



//Охотник на ИИ 2

Автор:

Хамазаки Тацуя

Иллюстрации:

Изуми Рей

Перевод и редакция:

Akagi (BlackRose Translations)

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 (C.C.) закладывает основу для разработки «Мира».

Харальд Хоэрвик продает «Фрагмент» корпорации C.C.

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 кवादрологии .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
.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-

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

то может *читать* на английском, еще не значит, что он может хорошо это перевести.

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 твое...

- 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 вклинуться 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.

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 `ugromem.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.



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 (С.С.) 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.

.:2:.

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 копьё 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 Морганны, 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 копье? Согласно словам Ликорис, его создал Бог, чтобы защитить «Мир».

Под Богом она подразумевала Харальда Хозэрика? 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 – копье 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 паучьи 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 Цукасу 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 всесильны.

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 Альбиро, 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 копье 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 копье *исчезло*. Монстр разбил Божественное копье 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 преобразалась 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 вплеl 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».



История #3
.

.:1:.

Я начала свой день с привычного коктейля из лекарств: Ксанакс, успоительное; Лексапро, антидепрессант; и, что самое важное, никотиновый пластырь.

В офисе я курить не могла и тратила слишком много времени в онлайне, поэтому на то, чтобы выйти наружу и принять свою обычную никотиновую дозу, у меня просто не было времени. Пластырь помогал мне продержаться до ланча, а после – до конца рабочего дня.

Поскольку жажда была одним из побочных действий лекарств, я прихватила бутылку с водой и направилась к своему столу. Пройдя сквозь лабиринт кабинок крыла безопасности корпорации С.С., я добралась до своего офиса и села в кресло. Солнечный свет потоками струился сквозь окна.

Для меня занимать кресло своего бывшего босса, Ватарая Кадзуси, все еще было несколько сюрреалистично. Но на то, чтобы скорбеть о его уходе, у меня не было времени. Теперь поддержание безопасности – мой долг и моя ответственность.

Надев свой FMD, я перешла в режим отладки и залогинилась в «Мир».

На мое поле боя.

.:2:.

Я появилась в «Мире» под видом своего персонажа, Камуи – Копейщицы и капитана Кобальтовых рыцарей. Наша миссия заключалась в устранении багов.

Побродив по темному подземелью, я, наконец, нашла нескольких Кобальтовых рыцарей, окруживших маленькую девочку. У нее были европеоидные черты, и облачена она была в одеяния готического стиля. Разумеется, полностью черные.

Она была такой невинной... Она напомнила мне девочку в красном, блуждающего ИИ, однажды ускользнувшую от моего босса.

- Капитан, - обратилась ко мне Маги, Элементалист в очках², - Мы удостоверились, что это блуждающий ИИ.

- Бесплезный кусок данных, - бросила я, посмотрев на девочку, словно на таракана, бегающего по кухне.

Другие рыцари, все копейщики, облаченные в пластинчатые доспехи, обступили босоногую девочку, прижав ее к стене. Она казалась испуганной, что было странно, если учесть, что блуждающие ИИ не умеют чувствовать. Этим персонажем не управлял игрок. Она была всего лишь программой, которую не контролировала живая душа. Блуждающие ИИ были не более чем киберпаразиты.

- Ваш приказ, капитан? – подала голос Маги.

² Маги управляет Сайто Асако, подчиненная Сибаямы Саки. Однако ее персонаж в игре мужского рода. Тем не менее, в дальнейшем я буду ссылаться на Маги согласно настоящему полу его игрока, то есть, как к девушке.

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

Внезапно лязгнув, рыцари с идеальной слаженностью выставили перед собой оружие и шагнули вперед. На девочку нацелились наконечники копий, инструментов отладки, которыми владели только системные администраторы.

- П-помогите мне, - невинным голосом взмолилась девочка. Она меня раздражала.

- Тебе нас не обдурить, ИИ! – рявкнула я. – Стереть ее!

Я активировала команду отладки. Копья вонзились в девочку, и вышли из ее тела, окрашенные прозрачной кровью.

Мы успешно завершили нашу миссию.

.:3:.

Я переместилась в локацию «Скрытая, Запретная, Святая земля» и направилась к собору, стоявшему на изолированном острове. Небеса покрывали темные облака.

Стоило мне войти в собор, как я услышала разносившуюся эхом органную музыку. Я прошла по залу, где раскачивались четыре огромных маятника, отмерявшие время, и, наконец, очутилась у алтаря. Каждый раз, когда я прихожу сюда, я вспоминаю своего бывшего босса.

Я встретила Ватараи-сана по случаю судьбы. Я была одной из лучших в своем выпуске и после собеседования в корпорации С.С. надеялась на место в отделе разработок. Я была поражена, когда вместо этого меня назначили в администрацию.

Поначалу я была подавлена и не слишком заботилась о своей работе или успехах, но Ватараи-сан, мой босс, открыл мне глаза. Он показал мне всю важность работы отладчика и всего отдела системных администраторов. Он показал мне всю значимость Кобальтовых рыцарей и нашей миссии по устранению багов вне зависимости от их величины.

«В оффлайн-играх, - однажды объяснил он мне, - 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».

Глаза Ватараи-сана блестели, когда он говорил об этом.

«Когда кто-то использует читы, часть «Мира» изменяется, и чем больше читеров, тем больший разлад вносят эти изменения, пока всю игру не настигнет 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 устраняем любую ошибку, и не важно, насколько она мала и несущественна. Потому что система должна работать гладко».

Ватараи-сан всегда делал все, чтобы система работала гладко. Будучи капитаном Кобальтовых рыцарей, он владел персонажем-Копейщиком по имени Альбирео. Однако то, что случилось здесь, в соборе, изменило его.

Здесь он впервые столкнулся с Ликорис, блуждающим ИИ. Это должна была быть обычная задача по отладке, но что-то в тот день пошло не так, и это изменило Ватараи-сана навсегда... Он провалил задание.

