные ограничения, потому что по правилам корпорации отладчикам запрещено встречаться с обычными игроками, поэтому я старался изо всех сил, чтобы держаться ото всех на расстоянии.

- По слухам, Ключ Сумерек позволяет обойти систему, - продолжила Хокуто. - Я прочла это на немецкой BBS. Хочешь, я тебе переведу?

- А ты можешь?

- Ну конечно. Я же такая клевая, правда? – я практически мог сказать, что игрок Хокуто засияла от радости под своим FMD.

- Мне не интересны всякие пустые слухи.

С точки зрения игрока, возможность того, что у Цукасы может быть нелегальный айтем, позволяющий обходить систему, может иметь смысл. Но Ключ Сумерек – миф. Подобных айтемов на текущий момент попросту не существует в системе.

- Сисадмин! – вдруг ни с того ни с сего воскликнула Хокуто.

- Чего? – мое сердце даже замерло на миг.

- Корпорация С.С. может сказать системному администратору проверить всех присутствующих в игре пользователей, ведь так? И на каждого зарегистрированного игрока можно получить персональные данные. Если Цукаса окажется читерным персонажем, они могут просто ограничить ему доступ.

- Все верно.

- Но раз компания еще этого не сделала, значит, Цукаса не совершил чего-то неправомерного – пока что. Не логичнее будет тогда думать, что Цукаса нашел подобный айтем в самой системе? И не важно, Ключ Сумерек это или же что-то еще.

Я задумчиво потер подбородок:

- Ограничивать доступ и стирать учетные записи не так-то просто. Все дело в юридических вопросах. Корпорации С.С. необходимы доказательства того, что пользователь нарушил соглашение. Может, Цукаса является ПКшником, и Алые рыцари уже катают на него обвинения, чтобы отомстить. Настоящий вопрос в том, как Цукаса умудряется контролировать монстра?

- Ты начинаешь говорить, как системный администратор.

Я улыбнулся, чувствуя себя неуютно. Эта женщина была любопытна, упряма и слишком умна.

- Ага, конечно. Ладно, мне пора. Спасибо за разговор.

- Как уже уходишь? Мы же только встретились. Давай повеселимся!

- Не могу, я занят.

И я не врал. Не важно, как сильно я хочу еще поболтать и узнать Хокуто получше, я не мог продолжать этот разговор.

- Ты просто использовал меня, чтобы получить информацию, и теперь уходишь. Нечестно! – она топнула ножкой.

Главной причиной того, что я хотел поговорить с Хокуто, было ее знакомство с Ликорис. Я все-таки поведал ей тогда о том, как Ликорис стала своим тезкой-цветком, красной паучьей лилией. Я просто хотел рассказать об этом кому-нибудь, кто понял бы всю значимость всего этого.

- Ликорис, - невольно пробормотал я.

- Лико? – спросила Хокуто. – А что Лико?

- Интересно, что она решила стать красной паучьей лилией. Это же такие своеобразные цветы – цветут осенью, направляя свои лепестки в сторону зимнего солнца. Весной же, когда прочие цветы начинают цвести, они погибают в одиночестве.

- Когда я была маленькой, - произнесла Хокуто, - я навещала могилы моей семьи в деревне, осенью. На границе рисовых полей ликорис цвел так густо, что было похоже на красный ковер. Цветы были такие красивые, что я нарвала их и сделала большой букет. Но когда я вернулась домой, моя бабушка велела мне тут же хорошенько вымыть руки, потому что цветы были ядовитые.

- Я не знал о таком.

- Говорят, что если ты видишь того, с кем больше никогда не встретишься, то красные пауэчи лилии устилают дорогу красным.

Интересно, кого же я должен был встретить на этой дороге?

- Устал? – спросила Хокуто.

Я посмотрел на нее:

- Я?

- Да. У тебя усталый голос.

Наверное, так оно и есть. С тех пор, как я начал работать в команде разработчиков японской версии, я провел много бессонных ночей в офисе и порой появлялся дома только в выходные.

- Может, тебе стоит отдохнуть? У тебя есть работа завтра? Не знаю, чем ты занимаешься, но если сможешь – возьми себе выходной.

- Спасибо за заботу, но я в порядке, - больше я ничего не мог сказать, потому что иначе переступлю черту дозволенного.

Я разлогинился.

