



История #4

.hack//Легенды Сумерек//Слух

- Почему бы тебе не использовать возрождающее заклинание? – стукнула я кулаком по столу, уставившись в свой FMD. Лава заполняла собой почти все подземелье. Бриджит, мой персонаж-Фехтовальщица, была серым призраком на экране. Она была мертва. Но не она одна. Моя подруга Махо тоже погибла в бою, и теперь третий член нашей пати, персонаж-Разбойник, корчил из себя недоумка.

- Ты согласился возродить нас, если мы здесь ляжем! – даже погибнув, мы могли общаться с другими членами пати.

- Но у тебя же есть Элементалист, - с энтузиазмом заметил Разбойник.

- Махо не может никого возродить, потому что она *мертва*, поэтому я и прошу тебя! Ты притащил нас сюда, сказав, что знаешь эту локацию, и мы можем заработать много очков опыта. Это твоя вина, что мы мертвы!

Разбойник небрежно пожал плечами. Я сорвалась с цепи:

- Придурок! Мы же команда, ты должен заботиться о своих товарищах! Элементалист – это не просто инструмент, который восстанавливает твои очки жизни! Ты должен защищать нас; мы работаем в команде. Кроме того, ты же Разбойник, разве ты не мастер на все руки?

- Извиняй. Мне пора.

- Что?

- Я сваливаю, - его персонажа окружило кольцо света, что значило, что он разлогинивается. – Не хотел говорить этого, но вы – полный отстой.

- Сукин сын! Да как он только мог бросить нас здесь вот так?! – взвыла я, злясь на саму себя за то, что доверилась такому жадному и эгоистичному игроку.

- Забей, его уже нет, - произнесла Махо.

- Но я никогда прежде не слышала о таком бесчувственном Разбойнике! Мог бы хоть воскресить нас, прежде чем уйти!

- Прости, это я втянула тебя во все это.

- Ты не виновата, Махо. Просто этот парень – придурок. Очередной хиро, да?

Всякий раз, когда игрок не следует своей роли в команде или бросает своих товарищей, его саркастично называют «хиро»¹.

- Черт, подождали бы лучше моего брата вместо того, чтобы играть с этим идиотом, - я наблюдала за убившими нас мобами, которые бродили вокруг наших тел.

- Что теперь будем делать? – спросила я. – Хочешь, продолжим вдвоем? Или, может, вернемся в корневой город и поищем кого получше?

- Ммм... Знаешь, я вообще-то подумывала завязать с «Миром», - произнесла Махо.

- Что? Почему? – я замолкла на секунду. – То есть, это же не твоя вина, Махо.

- Да нет, дело не в этом.

- Тогда в чем? Что-то не так? – спросила я.

- Я просто устала от всего этого, - ответила она.

¹ Хиро – англ. «hero», герой.

- Чего?

- В онлайн-играх же нет никакой истории, никакого сюжета. В них на самом деле отсутствует какая-либо финальная цель. Они никогда не заканчиваются, ведь так? Так что, в основном, все, что ты можешь делать, это убивать мобов и становиться сильнее.

- Полагаю, что да. Но таковы все онлайн-игры, - пожала я плечами.

- Но знаешь, ты не можешь стать в них настоящим героем.

- Что ты имеешь в виду?

- Ну, раз уж я не могу быть героем в реальной жизни, я хотела стать им в игровом мире.

- Если мы продолжим убивать мобов, то поднимем наши уровни. Может быть, мы можем попробовать стать героями, - как-то неловко предложила я.

- Не важно, как долго мы играем или как сильно стараемся, нам никогда не сравниться с теми, кто играет уже годами, - сказала Махо.

Тут она права.

- Я люблю ролевые игры, но набирать очки опыта ведь так скучно. И еще более всего смотреть, как умирают твои товарищи. Это... это меня сильно задевает.

- Значит, ты думаешь, что «Мир» скучен?

- Я просто думаю, что это не по мне. К чему, заплатив абонентскую плату, тратить время на развитие персонажа, гробить на него целые дни своей жизни, изматывать нервы и в конечном итоге терять его, когда все данные уходят в никуда? Это бессмысленно.

- Значит, ты действительно уходишь? – спросила я.

- Я подумала, что должна сказать тебе, ведь мы уже так долго играем вместе. Спасибо тебе.

- Если захочешь опять поиграть, пожалуйста, напиши мне электронное письмо!

- Хорошо.

Махо разлогинилась. С тех пор я о ней ничего не слышала.

.:2:.

Я была одна, когда на меня напали три гигантские гусеницы. Я знала, что играть в одиночку будет сложно, но я даже не представляла, насколько.

Прикрывшись щитом, я сильно рубанула своим мечом и ранила одного из мобов. К несчастью, третий монстр зашел сбоку и сравнял счет. Яд существа парализовал меня.