Кобальтовые рыцари выследили блуждающий ИИ и загнали в собор, но она каким-то образом обошла все базовые законы киберпространства – и сбежала.

В то время я была всего лишь новичком и не особо убивалась по поводу проваленной миссии. Ватараи-сан, с другой стороны, словно стал одержим. Он никогда не покидал офис и почти не спал целыми сутками, пока не выследил и не уничтожил ИИ.

Не знаю, что случилось во время его охоты, но после он стал каким-то странным. Что еще хуже, он начал сдавать как умственно, так и физически. Я также заметила, что он все чаще и чаще начинал говорить о Боге.

«Только Бог может быть всеведущ настолько, чтобы полностью понимать систему и даже взаимодействовать со всем, что в ней находится», - как-то сказал он мне.

«Бог?» – повторила я.

«По крайней мере, я называю это Богом, - уточнил он. - 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».

Он всегда упоминал о Боге, когда пытался объяснить мне что-то касательно «Мира», но, похоже, так и не мог полностью выразить свои мысли. В конце концов, он сдался, но меня всегда интересовал один вопрос: Скрывал ли он что-то, о чем уже не мог молчать?

- Камуи.

Я повернулась и увидела того, кто прервал мои размышления. Ко мне подошел один из Кобальтовых рыцарей. Это была Макимура Юкино, молодая женщина, работавшая на корпорацию всего год.

- В чем дело, Юкино?

- Могу я обсудить с Вами кое-что?

- До завтра это не может подождать?

- Нет, - пробормотала Юкино.

Я сказала, что встречу с ней в кафе на первом этаже после работы.

- Простите, что отрываю Вас от дел, - Юкино села за стол, поставив на него чашку с кофе.

- О чем ты хотела поговорить?

Она и я были единственными женщинами в отделе, так что могу предположить, что ее проблема связана с сексуальным домогательством или чем-то вроде этого.

- Что Вы можете рассказать о блуждающих ИИ? – спросила Юкино.

Честно говоря, такого вопроса я совсем не ожидала.

- Блуждающих ИИ?

- Да, - Юкино уставилась в свою чашку с кофе.

Это не то, о чем стоит разговаривать в кафе компании. Блуждающие ИИ, предположительно, творения рук хакеров, которые внедряют их в «Мир» просто веселья ради. Но, насколько мне известно, даже в корпорации С.С. не знают, как создать блуждающий ИИ.

- Почему ты спрашиваешь?

- Перед тем как устроиться на работу в компанию, я играла в «Мир».

- Разумеется.

Несмотря на ее мягкий и на первый взгляд кроткий нрав, в личном деле Юкино отмечена как хардкорный геймер.

- Когда я училась в колледже, я встретила блуждающего ИИ, - продолжила Юкино.

- Откуда ты знаешь, что это был именно он?

- Я писала о нем на неофициальной BBS. Со мной связался какой-то технарь и дал мне описание блуждающего ИИ, под которое он подходил идеально.

- Ты доложила системным администраторам?

- Нет, - она замолкла в нерешительности, но затем продолжила: - Можете мне не верить, но я уверена в том, что играла с блуждающим ИИ.

- Играла?

- Ну... мы разговаривали.

Я бросила взгляд в окно. Между нами воцарилось неловкое молчание до тех пор, пока я вновь не посмотрела на нее.

- Многие блуждающие ИИ умеют говорить. Если честно, они улучшили свои речевые навыки до пугающе высокого уровня.

- Тогда было по-другому.

- Почему?

- Я учила его говорить.

- Ты... учила его? – я была поражена.

- Да, - кивнула Юкино. – Он запоминал наши беседы.

Я не могла поверить в то, что слышала.

- Ладно, давай пока закроем глаза на тот факт, что ты, будучи обычным игроком, поступилась своей обязанностью доложить об этом и вместо этого болтала с нелегальным НИПом. С другой стороны, ты была всего лишь игроком, так что ладно, это простительно. Однако я должна знать: испытываешь ли ты какие-либо особые чувства по отношению к блуждающим ИИ из-за своего давнего опыта?

- Особые чувства? – повторила она.

- Ну, ты знаешь, тебе они нравятся?

- Не думаю.

- Ты ведь понимаешь, что все проявляемые ими эмоции - не более чем иллюзия, попытка скопировать наше поведение. Они словно попугаи, которые повторяют то, что слышат. ИИ – всего лишь баг.

- Но действительно ли блуждающие ИИ несут вред для «Мира»? Может, они...

- Они опасны, - подчеркнула я. – Были случаи, когда игроки теряли все свои данные после контакта с блуждающим ИИ. Тебе повезло, что этого не случилось с тобой.

Юкино прикусила губу.

- Слушай, наша миссия как Кобальтовых рыцарей – защитить «Мир». Блуждающие ИИ – баги, не более. Ты понимаешь?

- Да, - как-то неубедительно ответила она.

- Ну, так что же случилось с тем блуждающим ИИ, которого ты встретила тогда? – спросила я.

- Он исчез, - пожала плечами Юкино.

В этом я не была уверена, но, по крайней мере, большего из нее я не смогу вытянуть.

- Что ж, очень хорошо.

Я попрощалась с ней и покинула кафе. Мои мысли находились в полном смятении. Надо было произвести переоценку Юкино, сможет ли она работать дальше в нашем отделе или нет. Если нужно предпринять какие-либо исправительные действия, то необходимо сделать это как можно скорее.

..5..

Я ненавижу кошек, поэтому в том, что тот персонаж-кот был предвестником Сумерек, мне видится некая ирония.

После случая с девочкой в красном Кобальтовые рыцари отслеживали кота, так и не сумев понять, пользовательский он персонаж или НИП. Вместе с котом были Элементалист по имени Цукаса и неизвестный монстр в форме гантели. Поскольку этот монстр не входил в стандартную часть игры, он должен был быть чем-то вроде нелегального творения, может быть, даже блуждающим ИИ. Мой босс потерял сознание, когда он и я расследовали их подозрительную деятельность. Я нашла

Ватараи-сана без чувств за столом, за которым я сейчас сижу. В тот момент он все еще был в игре.

