

tatsuya hamazaki 浜崎達也

# hackII

A I b u s t e r

角川スニーカー文庫

# **.hack**

**//Охотник за ИИ**

Автор:  
Хамазаки Тацуя

Иллюстратор:  
Изуми Рэй

Перевод на русский язык:  
Россу9i (Aragami FanSub Group)

Любительский перевод не предназначен для коммерческого использования,  
так что даже не пытайтесь его продать.

## **Содержание:**

**Локация.0 Пуп Озера●004**

**Локация.1 Безмолвные Руины●011**

**Город Мак\*Ану●018**

**Реальность. Японский филиал ООО «CyberConnect» ●049**

**Локация.2 Падший Ангел●058**

**Локация.3 Алхимия●073**

**Локация.4 Память●081**

**Локация. \*●097**

**Авторское послесловие●103**

## **Локация.0 Пуп Озера**

Я залогинился (*прим. пер.: от английского «log in» – войти в систему*).

Я почувствовал, как от прокатившегося короткой волной по позвоночнику возбуждения у меня на затылке ошетинились волосы. Это заняло менее миллисекунды, пока моё сознание перетекало из реального тела в аватар. Я просканировал окружающее пространство – первое, что я всегда делаю, когда захожу в The World.

### **Δ (Дельта) сервер, Локация: Hidden, Forbidden, Holy Ground**

Я находился в месте, выглядящим как старый каменный готический собор. Прямо передо мной тянулся длинный наос (*прим. пер.: в церковной архитектуре так называется центральный зал*) с крестообразным сводчатым потолком. Пол покрыт ромбовидными мраморными плитами зелёного оттенка. Отсчитывая время, туда-сюда качался огромный маятник. Оглядевшись, я обнаружил ещё три маятника. Все вместе они образовывали правильный квадрат.

Тик-так, тик-так.

Кто бы ни проектировал игровое пространство, ему пришлось провести кучу времени за программированием, чтобы добиться исключительного уровня детализации данной локации The World – киберпространства, на просторах которого обитает пятнадцать миллионов зарегистрированных игроков, говорящих на десяти разных языках мира. Но конкретно эта локация входила в список так называемых Священных Мест, и доступ обычным зарегистрированным пользователям сюда был закрыт (*прим. пер.: 聖地 – сэичи – священное место*). Зачем тогда кому-то понадобилась такая детализация?

И всё же кое-какие огрехи присутствовали. Внутри не было ни единого источника света. Но в том и преимущество киберпространства – некоторые правила можно обойти стороной. Само собой, их можно отбросить как на пользу, так и во вред пользователю.

Я остановился перед невысокими, по пояс, перилами. По ту сторону перил располагался соборный алтарь. Я хотел было поближе осмотреть его детали, но не смог. В реальности это сделать легко: достаточно перелезть через перила. Но здесь такое невозможно – это одно из множества киберправил, которое лишний раз напоминает, что программист есть бог, а код его – суть законы физики.

Четыре маятника качаются с отличной синхронностью.

Тик-так...

Это напомнило мне о том, что пришёл я сюда не из праздного любопытства. Мне поручено дело, которое необходимо было выполнить. И я уверен, что нетерпение моих солдат, по крайней мере, тех, которые управляются людьми, уже начинает расти.

Я поспешно вернулся в наос, где меня ожидали члены отряда Кобальтовые Рыцари.

Они стояли у каждого из четырёх выходов из здания, блокируя проходы. Все рыцари были одеты в латы и имели при себе остро отточенные копья – стандартное облачение, напоминающее о Средневековой Европе и получившее широкое распространение в большинстве Role-Playing Games, или по-другому РПГ.

Один из рыцарей выступил вперёд:

– Капитан, мы ждём ваших приказов.

– Вы поймали НПЦ? – спросил я.

НПЦ это сокращение от Non-Player Character, или другими словами, фоновые персонажи: купцы, трактирщики, официантки и так далее. Их аватарами управляет компьютер, и они необходимы для того, чтобы сделать окружающий мир более *реальным*. Время от времени один из таких персонажей начинает проявлять чуть больше сознательности и перестаёт действовать согласно своим запрограммированным параметрам. Для решения подобных проблем меня и вызывают.

– Мы перекрыли все выходы. Она в ловушке.

Я подошёл ближе, чтобы посмотреть на объект моего задания. И хотя перед приходом сюда меня тщательно проинструктировали, я был несколько поражён увиденным. Посреди зала, окружённая со всех сторон более чем вдвое превосходящими её ростом копьеносцами, стояла маленькая девочка. На вид ей было лет двенадцать-тринадцать. Одежда её была полностью красной, и даже в её платиново-белых волосах проскальзывали красные прядки. Кожа девочки была бледной, почти прозрачной. Я заметил, что у девочки нет обуви.

– Вы уверены, что это она? – спросил я.

– Абсолютно. На читера не похоже, да и описанию соответствует.

Читеры, это модифицированные персонажи, которые нарушают игровые законы. Примером читерства может служить постоянное прохождение удара по чему бы ни лупили, даже если игровая механика в таком случае прописывает промах.

– Какие наши дальнейшие действия, капитан?

Девочка посмотрела на меня. У неё оказались большие невинные глаза. Ко всему прочему, всё выражение её лица говорило о том, что она осознаёт своё положение: она попала в сети, из которых ей уже не выбраться.

– Ты хочешь меня удалить? – голос девочки был таким же чистым и невинным, как и её лицо. Я пропустил этот вопрос мимо ушей.

– Вы экранировали локацию?

– Да. У Врат Хаоса отключены функции входа-выхода, – отчитался рыцарь.

– Что с обычными игроками? – спросил я, проверяя, читал ли он спецификацию к локации.

– В данной локации их нет. Мы это уже проверили.

– Молодец, знаешь свою работу.

– Ты хочешь меня удалить? – повторила вопрос девочка.

Я отвернулся от неё и громким голосом обратился к рыцарям:

– Согласно инструкции, данный НПЦ идентифицируется как неисправный НПЦ не отвечающий техническим условиям японской версии The World.

На профессиональном жаргоне это означает «приготовиться к атаке».

Раздался лязг – это рыцари нацелили свои копья и сделали шаг вперёд. Все их движения было невероятно синхронны.

Я переключился в доступный только системным администраторам отладочный режим и приказал рыцарям действовать.

– Ты хочешь меня удалить? – спросила девочка, стараясь не зареветь.

– Не притворяйся человеком. Тебе меня своим девичьим обаянием не одурачить. Ты блуждающий ИИ (*прим. пер.: ИИ – искусственный интеллект*), и получишь то, что заслуживаешь.

– Я, что?

– Ты – мусор! Неверный код. Повреждённые данные. Кобальтовые Рыцари занимаются исправлением таких ошибок, как ты.

Её платье медленно колыхалось волнами – такое возможно только в фильмах и киберпространстве.

– Я – дефект, – прошептала она.

– Удалите её.

В тот же миг два рыцаря вышли из строя и запустили атаку. Ослепительная вспышка белого света выстрелила из их копий. Когда яркость спала, девочка оказалась пронзённой насквозь.

Тик-так, тик-так...

Я слышал, как на заднем плане качаются маятники. Тело девочки поблёлкло и спустя пару секунд растворилось.

Один из рыцарей доложил:

– Удаление объекта завершено.

– Вот и славно, – кивнул я и подошёл к двум рыцарям, которые перекрывали главный вход в собор. Одна из них была новобранцем Кобальтовых Рыцарей, и это было её первое задание (*прим. пер.: здесь я исправил крупную ошибку американских лицензионистов: единственным новичком на тот момент была помощница начальника отдела*).

– Ты хорошо себя показала, новобранец.

– Спасибо. А что это за локация такая интересная?