У меня не было товарищей, которые помогли бы, сняв эффект отравления или же защитив, пока я пребываю в ослабленном состоянии. Я была все равно, что мертва.

Я уже была готова отбросить свой геймпад в сторону, как вдруг меня ослепила яркая вспышка. Духовная энергия обрела форму ледяных стрел, которые дождем посыпались на мобов, покончив с ними в мгновение ока.

Впервые я увидела столь сильное заклинание.

Повернувшись, я увидела заклинателя. Из-за деревьев появился высокоуровневый Элементалист, облаченный в синюю робу и вооруженный посохом с заключенным в нем духом воды. Это был редкий айтем высокого уровня. Я вздрогнула, понимая, что лицезрею просто огромную мощь.

- Спасибо, - я поклонилась, когда действие яда закончилось и к моему персонажу вновь вернулась подвижность.

- Ты играешь Фехтовальщиком в одиночку? – произнес он пронзительным мальчишеским голосом. Когда он подошел ближе, я увидела, что его персонаж был всего лишь ребенком. Он снял капюшон. Его пухлое лицо напомнило мне купидона.

- Если играешь в одиночку, то лучше тебе обзавестись хорошим снаряжением. Не делай упор на показатели атаки или защиты, подумай лучше о сопротивляемости негативным эффектам и о заклинаниях.

- Играть соло так сложно? – спросила я.

- Оптимальный вариант – присоединиться к пати, но если уж хочешь быть одиночкой, попробуй взять класс Разбойника или Мастера секир.

- Думаю, Разбойников слишком переоценивают, - злобно произнесла я. – Это мое предубеждение. Вчера меня кинул один из них.

И я рассказала ему о случившемся.

- Парень был настоящим хиро, да?

- Скорее настоящим козлом.

- Обжегшись на молоке, будешь дуть и на воду, - усмехнулся Элементалист.

- Я больше не хочу ни с кем объединяться в пати. Но, похоже, мне это все же нужно, чтобы быстро поднять свой уровень.

- Уровень персонажа и уровень самого игрока – две разные вещи, - покачал он головой. – Даже если персонаж достигнет высокого уровня, посредственный игрок таким и останется. Не важно, сколь много опыта ты получишь, на тебя саму это никак не повлияет!

- А ты уже встречался прежде с другими высокоуровневыми игроками? – заинтригованно поинтересовалась я.

- Естественно! – улыбнулся он. – Однажды я помог игроку, и мы стали друзьями. Люблю предавать их доверие и убивать, - он наставил на меня посох. – Выражение их лиц такая умора!

Я онемела. Он ПКшник!

- Шутка! – он опустил оружие. – Но подобные игроки встречаются.

Я вдруг поняла, что он мне не нравится, несмотря на то, что он спас мне жизнь.

Я глубоко вздохнула, выискивая тему для разговора побезопаснее.

- В чем состоит цель в онлайн-играх?

- Цель?

- Зачем тратить свое время и растить персонажа, платя за это деньги, вкладывая в него часы своей жизни, если у игры нет какой-либо конкретной цели, нет конца?

- А ты, похоже, умное дитя.

Интересно, как он узнал, что я подросток в реальной жизни?

- Звучит так, словно твой друг не смог найти цель и в конечном итоге ушел из «Мира», - продолжил он.

- Может быть, игра заканчивается, когда она тебе надоедает.

- В «Мире» есть два типа игроков: те, кому он нравится, и те, кому не нравится. В конечном итоге, уходят и те, и другие, разве что последние – гораздо раньше, чем первые.

- Когда ты начал играть в «Мир»?

- Когда он только появился.

- Ты играешь со дня первого релиза? – ахнула я.

- Можно сказать и так.

- Но ты так и не устал от игры за все эти годы?

- А ты устаешь от жизни? Разумеется, нет! В каком-то роде, «Мир» - моя жизнь.

Поэтому он мне никогда не надоест.

Он подошел ближе и спросил:

- Ты слышала о .хакерах² или, по-другому, группе .hack?

- Эмм, думаю, нет, - тупо ответила я.

- Обитавшим на просторах «Мира» членам этой группы было предначертано разрешить главную и последнюю загадку.

- У «Мира» есть концовка? – удивилась я.

- Разумеется, это, может быть, всего лишь слух. Опасно верить онлайн-слухам. Передавая сплетню другому игроку, ты распаляешь ее огонь. Если хочешь на полном серьезе следовать за слухом, то нужно иметь чуткое ухо, способное отделять правду от вымысла.

Я заставила Бриджит кивнуть и поинтересовалась:

- Эти .хакеры.... Они герои?

- В фэнтезийных ролевых играх герой – это тот, кто спасает мир, так? – спросил он.

- Конечно. Все хотят быть героями.