..:5:..

Системные администраторы залогинивались в онлайн-комнату для персонала, которая была своего рода виртуальным офисом в киберпространстве. Сотрудники корпорации С.С., субподрядчики, ГМы, техники, игроки-тестеры и прочие работники могли залогиниваться сюда и получать необходимые инструкции, порой даже не выходя из дома. Здесь меня встретила Сибаяма Саки.

- Я удостоверилась в том, что Цукаса зарегистрирован на легальной учетной записи, - доложила она, используя голосовой чат.

Может показаться немного странным разговаривать с коллегой (которая работала в том же здании на том же этаже) через онлайн-голосовой чат, но для системных администраторов рабочим местом являлся сам «Мир».

- Цукаса в сети уже десять дней непрерывно, - продолжила она. – Местонахождение персонажа до сих пор неизвестно.

- Даже геймеры-«наркоманы» выключают компьютеры, когда идут спать. Есть вероятность, что его пароль был скомпрометирован, и хакеры сумели пролезть в систему и незаконно использовать персонажа.

- Но в этом случае, сэр, разве зарегистрированный пользователь не заметил бы, что кто-то использует персонажа без его ведома? Сложно представить, что кто-то мог не заметить такого в течение столь длительного срока.

Если, конечно, он еще жив, подумал я.

Если Цукаса продолжит создавать проблемы, ГМы и вышестоящее начальство посчитают виновником зарегистрированного пользователя Цукасы и примут меры по решению проблемы уже в реальной жизни.

- Что же творится с «Миром», сэр?

-Что ты имеешь в виду?

-Столько всего сейчас происходит... Персонаж-кот, монстр-«гантеля» и его владелец... К чему же все это?

- В этом и заключается наша работа – выяснить, что к чему, - я глубоко вздохнул и сказал сам себе, что она же все еще новичок. – Являясь системными администраторами, мы можем получать к миру доступ более высокого уровня, нежели обычные игроки, но мы не можем полностью понять его так, как задумал Бог. Мы не всемогущи.

Похоже, после тех событий я начинаю все чаще ссылаться на Бога.

Я прочистил горло:

- Данные обо всех учетных записях, с которых осуществляется вход в игру, каждый день временно сохраняются, после чего впоследствии удаляются. Мы можем просмотреть старые логи только до определенного промежутка времени. Невозможно прочесть абсолютно все записи, которые были сохранены за все время существования игры.

- Значит, нам нужно собрать побольше информации, чтобы отсеять не нужные нам логи.

- Вот теперь ты начинаешь понимать, - не без сарказма произнес я.

- Необходимо сузить круг поисков.

- Поэтому-то работа отладчиком «Мира» чревата перенапряжением глаз, мигренями, болями в спине и прочими радостями, которые никогда не заканчиваются.

- Ватараи-сан, все твердят, что вы слишком много работаете. Вам следует уделять больше внимания Вашей личной жизни.

- Не отвлекаемся, - нахмурился я. – Наша цель – связаться с Цукасой. Просмотр логов по старинке ничего не даст, поскольку он постоянно в игре.

- Что значит, что в данный момент он сейчас где-то в «Мире»...

- Вот именно. Так что давай ограничим наше наблюдение на текущий момент.

- Что?

- Если ты что-то ищешь, то не стоит концентрироваться только на предмете поиска. Это слишком ограничивает твой обзор. Другими словами, мы будем искать не Цукасу, а вылавливать зацепки по всему «Миру».

- Не понимаю, что же мы тогда должны искать? Ведь на данный момент в игре находятся тысячи, может даже миллионы игроков.

- Немного знаний и анализа, а остальное приложится.

Содержательная пауза.

- Не поняла.

- Начни с просмотра тех игроков, чьи персонажи умерли в последнее время, особенно тех, кого настигла «необычная» смерть.

- Необычная, это как? – поинтересовалась она.
 - Как Цукаса использует свою «гантелю»?
 - Побеждает с ее помощью других пользовательских персонажей.
 - На секунду забудем о мотивах и предположим, что это его основная цель. Победенный Алый рыцарь был высокоуровневым персонажем, но локация, в которой его победили...
 - Низкоуровневая локация!
 - Точно! Его персонаж никогда бы в такой не погиб, даже если захотел бы, значит, его смерть необычна.
 - Я поняла! Будем искать не Цукасу, а его жертв.
 - Правильно! Вот тебе след. А теперь приступай.
- Знал бы я тогда, что результат появится гораздо раньше ожидаемого.