– Локация «Hidden, Forbidden, Holy Ground».

– Почему здесь нет ни монстров, ни сокровищ? Тут вообще ничего нет!

– Потому что это Священное Место. Оно отличается от других локаций The World.

– Правда?

– Ты слышала об *Эпитафии Сумерек*? – спросил я новобранца.

– Эм-м, да. Думаю, что да. Это же эпическая поэма, на которой основана The World?

– Верно. Несколько лет назад её можно было прочитать на одном из немецких сайтов... Ещё до *Поцелуя Плутона* (*прим. пер.: 冥王の口づけ – мейоу но кучизукэ – поцелуй плутона*).

– А почему, можно было?

– Этого сайта больше не существует. Но действие поэмы начинается со сцены, разыгрывающейся в данной локации – «Пуп Озера» (*прим. пер.: 湖の臍 – мизууми но хэсо – пуп озера*).

– Пуп Озера?

– Так называется эта локация. Ты что, не делаешь домашнюю работу?

– Э?

– Перед заходом в какую-либо локацию ты сперва должна прочитать её спецификацию и всё по ней запомнить. В самом деле, ты чего?

– Ах, да. Я читала!

Звучало как-то неубедительно.

– И?

– Ну-у, в старой версии The World не было системы трёх запросов, и название локации задавалось тремя иероглифами, правильно?

– Правильно, но всё же этого мало. В следующий раз уделяй больше внимания своему заданию. А пока, я дам тебе одну коротенькую историческую справку.

Я вздохнул. Ох уж эти новобранцы.

– Чтобы зайти в локацию, вместо ввода трёх запросов, раньше мы задавали три иероглифа. Так было в старой версии The World, и так же было в бета-версии, которая называлась Fragment. Ни та, ни другая игра так и не вышли в свет.

Новичок понимающе кивнула.

– Сейчас мы заходим в эту локацию по запросам: «Hidden», «Forbidden» и «Holy Ground». Но раньше у неё было название: «Пуп Озера».

Новобранец медленно кивнула головой. Затем она оглядела собор, вглядываясь в детали, как это чуть раньше делал я. Ни один из фоновых объектов не был скопипастен или слегка переработан из другого объекта, как это зачастую делается для экономии времени. Каждая деталь была тщательно измерена в реале и потом отрисована в 3D. Боюсь даже представить, сколько художников по компьютерной графике было привлечено, чтобы отрендерить изображение собора и полностью завершить локацию. Для коммерческой игрушки это слишком расточительно.

– Учитывая такой уровень графики, получается, что эта локация чем-то важна для сюжета игры, верно? Но тогда – признаю, я не слишком хорошо вчитывалась в данные – что за квест здесь проходит (*прим. пер.: от английского «quest» – задание с определёнными условиями и наградой за выполнение, обычно выполняется одним игроком*)?

– Никакого.

– Никакого?

– Никакого. Сюда заказан путь монстрам. Здесь нет ни скрытых подземелий, ни потайных ходов, ни ловушек, чтобы их обезвреживать, ни сокровищ, чтобы их искать. Здесь никогда ничего не проходит.

– Тогда зачем была потрачена куча времени на её создание?

– Вероятно потому, что когда-то здесь квесты всё же проходили.

– Это в какой версии?

– В бете. Но ничего особенного они собой не представляли. Никакого отношения к сюжету игры.

До моего слуха донеслось, как один из рыцарей сказал, что он никогда об этом не слышал. И тут я осознал, что я единственный из присутствующих, кто играл в прежние версии. Неужели я такой старый?

– Призрак собора, – объявил я.

– Как?

– Когда игра Fragment проходила тестовую прогонку, среди тестеров пошёл слух, что в соборе появляется призрак.

– Имеете в виду, персонаж-призрак?

– По-видимому, так. Появлялся он в виде мужчины возрастом за тридцать лет. Само собой, мы не знали, как выглядит его оператор в реале, но аватар был такой: вытянутое лицо с зелёными глазами на нём, и непослушные выющиеся белые волосы. Так же ходил слух, что появлялся он всегда вверх тормашками.

– Что вы говорите!

Я пожал плечами.



– И что этот призрак делал?

– Ничего. В том то и дело. Он просто появлялся в соборе. Ничего не говорил, ничего не делал, и никакие магические или физические атаки не оказывали на него положительно никакого влияния.

– Хм-м.

– Всё это байки.

– Имеете в виду, слухи?

– Я так и сказал. После завершения бета-теста и выпуска в свет финальной версии The World, призрак в соборе больше не появлялся.

– Может, это был баг?

Я глубоко вздохнул. Новобранцам что, совсем историю не преподают? Возможно в нынешнее время больше делают акцент на теории и программировании. Я уже собирался продолжить, как вдруг в нижнем углу поля зрения заметил какое-то движение. Инстинктивно, я проследил за этим движением, и не поверил собственным глазам, что я увидел.

Это была девочка.

Её образ отражался в гладкой, отполированной поверхности пола. Сама же она летала над нами, вблизи свода. Ей каким-то образом удалось ускользнуть от удаления. Но как такое вообще может быть?

– Она над нами, – вскричал я.

Не ожидавшие опасности рыцари медлили. Уже не над нами. Теперь она направляется к двери.

– Блокируйте дверь, – приказал я. – Перекройте все выходы!

Как она может летать? По смоделированной 3D-карте персонаж может передвигаться вверх-вниз только по лестницам и трапам. Полёт был запрещён правилами игры, но, по-видимому, это не останавливало её от того, чтобы бросить вызов игровой гравитации.

Рыцари действовали слишком медленно – она уже почти улизнула. У меня оставался последний шанс. Я выделил девочку в качестве цели и переключился в отладочный режим. К счастью девочка была всё ещё в радиусе поражения. Я нацелил копье.

Возникла привычная ослепительная вспышка белого света, вмиг окутавшая девочку, а после этого...

По ушам оглушительно ударил шум статики. Изображение игры стало расползаться и таять. Поражённая белой вспышкой девочка, вместо того, чтобы раствориться в воздухе, обратилась в красный шар.

Такого просто не могло быть. Я ведь попал прямо в неё, но она не удалилась.

– Задержите её! – прокричал я.

Но было уже поздно. Я беспомощно смотрел, как красный шар, словно выпущенная из пистолета пуля, на бешеной скорости пронёсся меж рыцарей и вылетел вон из собора через открытую дверь.

Я ринулся следом. Но по сравнению с движущимся со световой скоростью шаром, мне до двери придётся бежать чуть ли не вечность.

Добежав до двери, я попытался выделить шар в качестве цели, но он уже был далеко, слишком далеко. Мне оставалось только смотреть, как он пересекает небо.

Собор располагался на находящемся посреди озера острове. Полоса красного света вознеслась прямо в сумеречное небо и затем лопнула словно летний фейерверк.

Дождь из красных искр разбрызгало по всему небосклону.

– Она сбежала, – пробормотал я, всё ещё не веря в происходящее.

Я слышал, как позади меня колебались из стороны в сторону маятники.

Тик-так, тик-так...



## Локация.1 Безмолвные Руины

Я бросил секиру в небольшой, бьющий посреди сухой пустоши, источник. В тот же миг, словно чёрт из табакерки, из воды выскочил проказник демон в виде огромной капли с носом и глазами.

– Ты бросил золотую секиру? – скучающим тоном спросил демон источника, – Или серебряную?

У меня перед глазами появилось системное окно, отображающее три возможных варианта ответа: Золотую, Серебряную, Ни ту и ни другую. Я выбрал «ни ту и ни другую».

– Ка-а-ак? Ни ту и ни другую? – похоже, демона источника мой ответ поставил в тупик, – Хм-м... тогда, возьми вот это!