- Тогда они захотели бы быть в группе .hack.

- А кто такие эти .хакеры? Как они получили такое имя?

- Так их прозвали сплетники.

- Значит, ты не знаешь, кто они?

Он улыбнулся:

- Это мимолетный слух. Корпорация С.С. отрицает само существование Последней загадки и не делает никаких официальных заявлений касательно .хакеров. Компания говорит, что не отвечает ни на какие слухи и не несет за них ответственность. Точка.

- Значит, ты мог это все просто придумать?

² Dot hackers или «точка-хакеры», созвучно названию группы, .hack. Такое прозвище получили Кайт, БлэкРоуз и другие персонажи, члены их группы. Группа насчитывала 20 игроков. Происхождение этого названия неизвестно, но его распространили те, кто был свидетелем битвы между группой Кайта и Корбеником на Ω Сервере.

- Зачем мне это делать? Кроме того, в их ответах чувствуется идеальная логика. В конце концов, если у игры есть конец, то зачем тогда людям платить деньги, чтобы играть в нее?

- «Мир» не выживет, если у него появится конец, - я скрестила руки на груди.

- Может, слух о Последней загадке распространила сама корпорация С.С.! – расцвел он.

- Вполне возможно, - отозвалась я.

Элементалист усмехнулся:

- Но я сомневаюсь в этом. Слух никуда не денется, независимо от того, сколь сильно они пытались его замять.

- Где ты выловил этот слух?

- Слухи всегда были, есть и останутся расплывчатыми. Бессмысленно пытаться прояснить их, потому что они адаптируются и подстраиваются под время и место. Но я слышал, что первыми хакерами были Кайт и БлэкРоуз, мальчик-Разбойник и девочка-Мечница.

- Да кто ты такой..? – спросила я.

- В конце концов, это всего лишь слух. У тебя еще нет чуткого уха, - Элементалист посмотрел на меня. – Но сейчас эта информация, как рябь на спокойной поверхности воды, взбудоражит тебя. Что делать с этим чувством, решать тебе. Только тебе. Может, я и знаю о «Мире» больше тебя, но твое будущее мне неизвестно. Я могу лишь плыть по течению событий. Каким будет твое будущее – выбирать тебе.

Он развернулся и покинул меня.

Позже я посмотрела его имя в логе нашего разговора. Заглянув в японско-английский словарь, я выяснила, что его имя переводится как «слух».

..3..

- Ня! Так вот как выглядел твой старый персонаж, Рена? Ух ты!

Я встретила двух игроков, Элементалистку Мирэйль и девушку-оборотня Оуку. Когда я рассказала о смерти своего старого персонажа, они захотели посмотреть на него, поэтому я показала им тень Бриджит.

Мирэйль ходила вокруг Бриджит, преисполненная любопытства.

- Тогда ты выглядела совсем по-другому! – хихикнула она.

Мой старый персонаж выглядел, как смуглая девушка-рыцарь, закованная в пластинчатый доспех, с длинными серыми волосами, спускавшимися до самых лодыжек, и символом огненного элемента, запечатленным на теле.

- По-другому? – спросила я, осматривая Бриджит. – В каком смысле?

- Более суровой, - ответила Мирэйль.

- Агрессивной, - произнесла Оука.

Выдали без всякого стеснения.

- Обязательно вот так в лоб?!

- Ня! Рена бесится!

- Эй, мы же не о тебе самой в реальной жизни говорим.

Смерть Бриджит сильно огорчила меня. Поэтому мне и пришлось создать нового персонажа, назвав его Реной.

- Слушайте, пока мы ждем моего брата, могу я спросить у вас кое-что?

- И что же?

- Зачем вы играете в «Мир»? – поинтересовалась я.

- Чтобы искать редкие айтемы, - кивнув, ответила Мирэйль.

- Чтобы испытывать свою силу, - сказала Оука.

- Ну а ты, Рена? – Мирэйль посмотрела на меня своими огромными яркими глазами.

- Рена хочет сделать из Шуго героя, - рассмеялась Оука.

За пределами динамиков моего FMD я услышала звук открываемой входной двери.

- Подождите, мой брат, наконец, пришел!

Сняв FMD, я услышала приближающиеся шаги Шуго.

- Давай быстрее! – крикнула я ему, после чего уже в микрофон произнесла: - Лады, мы почти готовы отправляться на приключения.

- Мы нашли низкоуровневую локацию, где твой брат может поднабраться опыта, - произнесла Оука.

- Шуго, опаздываешь! Все только тебя и ждут! Сейчас я залогинюсь за Рену, хорошо?

Я разлогинилась за Бриджит. Рена и Шуго зашли в игру вместе, и после мы начали играть, как настоящая команда. Я нашла своего единственного истинного героя, который сейчас сидит рядом со мной.