.:6:.

Залогинившись за Альбирео, я побежал по крепостной стене. Нужно спешить. Убийца здесь надолго не задержится.

Посмотрев вверх, я увидел огромную луну сквозь просветы в облаках. Но почему-то сама луна казалось искаженной и размытой.

Мои глаза испытывали напряжение, голова ныла. Смотреть на 3D-экран было попросту болезненно. Я не мог сосредоточиться. Доктор говорил, что это все последствия сильного напряжения на глаза. Полагаю, это профессиональное, ничего не поделаешь.

Я закрыл глаза на секунду и обдумал ситуацию. Зачем системному администратору, такому, как я, залогиниваться своим персонажем, чтобы что-то отладить? С точки зрения программирования, в этом не было никакого смысла. Неужели Харальд Хоэрвик сделал функцию отладки частью игрового дизайна? Для этого он создал Божественное копьё Вотана? Пока я владею этим копьём, я должен считать отладку своей основной обязанностью.

Но блуждающие ИИ на самом деле никак не вредили системе, ведь так? Они не нарушали никаких строгих правил. Ликорис никогда не действовала во вред системе. Это сама система решила, когда ее создать и когда уничтожить. Системные администраторы всего лишь поддерживали «Мир» как единую и целостную сущность, обеспечивая его стабильную и гладкую работу, но сам «Мир» полностью жил по своим собственным правилам.

У меня не было времени дальше думать об этом.

Я переключил свой обзор на вид от третьего лица. Мой персонаж, Альбирео, сейчас был облачен в серебряный пластинчатый доспех, официальную броню Кобальтовых рыцарей.

Я обратил свой взор вниз с крепостной стены, осматривая местность. И невольно ахнул от того, что увидел.

На стене уровнем ниже моей позиции лежали тела четырех женщин-Копейщиц. Если судить по их броне и вооружению, они были ПККшниками, или Убийцами Убийц Игроков, теми, кто охотился на ПКшников.

Похоже, они охотились на кого-то, но вместо этого погибли сами. Убийца все еще стоял над их телами. Должно быть, это был Цукаса.

Лунный свет окутывал живых и мертвых мягким серебристым свечением.

Стена была слишком высокой для того, чтобы спрыгнуть с нее. Вместо этого я переключил обзор на режим от первого лица и сделал увеличение, чтобы внимательнее рассмотреть Элементалиста в серых одеяниях. И тогда я увидел *это*.

Над ним парил очень странный монстр. Он действительно похож на гантелю! Длинной примерно в три или четыре ярда, два золотых шара, соединенных центральным стержнем.

С возросшим беспокойством я вновь посмотрел на павших персонажей. Похоже, игроки уже разлогинились. Или же они тоже потеряли сознание в реальной жизни, как и капитан Алых рыцарей?

Цукаса мог покинуть локацию в любой момент. У меня было очень мало времени. Я попытался найти способ спуститься к нему, но тщетно. В конце концов, я решил позвать его по имени.

- Цукаса! – закричал я.

Меня настиг такой жестокий удар, что я рефлекторно закрыл глаза. Когда же я вновь открыл их, я увидел Альбирео, которого впечатало в крепостную стену. Но как?

Я поднялся и ахнул. Это были Цукаса и его монстр-«гантеля». Они каким-то образом нанесли мне удар с расстояния.

Развернувшись, я увидел третьего участника всей этой мистерии, гуманоидного кота, облаченного в забавные одежды и шляпу из которой торчали его уши. Он был похож на персонажа, сошедшего со страниц детской книги.

По-джентльменски поклонившись мне, он представился.

- Маха, - сказал он, теребя свои усы.

Движения Махи были слишком реалистичными и текучими для игрового персонажа. Интуиция подсказала мне, что он, должно быть, блуждающий ИИ.

- Это ты дал Цукасе эту гантелю? – требовательно спросил я.

- Нет, - произнес он. – Не беспокой Цукасу.

Я не мог видеть Цукасу на крепостной стене уровнем ниже. Маха преграждал мне путь.

- Я должен остановить его, - мои руки, сжимавшие геймпад, начали потеть.