Перезвоном колокольчиков раздался звуковой эффект и демон со свистом разрезая воздух взвился в небо, затем он плюхнулся обратно в источник выбив за собой фонтан брызг.

Появилось окошко с текстом, которое сообщало, что я получил новую секиру. Её параметры были выше, чем у той, которую я только что бросил в воду. И хотя у меня и без того куча всякого разного оружия, мне всегда доставляет удовольствие видеть, как демон исполняет своё магическое представление: что бы ты ни бросил в источник, он вернёт это тебе обратно, но уже с превосходящими параметрами.

Я снова посмотрел на игровой экран, на сей раз, чтобы уточнить своё местоположение. Карта находилась в правом верхнем углу моего поля зрения и стрелка на ней указывала направление движения. Повернувшись в сторону подземелья, я побежал через пустошь со всей скоростью, на которую был способен.

### **Λ (Лямбда) сервер, Локация: Dark, Inaccessible, Ruins**

Я активировал Сферу Феи – предмет, который делает видимыми ещё неразведанные области карты (*прим. пер.: 妖精のオーブ – ёусэй но ообу – сфера феи*). Появилось окошко с текстом, который сообщал, что фея отправилась на разведку. Мгновением позже, карта скрытых этажей подземелья появилась во всех её деталях.

Это было классическое подземелье с комнатами и коридорами, протягивающееся на четыре этажа вглубь земли. Специальные метки на карте указывали, где находятся сокровища и где притаились монстры.

– Довольно крупное подземелье, – сказал я сам себе.

К счастью, я мог воспользоваться некоторыми из своих админских привилегий. Поэтому, попав в подземелье, я тут же переместился прямоком на четвёртый этаж, так что мне не пришлось сражаться с монстрами на первых трёх уровнях.

Я быстренько запомнил карту и двинулся вперёд.

Как только я вошел в коридор, по ушам ударила зловещая фоновая музыка. Подземелье походило на демонический замок, выстроенный из светящихся красным светом каменных блоков. С потолка коридора свешивалась огромная птичья клетка, на полу которой лежал мертвец. Его иссохшая плоть плотно облегала кости. Я попытался выделить мертвеца, чтобы получить какую-нибудь информацию, но у меня это не получилось. Ничуть не расстроившись, я пошёл дальше.

Существует разница между объектами, которые можно выделить (вроде предметов и существ с которыми ты можешь как-то взаимодействовать) и фоновой обстановкой, которая предназначена для создания атмосферы. Сколько ни старайся, предметы обстановки нельзя выделить, поднять, переместить или как-нибудь изменить. Иногда попадаются декоративные двери, которые никуда ни ведут, и нет ничего за ними. Окна открывают за собой пейзаж, но разбить стекло и выпрыгнуть наружу нельзя. Другими словами, всё, что нельзя выделить, является просто красивой картинкой.

Следующая дверь выделялась, поэтому я её открыл.

Хотя The World может отвечать на голосовые запросы с внутреннего микрофона ФМД (это сокращение от Face Mount Display), иногда проще открыть дверь вручную, нежели произносить команду (*прим. пер.: можно сказать, что ФМД это шлем виртуальной реальности*).

Пройдя за дверь, я тут же столкнулся с моими первыми противниками: тремя безголовыми рыцарями с мечом в одной руке и своим черепом в другой – стандартное заполнение подобных подземелий. Когда они ринулись на меня, их ботинки жестко заскрежетали по полу. Я выделил ближайшего рыцаря и атаковал.

Безупречный удар отправил полосу жизни монстра с зелёного уровня на красный, это говорило о том, что тот почти готов. Следующим ударом комок брони и костей был с лязгом отброшен к стене. Битва закончилась в считанные секунды. На моём текущем уровне эти монстры были мне не соперники.

Раздался звон и на месте одного из поверженных рыцарей появился синий сундук с сокровищами. Синий цвет говорил о том, что сундук скрывал в себе ловушку. Зайдя в список моих предметов, я выбрал Проволоку Фортуны – предмет, который автоматически разряжает ловушку (*прим. пер.: 幸運の針金 – коуун но хариганэ – проволока удачи, фортуны*). Теперь, выделив сундук, я мог безопасно его открыть.

Наградой мне стал предмет Проволока Фортуны.

*И всё?! Выходило так, что я ничего не получил. В принципе, такой расклад не стал для меня сюрпризом, но всё же я был несколько разочарован. Будем надеяться, они пофиксят это в следующем обновлении.*

Я проверил карту. Все коридоры и комнаты просто кишели монстрами.

*Хм-м? Куда дальше?*

Что-то появилось позади меня – я услышал тихий шорох. Шаги.

Развернувшись, я очутился лицом к тому месту, откуда только что пришёл. Неужели я пропустил монстра? Я попытался хоть что-нибудь выделить в тёмных закоулках. Обнаруженное повергло меня в шок: там была маленькая девочка в красных одеяниях и без обуви. Трудно было поверить, что такое нежное существо могло находиться в полном монстров дьявольском гнезде. И всё же она здесь находилась... одна, и шла с опущенной головой прямо на меня.

– М?

Она столкнулась с моим персонажем.

Девочка отступила назад, подняла голову, и словно только сейчас заметила меня. Она нерешительно подняла руку и испуганно протянула её к моей груди. Её движения были слишком полны и естественны для того, чтобы быть ещё одним игроком. Получается, она квестовый персонаж?

Я опустил камеру и увеличил её лицо. Кожа девочки была белой как снег, а при сильном приближении можно было даже различить каждую ресничку.

Её глаза закрыты. Она слепая? Может, поэтому она меня и не заметила?

В поле моего зрения открылось окно чата, и в нём появился текст:

**Ликорис : Помоги мне .**

\*\*\*

24 декабря 2005 года.

Любой человек, который хоть раз в жизни сидел перед монитором компьютера или экраном телевизора, знает эту дату. В этот день произошёл так называемый сетевой кризис: день, когда был запущен вирус *Поцелуй Плутона*.

Попробуйте сами. Вбейте в поисковик словосочетание «*Поцелуй Плутона*» и увидите, что у вас получится. Само собой, так как миллионы других пользователей сети в это же самое время тоже возможно ищут информацию, то у вас может возникнуть проблема с задержкой поиска. Поэтому я вкратце сам вам обо всём расскажу:

Запустившись, *Поцелуй Плутона* обрушил всю мировую компьютерную сеть. Мощно, правда?

В ответ на катастрофические разрушения вызванные вирусом, ООН организовала КВКС – комиссию по всемирной компьютерной сети (от английского World Network Commission или WNC), предназначенную регулировать пользование сетью вплоть до того момента, пока выход из кризиса не будет найден. Развивающаяся компьютерная сетевая культура, которая так пышно расцвела в конце двадцатого столетия, внезапно увяла.

Лишённые из-за кризиса выхода в сеть люди назвали этот период Сумерками Новых Богов, где под богами, конечно же, подразумевались боги технологий.

Два года заняло у ALTIMIT OS, чтобы доказать свою полную защищённость от вируса и позиционировать себя как надёжную операционку. За это время была построена новая компьютерная сеть и решены вопросы общего управления и разделения ответственности.

24 декабря 2007 года, в годовщину появления вируса, КВКС провозгласила Декларацию Сетевой Безопасности, с оглашением которой и закончились «*Сумерки*». Все ограничения были сняты, и компьютерная сеть Internet снова стала доступна каждому. Сейчас эта дата известна под названием «Поцелуй Девы Марии».

В этот же день корпорация «CyberConnect» (CC Corp.) выпустила в свет игру The World. Это была так называемая массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра или ММОПГ (*прим. пер.: от английского Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), которая стала первой ролевой онлайн-игрой, позволяющей большому числу игроков одновременно сосуществовать в одном и том же мире.