Я часто думала о том, что же случилось с ним в тот день. Что он видел? Что пережил?

Он никогда не отвечал на мои вопросы. Что бы это ни было, оно определенно изменило его.

Ватараи-сан долгое время пролежал в госпитале. Его тело было сломлено под гнетом стресса и перенапряжения. Кобальтовых рыцарей возглавил Лиос, главный системный администратор.

А затем наступили Сумерки.

..:6:..

Мы были бессильны перед тем, что принесли Сумерки. Случилось слишком многое, чтобы можно было скрыть их под видом обычного обновления версии игры, и в результате наступившего хаоса в компании воцарилась суматоха.

Немаловажным было то, что секрет Кобальтовых рыцарей открылся публике. Как только стало известно об их истинной сути, рыцарей распустили, а сами они были распределены по различным отделам компании.

Ватараи-сан так и не вернулся в корпорацию С.С. По слухам, его силой заставили покинуть пост и взять на себя ответственность за Сумерки. Все выглядело так, словно он сам был причиной их наступления. Его вины в этом не было, но компания решила думать иначе и дала ему от ворот поворот.

Но самой страшной потерей было уничтожение Божественного копья Вотана. Оно несло в себе идеалы всего «Мира». Несмотря на то, что копьями владели все отладчики, только Альбирео олицетворял саму суть и истинный дух этого оружия.

Ватараи Кадзуси всю свою жизнь вложил в это копье, а теперь оно исчезло из «Мира». Копье оставило после себя зияющую дыру в ткани киберпространства, и теперь, когда мы нуждались в Альбирео больше всего, он тоже исчез.

К счастью, рассказы и уроки Ватараи-сана научили меня, что значит быть Кобальтовым рыцарем. Он подготовил меня к сражению за будущее.

- *Теперь твой черед защищать «Мир»*, - сказал мне Ватараи-сан, сворачивая свое заявление об уходе.

Затем он исчез, даже из онлайна. Он продал свой дом и освободил все свои телефонные номера. Было ясно, что он не хочет, чтобы кто-нибудь его нашел. Разумеется, я смогла бы выследить его, если бы очень захотела. В конце концов, в наш век цифровых и электронных технологий исчезнуть достаточно сложно. Я уверена, что могу легко найти его, но не стану этого делать. Если он хотел исчезнуть, то лучше всего будет просто позволить ему это.

Но его отсутствие сильно меня беспокоило.

Порой я думаю, чем я могла бы помочь ему. Где и когда он утратил свой путь? Все дело в девочке в красном? Это она его изменила? По крайней мере, именно с нее и начались все проблемы.

Он совершил ошибку – упустил девочку в красном и начал гоняться за призраками везде, где они ему мерещились. Он стал одержимым. Естественно, когда объявился тот кот, он обязан был найти его. Он мог назначить на дело меня или любого другого из своих подчиненных, но за каждое задание он брался лично.

Я думаю, его мучила его собственная ошибка.

Так дело в этом? Поэтому он изматывал себя так сильно, что рухнул от перенапряжения прямо за своим столом? Что он преследовал в тот момент, когда потерял сознание? Что он видел такое, что потрясло его настолько сильно, о чем он так никогда и не рассказал мне?

Полагаю, я нисколько не лучше него. Как и он, я взвалила весь груз заботы о «Мире» на свои плечи. Я работаю долгими часами, принимая на себя слишком много ответственности. Закончу ли я так же, как и он? Пойму ли я однажды, что же заставило Ватараи-сана, человека, которого я уважала больше всего, исчезнуть?

Мне было больно, когда он ничего мне не говорил. И теперь у меня был свой личный квест, в ходе которого я надеялась выяснить, что же сломало этого человека.

Он все запирает в своем сердце. Поэтому его оказалось так просто разбить?

Или же он исчез в реальном мире, потому что теперь постоянно живет в игре, которую так любил? Это ли будущее он предвидел?

После Сумерек корпорация С.С. создала копию Божественного копья Вотана, включив в него те же функции для отладки и охоты на ИИ. Как только копье было завершено, начальство попросило меня возродить Кобальтовых рыцарей из пепла. Я стала их новым капитаном и начала следовать по стопам своего учителя.

Я выбрала своему персонажу имя «Камуи». Оно означало «Сила Бога». Я взяла в руки новое копье, намереваясь выполнить миссию Ватараи-сана. Я даже сделала персонажу разноцветные глаза, такие же, как у персонажа Ватараи-сана, Альбирео. Это будет напоминать мне о моем предназначении.

Когда он уходил, в день, когда он подал свое заявление об уходе, я прошептала ему обещание. Хоть он и не мог меня услышать, я сделаю все, что в моих силах, чтобы сдержать его. Я пообещала защитить «Мир».

.:7:.

Я возложила задачу по поиску блуждающего ИИ на плечи Маги. Она вычислила его местоположение и назвала мне локацию. Он оказался именно там, где она и сказала – в зачарованном лесу. Он был полуобнаженным подростком, с крыльями бабочки и мерцающими янтарными глазами.

Крылья были достаточным подтверждением, потому что обычный персонаж не может позволить себе такое. Он определенно был блуждающим ИИ.

Мальчик-бабочка играл с девушкой, Разбойницей по классу. Этот персонаж принадлежал Юкино.

Они смеялись и о чем-то шептались, когда я шагнула из-за скрывавшего мое присутствие дерева.

- Сибаяма-сан! – ахнув, воскликнула Юкино. – Что Вы здесь делаете?

- В «Мире» меня зовут Камуи, - я наставила копье на мальчика-бабочку.

- Зачем Вы здесь? – трясущимся голосом спросила Юкино. Должно быть, она залогинилась в игру со своего домашнего компьютера.