- Это слишком опасно, - предупредил Маха.

Зачем ему, блуждающему ИИ, о чем-то предупреждать меня, особенно если он видит в моих руках Божественное копье Вотана?

- Это моя работа, - сказал я.

- Ага! Отладка – работа Альбирео! – ответил Маха.

По моей спине пробежались мурашки. Маха знал, кто я такой. Вроде логично, если он также может знать и о Цукасе с «гантелями».

- Почему Цукаса постоянно в игре? Или же его силой заставили находиться в онлайн? – спросил я Маху.

На данный момент корпорация С.С. ограничила Цукасе доступ к Интернету, но он все еще был в игре. Что-то не сходится, он все-таки как-то обошел систему.

- Как Цукаса может быть в сети, если ему ограничили доступ? Как он скрывает свое местоположение? – крикнул я, обращаясь к Махе.

- Не беспокой Цукасу, - вновь предупредил меня он.

- Почему ты его защищаешь? – спросил я в ответ.

Я нацелил на Маху наконечник копья Вотана. Шерсть на его загривке встала дыбом, как у настоящего кота.

- Отвечай, или я...

Не успел я закончить, как картинка на экране моего FMD исказилась. Маха поднял руку и призвал нечто, что начало принимать форму в воздухе над его головой. Это был монстр-«гантеля»!

Но этот отличался от того предыдущего. Он напоминал полупрозрачную амёбу с жидкометаллической консистенцией.

- И что ты сделаешь, если я откажусь? – поинтересовался Маха.

Он явно хотел удалить Альбирео. Его угроза привела меня в ярость.

- Ты будешь удален! – вскричал я, нацеливаясь на монстра.

Существо начало извиваться и выть, словно самое настоящее животное. Из его гелеобразного тела появились шипы и устремились к Альбирео.

Я быстро выбрал «/удалить» из списка команд отладки и нанес удар. Мой смуглокожий персонаж без промедления вонзил копьё в тело монстра. Но вместо того, чтобы умереть, монстр исторг ослепительную вспышку, за которой последовал дождь из мерцающих металлических осколков, закружившихся в воздухе подобно хлопьям снега.

Мое копьё исчезло. Монстр разбил Божественное копьё Вотана одним из своих шиповидных отростков!

Я огляделся, но все вокруг начало исчезать, включая пейзаж. «Мир» закружился вокруг меня и растаял в белоснежной пустоте. Падая, я увидел красную луну, которая преображалась в цветок, красную паучью лилию.

.:7:.

Открыв глаза, я увидел склонившуюся надо мной Саки. Она что, плачет?

- Ватараи-сан! Вы знаете, где находитесь? – спросила она.

Пронзительный вой сирен нахлынул на меня со всех сторон. Попытавшись повертеть головой и осмотреться, я едва смог разглядеть лишь нечто, напоминающее мерцающие огни. Я был в машине скорой помощи. Санитары проверяли мои жизненные показатели.

- Что случилось? – простонал я.

- Я обнаружила Вас без сознания в Вашем офисе!

Я тяжело вздохнул.

- Уже в третий раз я оказываюсь в машине скорой помощи...

- Что? – спросила она.

Я начинал бредить.

- Вы слишком много работаете, сэр. Вы почти не покидаете офис и слишком одержимы своими заданиями. Мы хотим Вам помочь, но Вы никогда не просите помощи. Если Вы сломаетесь, то останетесь ни с чем, - умудрилась проговорить Саки в промежутках между всхлипываниями.

Мне хотелось успокоить ее, но я был привязан ремнями к каталке.

Я попытался вспомнить то, что со мной произошло, но мои ментальные синапсы были сожжены. Я не мог толком вызвать нужные воспоминания.

Жестом я попросил Саки наклониться поближе ко мне.

- Цукаса.

- Что?

- Продолжайте следить за Цукасой. Но не вступайте в контакт, - прошептал я, чтобы медсестра не смогла меня услышать.

- Что это значит? Вы встретились с Цукасой?

- Я сообщу детали вышестоящему начальству. Они придумают, как отреагировать должным образом.

Мое тело было словно налито свинцом. Я знал, что если закрою глаза, то погружусь в глубокий сон, из которого, возможно, уже никогда не выйду. И тут я вспомнил – Божественное копье Вотана разлетелось на кусочки.