К концу первого дня игру скачали 4.576.623 раза. К концу года (то есть неделю спустя) это число удвоилось.

Игра стала Большим Взрывом для нового интернетовского мира.

\*\*\*

**Ликорис: Помоги мне.**

Появился чистый текст без голосового сопровождения. Из этого я заключил, что передо мной НПЦ выдающий записанный у него в сценарии текст.

**Ликорис: Я хочу, чтобы ты мне помог.**

Ликорис. Полагаю, это её имя. Я включил голосовой чат.

– Что случилось? С тобой всё в порядке?

Прошла временная задержка, где-то в полсекунды, пока ФМД конвертировал мои слова в текст и затем вывел их в нижнем углу поля зрения.

**Альбирео: Что случилось? С тобой всё в порядке?**

Вот она, вся прелесть голосового чата – времена ручного ввода канули в прошлое.

**Ликорис: Помоги мне. Мне нужна твоя помощь.**

**Альбирео: Что случилось?**

**Ликорис: Пожалуйста, отведи меня в комнату со Статуей Бога.**

*(прим. пер.: в разговоре на японском применяется слово 神像 – шинзоу – идол; но так как «Эпитафия Сумерек» написана на немецком, то в игре везде пишется Gott Statue; в английском лицензионном переводе дано Divine Statue)*

Окно чата прокрутилось вниз, как только разговор перестал влезать.

**Альбирео: Зачем?**

**Ликорис: Я не могу видеть.**

Понятия не имею, и чего я с ней связался. Она всего лишь НПЦ. Всё, что она говорит, это запрограммированные ответы на вопросы игрока. Но в этом и состоит суть ролевой игры The World – создать иллюзию реального мира в мире выдуманном. Голосовой чат, в этом смысле, – ещё одна функция, делающая иллюзию сильнее. Но ей я мог сказать что угодно, а она всё равно даст мне точно запрограммированный ответ. И всё же я продолжил разговор.

– Хорошо, Ликорис, – сказал я в микрофон, – Мне нужно всего лишь отвести тебя в комнату со Статуей Бога, так?

Задание настолько простенькое, что о том, как с ним справиться, можно было даже и не задумываться. В конце концов, квест с просьбой о помощи это стандартное игровое приключение.

.. 2 ..

Обычно, когда вы встречаетесь с ПЦ (ещё один человек, бегающий в своём аватаре), вы можете общаться с ним словесно через микрофон.

Но НПЦ так не умеют.

При нормальных обстоятельствах квестовые персонажи, выдавая задание, не сходя с места обычно принимают в ответ только «да» или «нет». Тем не менее, как только я взял квест Ликорис, её установка автоматически изменилась и она привязалась к моему персонажу. В буквальном смысле этого слова.

В The World камеру, или точку зрения (на английском это будет point-of-view или POV), можно разместить двумя способами. Вид от первого лица помещает игровую камеру в

глаза персонажа, и вы видите то, что видит персонаж (это моё любимое положение камеры). Вид от третьего лица помещает камеру позади персонажа. В этом режиме вы можете видеть свой аватар.

Большинство игроков выбирает именно вид от третьего лица, потому что это позволяет увеличить обзор. Но зато вид от первого лица делает игру натуральной.

Я переключился в режим от третьего лица, чтобы убедиться, что Ликорис следует за мной, и был поражён тому, что её персонаж держит мой за руку.

Но я не успел об этом поразмыслить, так как на нас напали монстры. Ликорис оставалась за моей спиной. Она не собиралась мне помогать сражаться, но и мне в свою очередь не нужно было заботиться о её безопасности. У неё не было полосы жизни, а это значит, что её невозможно убить. Я бы больше волновался, если бы рядом со мной находился низкоуровневый персонаж, которого нужно было бы защищать. Ну, да ладно. Я быстренько расправился с монстрами, и мы через дверь двинулись дальше вглубь подземелья.

Мы вошли в комнату, в которой находился алтарь. Над алтарём парила странного вида статуя. Получается, мы попали в комнату со Статуей Бога – туда, куда и нужно было девочке.

*– Как всё просто, – подумал я про себя.*

Статуя Бога всегда расположена в глубочайшей части подземелья, в таком месте, которое не так уж и просто найти. Следовательно, сокровища, которые находятся в комнате со статуей, намного ценнее, чем сокровища из любой другой части подземелья.

**Альбирео: Это и есть комната со Статуей Бога.**

**Ликорис: Пожалуйста, открой сундук с сокровищами.**

Я выделил сундук и затем открыл его.

**Вы получили esiov.cyl!**

– Это ещё что такое? Баг? – удивился я вслух.

Какое странное название у предмета. Но меня поразило не только его название – файл обладал расширением. Если бы это был, скажем, документ, его расширение было бы «.doc». Если бы это был запускаемый файл, расширение было бы «.exe». Но что такое «.cyl»? Никогда о таком не слышал. Какое-то недоразумение. Может, пропущенная при последнем обновлении ошибка?

Вместо того, чтобы играть в The World, я вдруг задумался о программном коде и компьютерах. Это полностью обрушило иллюзию ролевой игры. И тут открылось окно чата.

**Ликорис: Пожалуйста, передай мне esiov.cyl.**

Запросы НПЦ не имеют обратного хода. Единственный вариант продолжить квест, это строго следовать их инструкциям.

С помощью команды торговли я выбрал предмет и, не ожидая ничего взамен от Ликорис, нажал на окей, завершая передачу. Осталось только получить награду за завершение квеста. Это может быть золото, очки опыта, информация или даже ещё один квест. Но если я имею дело с багом, то многого ожидать не стоит. В таком случае вполне вероятно, что данные моего персонажа будут повреждены или даже вообще стёрты. Я подумал, стоило ли мне вообще торговаться.

– Спасибо, – сказала девочка. Только это уже был не текст. Она говорила вслух!

– Э?



– Спасибо, Альбирео.

У меня отпала челюсть.

The World позволяет голосовую коммуникацию, так что в том, что НПС что-то произносит, нет ничего необычного. Странное здесь то, как она смогла внезапно переключиться с текста на звук. Ещё более поражает то, что её губы двигались абсолютно синхронно со словами. До передачи ей файла, губы девочки даже не шевелились. Я посмотрел ей в лицо и оно показалось мне живым.

Что же такое произошло?

Я слышал фоновую музыку и звуковые эффекты, значит, динамики моего ФМД и мой компьютер работают нормально. Может, что-то с игровым сервером?

Нет. The World написана под ALTIMIT OS, а та в свою очередь использует тончайшее оптоволокно с отличной пропускной способностью, и ей не страшен перегруженный трафик. Тогда, откуда такие изменения?

Если у Ликорис изначально было голосовое сопровождение, то надо было и всё остальное у неё сделать как надо. Возможно, возник программный сбой, и её голосовой файл не смог прочитаться. Если дело в этом, то, выходит, это серьёзный просчёт программистов. Или, может, изменился сам квест, и не было возможности переписать его начало. В общем, некий смысл в таком объяснении есть.

Вдруг наступила тишина.

Фоновая музыка, звуковые эффекты – всё пропало.

Вирус?

Динамики начали вибрировать, издавая низкочастотный шум в области басов.

– Альбирео.

Она снова позвала меня по имени.

– Ликорис?

Я хотел было посмотреть на маленькую девочку, но в этот момент вокруг моего аватара образовалось яркое световое кольцо.

Всё моё поле зрения занял световой туннель, по которому я вознёсся куда-то вверх. Когда свет рассеялся, я оказался за пределами комнаты со Статуей Бога.

**Город Мак\*Ану**

– Что бы всё это значило? – пробормотал я себе под нос.