- Мы отследили твоего персонажа, - ответила я.

- Но это же моя частная...!

- Когда ты присоединилась к команде отладчиков и стала системным администратором, ты отказалась от всего личного, что связано с «Миром». Думаю, ты читала правила для сотрудников.

Дабы предотвратить злоупотребление привилегиями системных администраторов, правила запрещали отладчикам иметь второго персонажа на другом аккаунте или залогиниваться в игру по личным причинам. Юкино нарушала свое соглашение с компанией.

Маги выяснила, что Юкино несколько раз залогинивалась в «Мир» через компьютеры компании, используя личную учетную запись.

- Это тот блуждающий ИИ, о котором ты говорила? – я уставилась на мальчика-бабочку.

Юкино не ответила.

Я перевела взгляд на нее:

- Ты уже давно не ребенок. Если думаешь, что игра в молчанку поможет тебе выйти сухой из воды, то ты ошибаешься.

Юкино продолжала дуться, как маленькая девочка.

- Я знаю, что ты встретила его не в колледже, потому что этот твой персонаж был создан относительно недавно. Ты нашла его во время работы?

- Он не сделал ничего плохого! – не выдержала Юкино.

- Не имеет значения, опасен он или нет. Он даже не человек. Не *нам* решать, добрый он или злой.

Юкино начала меня раздражать. Она пропустила мимо ушей все, что я ей сказала.

- Пожалуйста! Отпустите его, Сибаяма-сан!

- Мое имя Камуи! А теперь хватит тратить мое время. Я пришла одна, чтобы увидеть твою реакцию, но теперь вижу, что ничем хорошим это не кончится.

- Ты собираешься удалить меня? – спросил мальчик-бабочка.

Он встал перед Юкино, словно намереваясь защищать ее. Его глаза-самоцветы уставились на меня.

- Что ты делаешь, Рин? – спросила Юкино.

- Хватит корчить из себя человека, ИИ! – закричала я.

- Такова моя судьба? – спросил Рин. Его крылья трепетали, и я увидела крошечное блестящее конфетти, сыпавшееся дождиком за его спиной.

Я нацелилась на него.

Он удивленно посмотрел на копье.

- Божественное копье Вотана? Я думал, оно исчезло.

Я уставилась на него, не веря своим ушам. Откуда блуждающий ИИ знает об этом копье?

- Удивлены, да, Сибаяма-сан? Он знал о Кобальтовых рыцарях и инструментах отладки.

- Юкино, объясниться не желаешь?

- Когда я впервые нашла его, он был всего лишь маленькой гусеницей. Я приходила сюда каждый день, чтобы поведать его. Я залогинивалась с компьютеров компании, когда была слишком занята и не могла пойти домой. Я беспокоилась за него, поэтому и приходила. Он зависел от меня. Когда бы я ни подходила к дереву, он сползал вниз с самых верхних веток. Он был всего лишь маленьким насекомым, но я разговаривала с ним, и он научился речи.

Юкино указала на большое дерево. Я посмотрела вверх и увидела свисавший с ветки пустой коричневый кокон.

- Что это?

- Куколка. Рин недавно прошел метаморфоз. Он рос удивительно быстро не только физически, но и в плане общения. Порой он говорит настолько сложные вещи, что даже я не могу его понять.

- Юкино! Твоя работа не наблюдать за блуждающими ИИ! – я ткнула Божественным копьем Вотана в сторону мальчика-бабочки.

Он воздел взгляд к небу и продекламировал:

- Минула ночь старого Бога. И обрета сумерки и новый порядок, мир возродился. Но зачем же люди полагаются на темную мощь старого Бога, на это копье?

Слова Рина озадачили меня. Он говорил, как поэт.

- Что ты хочешь сказать?

- Почему ты хочешь удалить меня? – просто спросил он.

- Потому что ты баг.

- Я Рин. Ты Камуи. Оба мы – жители «Мира», - Рин протянул руку вперед.

- Но я также Сибаяма Саки, отладчик и Кобальтовый рыцарь. С моей точки зрения ты не более чем нелегальная программа.

- В глазах Бога как мое, так и твое существование было благословлено этим миром, - говоря это, Рин схватил руками наконечник моего копья. Внезапно, я поняла, что не могу пошевелить руками.

- Что значит, «Бог»? – спросила я блуждающего ИИ.

- Бог есть «Мир», - ответил Рин.

- Сам «Мир»?

- Да. Ты, что несешь в своих руках силу старого Бога, должна знать это.

- Старого Бога? Ты говоришь о Божественном копье Вотана?³

- Да. То, что нужно удалить, - эта фальшивка.

- Довольно!

Выведя Камуи из поля его досягаемости и набрав дистанцию, я вновь открыла меню отладки.

- Почему ты хочешь удалить меня? – спокойно, без всякого страха спросил Рин.

- Оскорбив Божественное копье Вотана, ты оскорбил меня и моего учителя, который всю свою жизнь посвятил идеалам, которые несет в себе этот артефакт! Это копье было даровано мне, чтобы защитить «Мир», и именно это я и собираюсь сделать!

Я тяжело дышала, пытаюсь успокоиться.

- Ты ведь не захочешь слушать мою историю? – Рин посмотрел на меня грустным взглядом.

Я сказала себе, что он лишь *выглядел* грустным, что на самом деле он не испытывал ни грусти, ни чего бы то ни было еще.

- А ты хорошо умеешь вводить людей в заблуждение, ИИ.

Он пытался одурачить меня, как и маленькая девочка в красном, которая обвела вокруг пальца Ватараи-сана.

- Прошу, не надо, Сибаяма-сан! – вскричала Юкино.

Проигнорировав ее, я произнесла:

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

- Разве я не одна из возможностей «Мира»? Твое фальшивое копье – вот истинная мерзость. Уничтожь его, и ты обретешь свое спасение. Уничтожив меня, ты лишь убьешь часть своей души.