Мое сердце было разбито. Я больше не знал, во что мне верить. Цукасой управлял живой игрок? Если да, то тогда кто? Чем же был этот монстр-«гантеля»? Чем был тот кот? Кого я пытался защитить? Я больше не знал.

.:8:.

Несмотря на то, что была весна, воздух все еще хранил последний холод зимы. Поправив свой шарф, я миновал маленькую девочку в красном пальто, державшую за руку свою маму. Не останавливаясь, я продолжил свой путь.

Я увидел Мизухару Харуку, ждавшую меня в кафе, с чашкой карамельного маккиато в одной руке и зарубежной книгой в мягкой обложке в другой.

- Альбирео!

Наконец-то я встретился с женщиной, которая скрывалась за Хокуто. Она была чуть старше меня, работала переводчиком. Я понял, что она использовала программу, чтобы ее голос в онлайн звучал моложе. Это вполне обыденная вещь в «Мире».

Мы немного поговорили о прошлом, после чего она произнесла:

- Ты был Копейщиком, чьи глаза были подобны звездам. Ты балансировал на грани между системным администратором корпорации С.С. и обычным искателем приключений в «Мире».

- Но когда я встретил Ликорис, звезды рухнули с небес, - почти не думая, сказал я.

- Все равно или поздно теряет свой баланс. Даже двойные звезды, - заметила Харука.

- Все потому, что я так и не смог принять исход квеста Ликорис. Я больше не мог играть Альбирео так, как обычно, - объяснил я.

- Потому что копье твоего сердца было сломано.

- Поэтому Альбирео и погиб, - я хлебнул кофе. Горькое.

- Смерть в «Мире» влияет сразу на две души.

Я кивнул.

- Я размышлял о паучьих лилиях, устилающих путь красным. Думаю, по такому пути шел Харальд Хоэрвик. Он хотел вновь встретиться с Эммой Вилант, женщиной, которую, как он знал, больше никогда не увидит. Поэтому он вплеп ее поэму, *Эпитафию Сумерек*, в онлайн-игру. Так он вновь объединился с ней.

- Смерть Альбирео и на Хокуто сильно отразилась, - мягко произнесла Харука.

- Правда? – пошевелившись, спросил я.

- Будь это иначе, встретились бы мы с тобой сейчас?

- Конечно, нет. Это было бы против политики компании, - я посмотрел в окно на цветущие деревья и вздохнул: - Я отдал онлайн-игре целых десять лет моей молодости. Как создатель, как системный администратор и как игрок, я сделал все, что мог. Я ни о чем не жалею.

- Хорошо. Ты и не должен сожалеть.

- Я принял все последствия моего ухода. В конце концов, они привели меня сюда. Привели меня к тебе.

- Думаю, ты должен знать, что заурядные переводчики довольно-таки бедны. Я даже готовить не умею, - застенчиво улыбнулась она.

- Что?

- Я не смогу заботиться о тебе, - рассмеялась Харука.

Я слегка покраснел:

- Спасибо, но тебе не стоит беспокоиться об этом. Корпорация С.С. хорошо мне платила, а тратить все эти деньги мне было некогда, так что я сохранил их почти все. Это очень и очень внушительная сумма.

- Это значит, что я тебе не нужна? – робко улыбнулась она.

- Все мы в ком-то нуждаемся, - ответил я. – И ты была первая, кто увидел звезды в моих глазах.



После длительного пребывания в госпитале, я покинул корпорацию С.С., ссылаясь на проблемы со здоровьем. На самом же деле вышестоящее начальство возложило всю вину за начало инцидента, получившего название «Сумерки», на меня.

Кобальтовые рыцари оказались бессильны перед наступившими Сумерками и не смогли предотвратить рождение Ауры, совершенного ИИ.

Лишь один вопрос не давал мне покоя после моего ухода, и у меня было достаточно времени, чтобы поразмышлять над этим, пока я пялился в потолок своей больничной палаты: почему же сломалось копье Вотана? В конце концов, это же божественный айтем, пришедший из самой бета-версии, созданный специально для устранения любой угрозы «Миру».

Может, это всего лишь мои размышления, но я верю, что совершил нечто немыслимое. Я направил копье на самого его создателя. Я попытался стереть то, что нельзя уничтожить, Морганну, Бога «Мира».