Под окном моей комнаты, которая находилась на втором этаже жилого дома, вниз по каналу проплыла гондола. Я смотрел ей вслед, стараясь не думать о столь странном и совершенно неожиданном повороте последних событий. Но за моей спиной стояла – она, – и поэтому мне хочешь не хочешь всё же необходимо было собраться с мыслями.

На заднем плане, в виде фонового сопровождения раздавались звуки традиционной ирландской музыки. В этом городе игрались гэльские мотивы, которые я находил довольно-таки умиротворяющими. Именно поэтому я и выбрал город Мак\*Ану для своего места проживания. Или, по крайней мере, в качестве родного города своего персонажа – Альбирео.

### **Δ (Дельта) сервер, Локация: Root Town, Port Town, Mac\*Anu**

Как хорошо находиться дома, ну или в том подобии дома, которое можно себе позволить в The World. Вдоль протянувшихся по обоим берегам канала дорог величественно реяли разноцветные флаги. Они олицетворяли собой название города – Мак\*Ану – что означает Сын Богини. Каждый флаг нёс на себе герб города и соответствующие городу символы природных элементов: ветер и вода.

\*\*\*

Мак\*Ану это корневой город, с которого игроки начинают свой путь. Здесь можно как купить необходимые элементы экипировки (оружие, броню, зелья, информацию), так и продать найденные сокровища. А те игроки, у которых куры денег не клюют – такие как я – могут себе позволить арендовать дом или комнату.

Особой необходимости снимать жильё нет, но если вам не жалко денег, оно станет символом вашего статуса, и к тому же позволит отображать трофеи.

Я смотрел вслед движущейся по каналу на север гондолой, пока она не исчезла под арочным мостом. Канал пересекал центр города и вёл прямо к Вратам Хаоса. Эти ворота были единственным входом-выходом из города и защищались магическим заклинанием от посягательств монстров.

Также ворота служат телепортом. Задав три запроса, например: «dark», «inaccessible» и «guins», – игрок мог попасть в любую локацию по своему усмотрению. Такие три запроса служили координатами. В приведенном выше примере игрок попадал в локацию «Dark, Inaccessible, Ruins».

Попав в локацию, игрок мог её исследовать. Находясь на поверхности, можно в любой момент прервать приключение и вернуться в город, но в подземелье такой фокус не пройдет. Чтобы иметь возможность уйти из локации, игроку требуется сначала выбраться из-под земли.

Но и поверхность таит в себе опасность. The World находится на переднем фронте непрекращающейся кровавой битвы между духами и демонами. И если персонаж не бродит в

подземелье, это ещё не значит, что его не могут убить скитающиеся по поверхности монстры.

Могучее заклинание Щит Духов защищает города от этих созданий. Но Врата Хаоса по-прежнему остаются слабым звеном в цепи защитных чар. Именно поэтому ворота дополнительно ещё и усиленно охраняются.

\*\*\*

Я отвернулся от окна и еле слышно произнёс её имя:

– Ликорис.

Её волосы мягко струились, словно воды канала. Её глаза закрыты, лицо – загадка.

С момента нашего разговора в подземелье она больше не произнесла ни слова. Одно из удобств The World – возможность пересмотреть старые беседы. Даже сказанное вслух записывалось в виде текста. Я вывел наш разговор и прокрутил диалог до конца:

**Ликорис: Спасибо, Альбирео.**

*Альбирео.* В The World не встретишь двух одинаковых имён. Я три дня выбирал себе имя, пока не нашёл то, которое мне понравилось. Ещё день я потратил на создание внешнего вида аватара: живое лицо, физически развитое тело, возраст в районе двадцати лет. Я выбрал смуглую кожу и чёрные волосы с причёской «под волка», уникальной даже по меркам The World (*прим. пер.: кому интересно, наберите в гугле «wolf cut»*). Мою экипировку составляли чешуйчатый доспех без рукавов, кожаные рукавицы и ботинки, а так же алебарда (копье с лезвием секиры) в качестве основного оружия.

Из шести доступных игроку профессий я выбрал специализацию Копьеносца (*прим. пер.: 重槍使い – джюусоу зукаи – копьеносец; в лицензионном английском варианте Long Arms*), которая включает в себя умение владеть копьями, пиками и алебардами. Остальные пять профессий такие:

Фехтовальщик (*прим. пер.: 剣士 – кэнси – фехтовальщик; в лицензионном английском варианте Blademaster*),

Двуручник (*прим. пер.: 双剣士 – соу кэнси – дословно «фехтовальщик двумя мечами»; в лицензионном английском варианте Twin Blade*) – воин с мечами в каждой руке,

Тяжёлый мечник (*прим. пер.: 重剣士 – джюу кэнси – дословно «фехтовальщик тяжёлым мечом»; в лицензионном английском варианте Heavy Blade*) – воин, владеющий тяжёлым двуручным мечом,

Секироносец (*прим. пер.: 重斧使い – джюуфу зукаи – секироносец; в лицензионном английском варианте Heavy Axeman*),

Мастер стихий (*прим. пер.: 呪紋使い – джюмон зукаи – дословно «тот, кто пользуется заклинаниями»; в английском лицензионном варианте Wavemaster*), – колдун, использующий заклинания.

Любое оружие в The World имеет свой ранг. Если ранг двух разных типов оружия один и тот же, то у копий и пик сохраняется их высокая атакующая мощь. Другими словами, у меня преимущество перед мечом того же ранга. Но всему есть своя цена, и цена этому превосходству: ограничение по броне. Я выигрываю по атаке, но проигрываю по защите. Но

это неравенство скрадывается моей личной стихией. Плечи моего аватара украшают по три белых шестиугольника означающих стихию: земля.

Существует шесть видов стихий, из которых может черпаться магия: земля, вода, огонь, дерево, гром и тьма. Каждая стихия привносит уникальные параметры, которые позволяют её последователю запускать различные виды атак и дополнительной защиты.

Я переключился в режим от третьего лица, отвёл камеру немного назад и увидел, что Ликорис по-прежнему держит мой аватар за руку.

– Альбирео, – плавно произнесла она. Вслух!

В этом-то и загвоздка. Такое нельзя запрограммировать. В The World нет двух одинаковых имён: у каждого игрока оно уникально. И ради одного квеста никто не станет заморачиваться с забивкой всех персонажей. Их слишком много.

Можно конечно запрограммировать все сочетания слогов и потом складывать их в имена, но всякий раз, когда компьютер начнёт складывать звуки, они будут звучать грубо и отрывисто. Девочка же разговаривает просто замечательно.

*Как у неё это получается?*

Я поводил Альбирео по комнате. Ликорис повсюду следовала за ним. Как долго это будет продолжаться? Мне совершенно не хотелось бы заниматься исследованиями вместе с увязавшимся за мной ребёнком. Полагаю, чтобы избавиться от неё, мне надо завершить квест. Также остаётся открытым вопрос моего попадания сюда. Как только она взяла меня за руку, мы тут же телепортировались ко мне домой.

Единственный способ телепортироваться из подземелья, это воспользоваться Эльфийской Окариной (*прим. пер.: 妖精のオカリナ – ёусеи но окарина – эльфийская окарина, эльфийская флейта*). Но даже в этом случае вы переместитесь только на поверхность локации, а уж никак не в город. Ничто не перенесёт вас прямо домой, ведь это идёт в разрез с протоколом The World...

Кто-то постучал в дверь.

Я переключился в вид от первого лица.

Выделив дверь, я запустил режим домофона:

– Кто там?

У меня нет знакомых игроков, близких мне настолько, чтобы я мог пригласить их к себе домой. Фактически, я ещё никого ни разу внутрь не запускал. Ликорис была моим первым гостем – причём сделала она это не спрашивая моего мнения.

– Спасите! – позвал голос.

– *Что ещё случилось?!* – удивился я про себя.