- Если моя душа осквернена багами, тогда я с радостью уничтожу ее, - произнесла я сквозь стиснутые зубы.

- А как же моя душа? – мальчик-бабочка выглядел несчастным, но я сказала себе, что это была всего лишь маска.

- У тебя нет души. Ты не более чем набор нулей и единиц.

- А ты не более чем набор атомов и молекул, - не остался в долгу он. – Разве это делает тебя более особенной, чем я? Разве это дает тебе право прекратить мое существование? Кроме того, кто *ты* такая, чтобы решать, у кого есть душа, а у кого ее нет? В конце концов, ты носишь в руках жалкое творение старого Бога.

- Я всего лишь выполняю свою работу.

- Точно так же говорили и охранники из нацистских лагерей на Нюрнбергских процессах. Но ты, наверное, слишком молода, чтобы помнить это, и все мы знаем, что история зачастую повторяет сама себя, - пожал он плечами.

³ После Сумерек новым Богом и душой «Мира» стала Аура. Старый Бог – Морганна, которая создала Божественное копье Вотана еще во времена бета-версии «Фрагмент».

- Я знаю, что ты пытаешься сказать, но это тебе не поможет.

- Я лишь пытаюсь разъяснить, что моя жизнь так же ценна, как и твоя.

- Нет, ты пытаешься вымолить свою жизнь, выставляя меня в плохом свете. Но я не нацист, и я не могу искоренить то, что даже не живо.

- Искоренить. Разве это как раз не то, что ты делаешь – искореняешь все, что считаешь багами? Сколько поколений геноцида потребуется, чтобы жестокость и насилие подошли к концу?

- Можешь спорить, сколько хочешь, но это не остановит меня от выполнения того, что необходимо. Пора начинать отладку.

- Даже после смерти, моя жизнь имеет ценность.

Я наставила на него наконечник копья. Его улыбка нервировала меня.

- Стойте! – Юкино встала между нами.

- Что все это значит? Отойди, Юкино, - потребовала я.

Рин повернулся к ней:

- Спасибо тебе, Юкино. Твоя любовь ко мне тоже ценна. Как будет ценна и грусть, которая наполнит тебя, когда я исчезну.

- Рин?! – воскликнула Юкино.

- Давай, Камуи. Используй свою силу и сотри меня, - приказал он.

- Такова миссия Кобальтовых рыцарей, - произнесла я дрогнувшим голосом.

Я активировала команду и пронзила его копьем. Испустив пронзительный крик, он затрясся в жестоких конвульсиях, после чего разбился на множество светящихся кусочков.

Зачарованный лес погрузился в тишину, словно оплакивая его смерть. Можно было услышать лишь всхлипывание Юкино.



О проступках Юкино и сокрытии ею блуждающего ИИ было донесено вышестоящему начальству. Я удивилась, что ее не уволили. Вместо этого ее перевели в канцелярский отдел, который никак не был связан с «Миром».

Вчера я ходила к доктору и попросила новый рецепт. Мои мигрени становились все сильнее, но они не остановят меня. Ничто не заставит меня отказаться от своей миссии. Сегодня я продолжу свою охоту на блуждающих ИИ.

Моя миссия – единственное доказательство того, что я жива.



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»⁴.

- 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.

⁴ Хиро – англ. «hero», герой.

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

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

- Чего?

- В онлайнowych 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 онлайнowe 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 большее 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 .хакерах⁵ 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:

⁵ 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.

- 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?

- 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».



- 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.



История #5

.hack//Легенды Сумерек//Светлячок

.:1:.

Бостон – город с богатой историей, в которую входит и любимая команда моего папы, «Бостон Селтикс». Папа вырос на их играх еще в 80-е, на пике их мастерства, когда Ларри Берд был их звездным игроком. До 1986-го они выиграли шестнадцать национальных чемпионатов. И теперь, спустя тридцать лет, они уже вряд ли выиграют хотя бы один.

Мои родители были интересной парой. Папа – типичный бостонец, рыжий и много пьющий ирландец. Но помимо своей любви к спорту и выпивке, он также любил искусство. Благодаря этому, он и встретил мою маму.

Мама родилась в Киото, в Японии. Она уехала в Штаты, чтобы учиться, и влюбилась в папу, когда они встретились в музее искусств. Она говорит, что это была любовь с первого взгляда.

Спустя многие годы супружества они все еще устраивали редкие перебранки. Сегодня была одна из них. Мама раздобыла билеты в оперу на тот же вечер, когда по телевизору должны были показывать плей-оффы NBA.

Думаю, отец согласился идти на оперу, потому что не думал, что «Селтикс» долго продержатся. Да и вообще никто не думал, наверное. Но порой команда выдавала чудеса, а сегодня была финальная игра в серии.

Они проспорили по этому поводу всю неделю, но, в конце концов, любовь папы к маме перевесила его любовь к спорту. Он заставил меня пообещать, что я запишу игру с телевизора и ни слова ему не скажу о том, кто победил, когда он придет. Обещание довольно легкое, я все равно не планировал ее смотреть.

Удостоверившись, что родители ушли, я побежал в свою комнату и включил компьютер. Я собирался отправиться в путешествие. Надев FMD, я запустил операционную систему ALTIMIT.

Я знал, что папа разозлится, когда узнает, что я не только пропустил ужин и не пошел на оперу ради того, чтобы поиграть в онлайн-игру, но и забыл записать плей-офф, который он так сильно хотел посмотреть. Но я был довольно изворотлив, когда дело касалось нарушения семейных правил.

Я нажал несколько клавиш на клавиатуре и вошел в безграничный мир. Я хотел отправиться на Родину моей мамы. Я собирался в Японию.

.:2:.

Я стоял на улицах Мак Ану, города на воде. Прекрасные замысловатые цветастые флаги развевались вдоль всего канала. Мак Ану напоминал старый европейский город, почти как Бостон, только средневековый. Но что самое хорошее: мои уши переполняли звуки того самого языка, ради которого я сюда и пришел – японского.