– На меня напал монстр!

Голос принадлежал женщине, очень молодой, но это не значило ровным счётом ничего. Настоящий голос игрока легко заменяется голосовым синтезатором. Откуда мне знать, может персонажем управляет сорокалетний мужик, живущий со своей мамочкой.

– Он сейчас меня убьёт! Спасите!!!

Если игрок так громко кричит в своей настоящей квартире, его соседям давно уже пора вызвать полицию. Ну вот откуда взяться монстру в корневом городе? Здесь безопасно как на небесах.

– В городе нет монстров. Такое просто невозможно, – сказал я.

– Ты это скажи... ему! – прокричал голос.

– Просто персонаж создан со страшным внешним видом. Может этот игрок ПКшник?  
(прим. пер.: *Player Killer* – убийца игроков)

– Это НЕ игрок. Это монстр! А-а-а!

*Достаточно.* С меня довольно. Я отвернулся от двери и тут увидел, как по полу моей комнаты пронеслась огромная тень. Тень была от какого-то крылатого существа. Я бросился к окну. За ним летала гарпия: существо, выше пояса с женским торсом, ниже пояса – в виде хищной птицы, с крыльями и когтями. Другими словами – монстр.

Я перевёл взгляд за неё и заметил толпы других существ, штурмовавших город. Игроки усердно защищались от внезапного нападения. Вечернее небо заполнилось демонами, улицы наводнили монстры.

И тут я вспомнил: руководством было решено раз в несколько месяцев инсценировать нападение на корневой город.

– Для меня он слишком сильный! – надрывался голос.

Какая же она шумная, я открыл дверь. Так и есть, за дверью находился гоблин вооружённый увесистой булавой с шипами. Целью монстра была миловидная девчонка с длинными по пояс, струящимися волосами.

Судя по внешнему виду, её профессия Мастер стихий. Одета она была в остроконечную ведьмовскую шляпу, ожерелье-ошейник, кожаные ботфорты и откровенное белоснежное бикини. Всё украшено треугольниками и зигзагами, соответствующими стихии: гром. Вооружена она была длинным посохом – абсолютно бесполезным в рукопашной битве предметом.

Я выделил девушку, и её имя тут же появилось перед глазами: Хокуто.

– Добрый вечер, Хокуто.

– Прибереги любезности на другой раз. Убей его!

– С чего ты считаешь, что мне хватит на это сил?

– У тебя ведь есть собственный дом. Не думаю, что ты смог разбогатеть, продавая эль в таверне.

Гоблин нанёс ей ещё один удар. Девушка попыталась было защититься, но отреагировала слишком поздно. Её контратаки были необдуманными и наносились беспорядочно. Я нашёл это довольно-таки забавным.

– Какой у тебя привлекательный персонаж.

Знаю, я не должен был с ней флиртовать, потому как она вполне могла оказаться несовершеннолетней. К тому же не факт, что она это *она*.

– Спасибо. Почему бы тебе не побыть героем и не выручить юную деву из беды? – съязвила девушка.

– Ты сама можешь справиться с низкоуровневым гоблином, – парировал я.

– Как это вообще понимать? Что он делает в городе? Стой... это что, какой-то ивент?  
(прим. пер.: от английского «event» – внутриигровое событие, которое не стоит путать с квестом – ивент намного масштабнее и выполняется толпой игроков)

– Да. Время от времени монстры прорывают Щит Духов и нападают на города. Объявление уже давно висит на главной странице официального сайта.

– Должно быть, она впервые зашла в игру, раз ничего об этом не знает, – подумал я.

– Кто будет читать, что где-то там написано?

– Например, я.



– Так и будешь стоять или всё же мне поможешь?

– Я над этим думаю. Может, ты бы не попала в такую ситуацию, если бы читала объявления.

– Хорошо-хорошо. Я добросовестно буду читать всё, что пишут на доске объявлений и запоминать все объявления наизусть. А теперь, прикончи его!

Шмяк! Гоблин опустил своё оружие ей на голову. Это даже звучало больно.

Я уже давно запомнил параметры всего оружия The World, поэтому спокойно мог представить, какого уровня мой собеседник. У Хокуто был низкоуровневый посох, если точнее, то стартовый посох начинающего игрока. Любой, кто хотя бы уже пару часов играет, вполне может его заменить на что-нибудь получше.

– Ты новичок?

– Мерзкий гоблин меня сейчас прибьёт, а ты тут в размышления ударился!

Я рассмеялся.

– Не стой столбом!

Гоблин снова её ударил, но мне можно было не опасаться его атак. С персонажем ничто не может произойти, пока он находится у себя дома. Другие персонажи могут попасть внутрь, только если их пригласили. А я уж точно не собирался приглашать к себе в гости ни её, ни гоблина.

– Почему я не могу войти?

– Тебе нужно приглашение.

Она и правда не знает правил.

– Ну так пригласи меня!

– Не так быстро. Я не объединяюсь с другими игроками в пати (*прим. пер.: от английского «party» – группа игроков с общими интересами*) и не вступаю в кланы. Я соло-игрок.

– Впусти меня, иначе я умру.

Гоблин продолжал безжалостно наносить удары. Шмяк, шмяк, шмяк!

Но девушка всё не умирала. Она применяет магию лечения? Но я не заметил, чтобы она что-то колдовала. Её полоса здоровья сейчас уже, наверное, очень короткая.

– Есть такой старый афоризм: что нас не убивает – делает нас сильнее.

– Спасибо за ученье, болван, – ей, наконец, удалось уклониться от удара гоблина. – Надейся на то, что я умру. В противном случае я доберусь до тебя и пришлѐпну.

Я рассмеялся. Не персонажу с первым уровнем бросать мне вызов.

– Ничтожество!

Как бы то ни было, я уже собирался закрыть дверь, как вдруг передо мной появилась Ликорис. *Э-э-э... если она сейчас находится передо мной, значит, она покинула мой дом. И если мы всё ещё держимся за руки, то и я...*

Я переключился в вид от третьего лица. Мы оба стояли снаружи. Она вытянула меня из-под покрывала безопасного дома.

– Проклятье! – проворчал я, увидев, как из-за угла выскочило ещё два гоблина в боевом режиме. – Проклятье! – произнёс я громче, переключаясь в вид от первого лица. Затем я запустил атакующее умение Двойной Размах!



Навершие моей алебарды пошло по дуге, описывающей полукруг. Это был один размах. Оба гоблина тут же были повержены. Повержен был и третий: на него пришёлся второй большой размах.

– Наконец-то ты хоть что-то предпринял, – сказала ведьмочка.

Прежде чем я успел сделать ехидное замечание, заговорила Ликорис:

– Найди их босса.

Это прозвучало как приказ.

– Ликорис?

Сперва она игнорирует мои вопросы, а теперь отдаёт приказания!

– Найди их босса, Альбирео.

Она снова назвала меня по имени.

В подобных ивентах всегда присутствует босс или командир, обычно это высокоуровневый монстр или злобный воин, который руководит нападением. С ними всегда сложнее всего сражаться.

По всей видимости, ивент вторжения как-то связан с квестом Ликорис. А это значит, моё приключение продолжается и мне нужно довести его до конца. Если больше ничего не случится, надо будет узнать, как она может произносить моё имя.

– Хорошо, Ликорис. Я его найду.

– Спасибо, Альбирео.

Настало время и мне выступить против вторжения.

## .: 2 .:

Главная улица Мак\*Ану была погружена в хаос. Магические заклинания прорезывали воздух, словно огни фейерверка. Оружие, клыки и когти распарывали пространство. Даже игровая фоновая музыка сменилась на бешеную симфоническую мелодию, чтобы соответствовать уровню опасности.