Я вырос в Бостоне, так что ирландская частичка меня чувствовала себя вполне хорошо, но мои японские корни, казалось, были слишком отдалены от меня. Я

хотел выучить мамин язык. Но, к сожалению, поездка в Японию стоила слишком дорого. Поэтому я и сделал то лучшее, что смог найти. Я создал аккаунт на японском сервере самой большой в мире онлайн-игры под названием «Мир».

Разумеется, мама немного учила меня японскому, да и на учебе я посещал пару курсов, но все же я хотел опробовать себя в этом *по-настоящему*.

Осматривая Мак Ану, я повсюду замечал персонажей, вооруженных мечами, копьями, посохами, и все они говорили по-японски. Я вслушивался в разговоры всех, кто проходил мимо меня, после чего решил немного побродить по улицам. Заглядывая в магазины, я понял, что мне следует быть поаккуратнее с покупками, поскольку я вообще ничего не понимал.

Погуляв по городу, я заскучал и захотел отправиться на поиски приключений. Вот только я не мог понять, как покинуть город. Я бродил туда-сюда, но так и не увидел ничего, напоминающего ворота или какой-либо иной выход. Я был заперт в Мак Ану.

Идя по улице, я решил опробовать свои лингвистические способности на паре проходивших мимо персонажей.

- Извините, - обратился я к тому, кто был вооружен секирой.

- Да?

Я хотел спросить, как выйти из города, но все, что слетело с моих губ, было слишком бессвязным и непонятным.

- Что-что? – спросил Мастер секир.

Его партнер, девушка-Элементалистка, повернулась и произнесла:

- Наверное, он *гайдзин*.

Она продолжала что-то говорить, но слишком быстро, и я не поспевал за ее словами. Так или иначе, я знал, что значит «гайдзин». Это было сленговое определение *чужестранца*. Хотя у моего персонажа и была японская внешность, мой ломаный японский тут же выдал во мне уроженца другой страны.

- Пойдем! У нас нет на это времени, - сказала Элементалистка, они развернулись и быстро пошли прочь.

Пока что мое межнациональное общение складывалось не очень хорошо.

Нужно узнать основы «Мира», прежде чем заговаривать с кем-то. Я уже хотел снять FMD и почитать руководство пользователя, как вдруг услышал хихиканье.

Я огляделся, но никого не увидел. Похоже, на этой улице я был один.

- Привет! – прошептал кто-то прямо мне на ухо.

Надо мной возникло слабое свечение, которое медленно подплыло ко мне. Это была маленькая светящаяся фея, которая легко уместилась бы на моей ладони.

- Что это за вещь такая, другой которой не сыскать во всем «Мире»? – спросила она.

- Что это за вещь такая, другой которой не сыскать во всем «Мире»? – повторила она, трепеща своими крылышками.

Я решил, что это какой-то игровой ивент или квест. Я посмотрел на появившийся в моем окне чата текст загадки на японском. Перечитав ее, я понял, что фея просит меня сказать название чего-то уникального в «Мире». К сожалению, я был новичком и играл всего лишь от силы минут пять. Как я могу знать что-то подобное?

Фея хихикнула и опять повторила загадку.

- Я не знаю, - как мог, по-японски ответил я.

Фея продолжала летать вокруг меня и повторять загадку. Наконец, я смог убежать.

Я протолкнулся сквозь толпу персонажей, оказавшись на оживленной улице, и устремился к мосту, аркой нависавшему над каналом. Остановившись на середине моста, я развернулся и прямо перед своими глазами увидел фею. Она летала вокруг моей головы, хихикая и повторяя все тот же текст загадки.

- Что это за вещь такая, другой которой не сыскать во всем «Мире»?

- Пожалуйста, помогите! – взмолился я на английском, но никто не обратил на меня внимания.

Я почувствовал себя беспомощным. Эта игра явно не для меня.

- Что случилось? У тебя проблемы? – по-английски спросил кто-то. Должно быть, я бормотал что-то вслух, и меня, наконец, заметили.

Повернувшись, я увидел стоявшего у начала моста персонажа, вооруженного самурайским мечом. Я определил его класс как Мечник. Его персонаж щеголял повязкой на глазу.

- Я могу помочь, если хочешь, - продолжил он на моем родном языке.

- Вы понимаете меня?

- Ну, естественно. Я американец, - рассмеялся он.

- Правда? Я тоже!

- Меня зовут Сунараси Сандзюро.

Я тоже представился, после чего он спросил:

- Ты играешь из Штатов?

- Да! Из Бостона.

- Отличный город, - улыбнулся он.

- Вы тоже из Бостона?

- Нет. Но я бывал там давно. Лобстеры очень вкусные. В Южной Дакоте свежих лобстеров не хватает. Знаешь, где расположена гора Рашмор?

- А, да, это где лица президентов в скале вырезаны! – засмеялся я.

Замечательно, когда людей во время путешествий связывает что-то общее, пусть даже мы были туристами лишь в сети. Сандзюро начинал мне нравиться.

- Ну, так что же стряслось? – спросил он.

Я рассказал ему обо всем, что со мной случилось с момента моего появления в игре.

Сандзюро лишь кивал, внимательно слушая, после чего спросил:

- Эта фея еще здесь? Ты видишь ее?

Я смутился, потому что все то время, пока мы разговаривали, фея порхала вокруг меня.

- А Вы ее не видите? Вот же она, прямо передо мной, - сказал я.

- Хмм... Давай найдем другое место, где не так шумно, - предложил Сандзюро.

Поскольку нас могли услышать другие люди, пересекавшие мост, мы спустились к самому руслу канала.

- Вы ее не видите, Сандзюро? – удивленно спросил я.

- Не вижу.

- Но она здесь! Вот, я показываю на нее!

- Я верю тебе. Наверное, это какой-то особый ивент, поэтому лишь ты ее и видишь, - Сандзюро уселся на берегу канала. Я не знал, какую команду надо прописать, чтобы сесть, поэтому остался на ногах.

- Только я? Как такое возможно? – я восторженно наблюдал за порхавшей вокруг меня феей.

- Это онлайн-игра, поэтому многое здесь отличается от реального мира. Я не ставлю твой рассказ под сомнение. По легенде, лишь невинные дети могут видеть фей!

Посмотрев на проплывавшую мимо гондолу, Сандзюро громко рассмеялся.

- Мне тринадцать, - произнес я. – В таком возрасте фей мне уже не видать.

- Тринадцать?! Ты изменил свой голос?

Я слышал, что такое возможно с помощью особой программы. В киберпространстве можно изменить свой голос, возраст, внешность и даже пол. Хрипловатый суровый голос самурая мог в принципе принадлежать чирлидерше или важному вежливому бизнесмену. Никогда не знаешь, с кем на самом деле имеешь дело.

- Ты сказал, что фея загадала тебе что-то, так?

- Да.

- Никогда прежде не слышал о подобном ивенте, - Сандзюро подумал несколько секунд, после чего спросил: - Что она тебе говорит?

Обратившись к своему логу текстового чата, я повторил загадку на японском.

Вздыхнув, он начал размышлять вслух:

- Интересно, это как-то связано с игровым миром? «Другой, которой не сыскать» - значит, это что-то действительно уникальное.

- Есть предположения?

- Может, это какой-то редкий особый ивент или уникальный монстр, вроде Единого греха?

- Единый грех?

- Два персонажа, ныне известные как Потомки Фианны, сразили уникального монстра, которого можно победить лишь единожды.

- Попробую этот ответ.

Я набрал «Единый грех» катаканой.

- Нет, нет, - хихикнув, фея помотала головой.

- Не то.

- Понятно. Спроси, может подсказки какие будут? – произнес Сандзюро.

- Маленькая фея, мне бы подсказку, - попросил я на японском.

- Подсказка, подсказка! Это то, что есть у каждого! – фея кувыркнулась в воздухе, оставив за собой сверкающий след.

Я смутился еще больше. Если это что-то единственное в свое роде, то как тогда оно может быть у каждого?

- Что она сказала?

- Это то, что есть у каждого.

Я открыл и просмотрел свой инвентарь. Но, поскольку я был новичком, у меня не могло быть чего-то уникального.

- Айтем в «Мире», который есть у всех, но другого такого не сыскать, значит?

- Разве это не странно? Как каждый может обладать чем-то уникальным?

Сандзюро вдруг рассмеялся:

- Тебе нет нужды отвечать сейчас. Фея, наверное, останется с тобой, пока ты не дашь правильный ответ, так что пойдем.

- Что?

- Пойдем в поле. Ты же не бывал там прежде, ведь так? – и не дождавшись ответа, он повел меня прочь.

Мы пересекли мост и оказались на большой площади, в центре которой вращался напоминавший зеркало круг. Здесь же я появился, когда зашел в игру.

- Это Врата Хаоса. Они могут перенести тебя в любое место в «Мире». Из города можно попасть в другие локации или на другие сервера, - объяснил Сандзюро. – Можешь подобрать себе локацию, выбрав комбинацию из трех слов.

Я открыл меню Врат Хаоса.

- Попробуй вот эти, - он передал мне слова, и Врата Хаоса отреагировали, заключив моего персонажа в кольцо света.

..:4:..

Я стоял посреди травяного поля. Была ночь. Я мог видеть луну и звезды, мерцавшие высоко в небе. Ветерок скользил над равниной, донося до моего слуха шелест травы. Не доставало лишь одного.

- Сандзюро?

Самурая нигде не было. Компанию мне составляла лишь хихикающая фея.

- Где Вы? Сандзюро?

Я начал пробираться сквозь высокую траву. В сравнении с оживленным и шумным корневым городом, поле было настоящей тихой гаванью, если не считать слабый звук текущей воды. Я устремился на звук, фея последовала за мной.

Я остановился, когда услышал, как в воду что-то упало. Сделав еще несколько шагов, я оказался у небольшого ручья. Затем до моих ушей донесся новый звук. Оглядевшись, я увидел, как на другом берегу реки двигались странные тени. Это не мог быть Сандзюро.

Голоса начали усиливаться по мере того, как я двигался вверх по течению. Похоже, о чем-то разговаривали несколько человек.

Внезапно, одного из персонажей поразила вспышка молнии.

Не успев понять, что случилось, я подбежал к упавшему персонажу. Это был тот большой Мастер секир, с которым я пытался заговорить тогда в городе. Он был мертв.

Элементалистка судорожно сглотнула при виде тела своего партнера. Затем ее окружили три персонажа, возникшие из темноты.

Двое из них были неопрятными Мечниками с самурайскими клинками. Третий был Разбойником, напоминавшим ниндзю.

- Значит, еще один есть, - длинноволосый Мечник, убивший Мастера секир, уставился на меня. Остальные из троицы рассмеялись. Это меня задело.

- Вы ПКшники? – крикнула Элементалистка.

- Ага. А вы наши жертвы, - длинноволосый засмеялся. Выставив свой меч, он медленно наставлял его то на меня, то на Элементалистку, словно решая, кто же будет следующим.

- Зачем? – спросил я. – Зачем вы убили его?

- Какого черта? Он что, *гайдзин*? – длинноволосый издевательски посмотрел на меня.

- Да как вы только можете убивать людей?!

- Заканчивай со своим английским, идиот! Это японский сервер! – взревел длинноволосый и направил на меня свой меч. Я понял, что буду следующим.

- Умри! – вскричал он.

Я закрыл глаза, когда его сверкающий клинок начал опускаться на мою голову. Я услышал звук рассекаемого воздуха, но когда открыл глаза, то увидел стоявшего передо мной Сандзюро.