Улицы быстро наполнялись призраками – игроками, которые умерли в игре. Когда убиваешь монстра, его туша потом медленно растаивает. А когда умирает игрок, его персонаж обращается в призрачный силуэт, остающийся на месте смерти.

Я услышал поблизости чей-то голос:

– Судя по тому, что наши противники имеют адский вид, их босс...

Мощный удар великана-людоеда оборвал его фразу. Аватар игрока тут же обратился в тень. Он был мёртв.

Кто-то ещё закончил мысль погибшего игрока в чатовом окне:

**Орка: Должно быть, их босс кто-то из демонов!**

Система голосового чата мгновенно перевела слова говорящего в текст.

– *Может даже старший демон, – задумался я.* Но в отличие от других голосов, мой никто услышать не мог.

В The World существует три вида чата: общий, пати и шёпот. Общий чат позволяет любому, кто находится в определённом радиусе от игрока, слышать его голос. Режим пати – самый распространённый режим – устанавливает связь с ограниченным числом игроков, обычно близких друзей. Только те, кто находится в списке участников разговора, могут слышать друг друга. Те же, кого в таком списке нет – не слышат ничего. Режим шёпота

позволяет разговаривать один на один с другим игроком. И никто не может подслушать такой разговор.

Опытные игроки могут очень быстро переключаться между этими режимами, что делает их разговор намного изощрённей, чем в реальном мире. Например: персонаж говорит что-нибудь приятное окружающим в общем режиме, затем быстренько переключается в режим шёпота и поливает их же матом своему стоящему рядом другу. Само собой, надо следить в каком режиме ты находишься, иначе всё может закончиться плачевно. Даже призраки убитых игроков могут общаться с членами своей пати и попросить их о воскрешении.

Благодаря такому различию режимов я избавлен от сотен бомбардирующих меня со всех сторон голосов игроков. Большинство людей сидит в режиме пати, поэтому они могут общаться только со своими друзьями.

У меня тоже включен режим пати, но так как я играю один и мой список друзей пуст, то никто не может услышать моих слов.

Кто-то в общем режиме сказал:

– Если мы хотим покончить с вторжением, нужно найти босса и завалить его.

**Орка: Согласен. Действуем.**

Я стал перебирать в уме типы монстров, которые встретились мне на пути, чтобы вычислить, кто ими мог управлять. Большую часть захватчиков составляли гоблины, людоеды, гарпии и летучие мыши. Гоблинов и мышей можно в расчёт не брать, а вот чтобы командовать людоедами и гарпиями, необходим демон, обладающий великой силой.

Пробегаю по главной улице, я становился целью всех встречных монстров. Чтобы пройти дальше, мне приходилось с ними разбираться. Это уже начинало меня утомлять.

Внезапно четыре огромных великана-людоеда окружили меня, словно стены из плоти, преграждая дорогу. Из динамиков доносилось их симулированное компьютером дыхание.

Я выкрикнул команду:

– Двойной Размах!

Алебарда вспышкой пронзила воздух.

Дыхание прекратилось. Туши монстров повалились одна на другую, складываясь в большую гору, затем гора рассеялась словно туман.

– Здорово! – прокричал какой-то игрок.

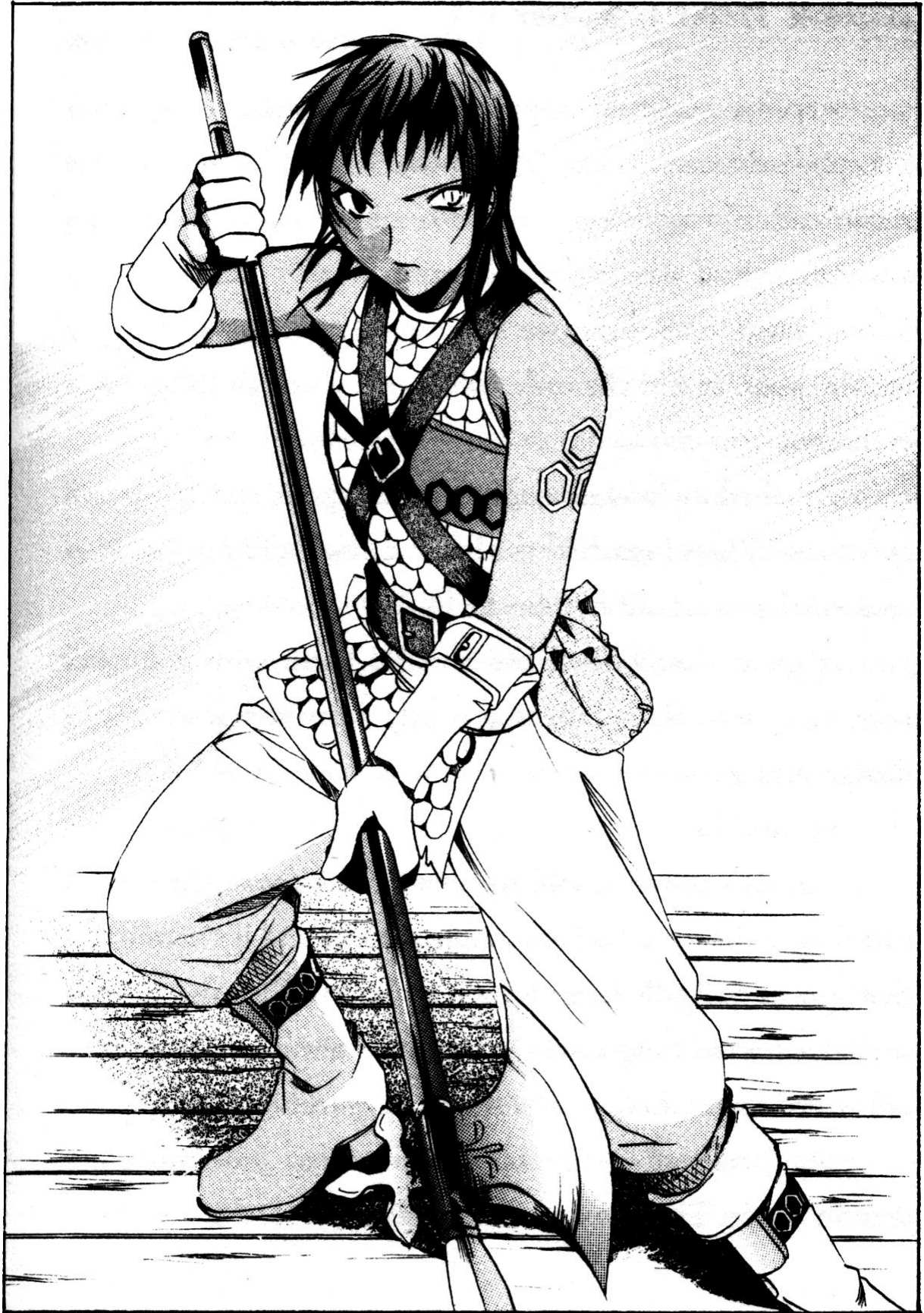
– А он сильный! – вторил ему другой.

Вокруг стали раздаваться крики одобрения. Я неожиданно обнаружил, что глаза окружающих игроков обращены ко мне. Затем кто-то начал хлопать в ладоши.

Такое действие как аплодисменты, легко задаётся с клавиатуры командой «/clap», и аватар эту команду выполнит. Применение подобных команд позволяет аватарам выполнять широкий диапазон эмоций и действий.

У меня не было времени принимать благодарности, я искал босса. Только так можно было завершить квест Ликорис.

Проталкиваясь сквозь толпы игроков и монстров, я продолжил свой путь. Когда я достиг подножия пересекающего канал арочного моста, там словно преисподняя разверзлась. Огромное облако разлилось в воздухе и затем с мощным грохотом взорвалось пламенем, обращая находящихся на мосту людей в призраков.