- Извини, задержался.

Он рубанул длинноволосого Мечника своим клинком, и бандит пошатнулся от мощного удара. Трое негодяев отступили.

- Да кто ты, черт побери, такой?

- Желаете продолжить битву? – по-японски поинтересовался Сандзюро.

Мечник повернулся к своим товарищам:

- Он слишком силен.

- Что?

- У него слишком высокий уровень!

Как он узнал? Неужели понял по размеру нанесенного урона?

Длинноволосый был готов сбежать, и это, похоже, подпортило боевой дух его друзей.

Почувствовав их замешательство, Сандзюро рявкнул простую команду:

- Прочь!

Бежали, как поджавшие хвост собаки.

- Грязные ПКшники, как ронины... Ни чести, ни гордости, - заметил Сандзюро, убирая меч.

- А кто такой ПКшник?

- Убийца игроков, - объяснил он.

- Но зачем они это делают? Кто разрешил им убивать других людей?

Сандзюро не ответил.

Если правила «Мира» позволяют такое, то тогда, полагаю, это можно принять. Но я не мог понять, как кто-то мог захотеть этого? Выстраиваемый мною образ «Мира» и всего того, что я надеялся в нем найти, рухнул в мгновение ока.

- Эти люди играют лишь для того, чтобы убивать других?

- Да, для некоторых это своего рода острые ощущения, - произнес Сандзюро.

- Я всего лишь хотел попрактиковаться в японском. Но если это истинное лицо «Мира», то я больше не желаю в него играть.

Элементалистка вежливо поклонилась мне:

- Спасибо, что спасли нас.

Пока она благодарила Сандзюро, я заметил, что Мастер секир был снова жив.

- Спасибо! – радостно обратился он ко мне.

- Как ты ожил?

- Она воскресила меня, - усмехнулся он. Затем его поведение изменилось, и он спросил: - Это ведь тебя мы встретили тогда в городе, да?

- Да.

- Мне не по себе из-за того, что я проигнорировал тебя в тот раз. Прости.

Мастер секир представился как Тамоцу, а его спутницу звали Аки. В реальной жизни они супруги. А затем я услышал звуки насекомых.

- Эй! Уже почти! – сказала Аки.

- Почти что? – поинтересовался я.

- Сейчас увидишь, - Тамоцу указал туда, где виднелся маленький шарик мягкого света. Потихоньку их количество увеличивалось: сначала был один, затем два, а потом еще, и еще. Маленькие шарики появлялись над рекой, продолжая увеличиваться в количестве.

- Светлячки! – воскликнул я.

- Они такие красивые, - сказала Аки. – Мы залогинились, чтобы посмотреть на них.

- Но мы не ожидали, что наткнемся на ПКшников. Полагаю, в «Мире» с тобой может случиться все, что угодно, - ухмыльнулся Тамоцу.

- Я помню, что когда был маленьким, то видел светлячков у маленького ручья рядом с домом моих бабушки и дедушки. Это единственное мое воспоминание о Японии.

- Ты был в Японии? – спросил Сандзюро.

- Моя мама японка.

И тут меня вдруг осенило:

- Я знаю ответ на загадку.

Посмотрев на фею, я напечатал нужное слово.

- Правильно! Правильно! – фея радостно закувыркалась в воздухе.

- Ну и каков был ответ? – спросил Сандзюро.

- Единственное, что есть у всех, но второго такого не сыщешь во всем «Мире» – это имя!

- Как ты это понял?

- Нельзя зарегистрироваться под тем именем, которое уже существует в системе. Когда я создавал персонажа, я ввел свое имя, Хотару, хираганой, но оно уже было кем-то занято. Я пробовал и на катакане, и на кандзи, но и эти варианты тоже уже кем-то использовались. Поэтому я взял латиницу и ввел Notaru, что по-японски означает «светлячок».

Фея продолжала резвиться в воздухе, после чего вдруг превратилась в шарик света и присоединилась к светлячкам. Спустя секунду, чудесные насекомые рассыпались по ночному небу. Остался лишь мягкий звук речного течения.

- Сандзюро, Вы ведь уже знали ответ? – спросил я.

- Почему ты спрашиваешь? – улыбнулся он.

- Потому что Вы привели меня сюда, чтобы я посмотрел на своих тезок.

Сандзюро усмехнулся.

- Ну, думаю, нам пора возвращаться в город, – произнес Тамоцу.

- Еще раз спасибо, что спасли нас, Сунараси Сандзюро-сан. Спасибо и тебе, Хотару, – помахала нам рукой Аки.

Они улыбнулись и исчезли в кольце света. Наступила тишина.

- У тебя уже неплохо получается с японским, парень.

- Что?

- Ты уже довольно давно разговаривал с ними на японском.

Я вдруг понял, что он прав. За всю нашу беседу я даже ни разу не перешел на английский.

- Держи, – сказал Сандзюро, и на моем экране появилось новое сообщение.

- Что это?

- Мой пользовательский адрес. С его помощью ты сможешь связаться со мной, когда захочешь.

- Большое спасибо!

- И помни, во время приключений ты встретишь как хороших людей, так и плохих, совсем как в реальной жизни. Получай от игры как можно больше удовольствия и проводи свое время с теми, кто его заслуживает, – произнес Сандзюро.

- Я рад, что встретился с Вами!

- Как и я, Хотару. Надеюсь, твои приключения, как и твое имя, будут единственными и неповторимыми.



Я разлогинился и снял свой FMD. Почему-то моя комната теперь казалась мне совсем другой. Я побывал в новом мире, в который можно попасть лишь через спутниковый сигнал и оптоволоконные кабели. За один удар сердца я мог попасть в Японию.

Я хотел вернуться в игру и повстречать новых людей, но было уже поздно. Родители скоро вернутся. Я спустился вниз и съел свой остывший ужин, после чего включил телевизор. Игра только что закончилась; «Селтикс» проиграли, отстав на три очка.