Вот он и нашёлся.

Демон оказался в два раза выше великанов-людоедов с которыми мне довелось сражаться. Его голову украшали два могучих рога, а за спиной распахнулись жуткие крылья как у летучей мыши. Когда демон оскалится, в его пасти показался раздвоенный язык. Мощный хвост демона бился игриво. Всем своим видом монстр походил на Сатану. Каждый его шаг заставлял мою камеру дрожать. Очень мощное создание.

Находящиеся на мосту выжившие игроки запаниковали. Некоторые из них попытались воскресить своих павших товарищей с помощью магии и зелий, но мгновением спустя, вторая атака демона вновь убила воскресших.

Демону не было равных по мощи. Кому-то из слабых игроков такое показалось несправедливым:

– Это не по правилам! – раздался его крик!

Третья атака демона покончила со всеми, кто ещё оставался на мосту. Теперь на его пролёте находились только призраки.

На мост опустилась зловещая тишина. Больше никто никого не пытался воскресить. Мёртвые оставались мёртвыми. Все, кто оказался в зоне поражения, были просто сметены.

– Я ещё ни разу не встречал такого сильного монстра, – еле выговорил удивлённый голос.

– Его не остановить, – вторил ему другой.

Обернувшись, я увидел, что в городе стало больше игроков. Это, прослышав об ивенте, в игру заходили люди, которым хотелось хоть мельком глянуть на сильного монстра. Но в то же время все они старались держаться подальше, дабы не попасть под его горячую лапу. Лишь немногие из них вполне могли нанести демону ощутимый урон и даже имели некоторые шансы на победу.

Я поразился тому, как много может зайти в игру народа, и сервер The World от этого даже не тормозит. В этот же миг голос спустил меня с небес на землю:

– Победи демона.

Это произнесла Ликорис. Среди всего окружающего хаоса она умудрилась от меня не отстать.

– Тут много других воинов, которые желают разделить лавры победителя, – ответил я ей.

– Победи его, Альбирео.

– Как пожелаешь.

Времени на раздумья не было. Если я хочу победить по МВП – степени наибольшего нанесённого повреждения (*прим. пер.: на игровом слэнге это значит Most Valuable Player – наиболее ценный игрок*), – мне нужно напасть как можно скорее, пока не появился ещё какой-нибудь высокоуровневый игрок.

Я переключился в режим от первого лица. Вид того как позади мельтешит Ликорис, будет меня только отвлекать от битвы. Теперь можно и атаковать.

Демон возвышался надо мной словно башня. Из-за этого мне пришлось поднять камеру.

– Первичная атака, – скомандовал я.

Алебарда понеслась вперёд, нанося удар мерзкому чудовищу. Демон зарычал от ярости и с дьявольски злой усмешкой клал на меня клыками. Он захлопал крыльями,

нагоняя взрывную массу для того же заклинания, которым уже ранее уничтожил всех на мосту.

На меня обрушилась чёрная сфера. Она полностью поглотила мой аватар и тут же взорвалась огненным шаром.

Я, конечно, ожидал наихудшего, но результат атаки превзошел все ожидания – моя полоса здоровья стала красной. Никогда ещё за всё время игры я не был столь тяжело ранен. А так как я соло-игрок, то воскресить меня в случае смерти будет некому. В таком случае я потеряю аватар Альбирео.

Доставая зелье полного восстановления здоровья, я параллельно в быстром темпе прочитал боевое заклинание, повышающее силу моих атак и увеличивающую уровень защиты. Полоса здоровья снова стала зелёной... на некоторое время.

Я запустил серию смертельных атак, тратя на них все свои очки маны, которые только мог, потому что знал, что демон обладает большей выносливостью, чем любые другие монстры, с которыми мне доводилось сражаться раньше.

В ответ монстр обрушил на меня шквал атак, из-за которых мне пришлось постоянно пить зелья исцеления, чтобы ненароком не умереть.

Это сражение мне выльется в копеечку.

Во время атак моя алебарда издаёт характерный для неё шум. Но тут вдруг я услышал посторонние звуки – это кто-то ещё присоединился к драке.

Для постороннего человека могло показаться, что этот кто-то великодушно бросился мне на помощь, но на самом деле игрок надеялся нанести смертельный удар прежде меня. Это некое подобие соревнования: тот, кто нанесёт монстру последний удар – тот и заработает больше всего очков опыта.

Тут же без промедления целая толпа кинулась на демона, словно стая хищников, почуявших слабую жертву. Демон был атакован со всех сторон. Но некоторые из игроков набросились на него слишком рано для себя – монстр в одно мгновение обратил их в призраков, либо сбросил с моста в реку.

Я продолжал наносить удары, но в образовавшейся свалке поди пойми, какая доля урона нанесена мной.

Внезапно демон остутился, и я понял, что пришло время.

– Тройная атака!

Мощнейшая комбинация ударов, последний из которых был сильнейшим, обрушилась на монстра.

Демон упал, проиграв в битве.

Уровень моей полосы здоровья тоже находился недалеко от нуля, поэтому я выпил пару восстанавливающих зелий, чтобы вернуть ей нормальный вид.

Демон медленно растворился в воздухе, оставив после себя лишь несколько строк проклятий в моём чатовом окне. Удовольствие от победы слегка было омрачено знанием того, что через несколько месяцев монстра воскресят для другого ивента.

После смерти демона компьютер подсчитывает очки МВП и вычисляет того, кто нанёс больше повреждений. Так как игрок нанёсший последний удар получает непропорционально большое число очков, мне можно было не волноваться о том, что кто-нибудь мог украсть мою победу. Лавры победителя однозначно будут принадлежать мне.

Я слышал, как в общем чате переговаривались окружающие меня люди:

- Кто получит МВП?
- Ну а ты как думаешь?
- Спорим, это будет копыеносец? Он первым напал на монстра.
- Это да. Но кто нанёс последний удар?
- Кто его знает, слишком много народа потом вступило в бой. Им может оказаться кто угодно.

Я улыбнулся. Мгновением спустя у меня перед глазами появился сундук. Когда происходит награждение за бой, увидеть и открыть сундук может только победитель. В следующее мгновение для всех остальных появилось сообщение о том, кому присуждены очки МВП. В общем чате я услышал вздохи разочарования тех, кто надеялся на победу.

- Поздравляю.

Такое появилось сообщение от персонажа Орка. Я поискал самого игрока и только сейчас его впервые увидел. Им оказался мускулистый Фехтовальщик с голым торсом. Я переключился в общий режим чата.

- Спасибо.

Меня мало интересовало общение с другими игроками, так что после этого я тут же от него отвернулся, потом выделил и открыл сундук.

- Что тебе дали?

Я пялился на сундук не в силах поверить в его содержимое.

- Что-то никчёмное? – спросил Орка.

– А-а... прости. Мне нужно идти, – извинился я, проходя мимо его аватара и устремляясь вниз по улице в сторону своего дома.

### .: 3 .:

Пока я переулками вёл Ликорис к дому, слова её просьбы непрерывно подгоняли вниз бегунок чатового окна:

**Ликорис: Пожалуйста, передай мне rae.cyl.**

Не смотря на все мои попытки её игнорировать, она не умолкала:

- Пожалуйста, передай мне rae.cyl.

Она словно вошла в рекурсию. Так ведь и не замолчит, пока я не выполню её запрос. Это был единственный способ перейти к следующей части квеста.

- Пожалуйста, передай мне rae.cyl.

Я запустил режим торговли и передал файл девочке.

Имя файла отличалось от прошлого, но расширение было тем же – «.cyl». Какое оно имеет отношение к The World?

Мне неприятно было грубить воину, но как я мог сказать ему, что полученная мной награда это какой-то зашифрованный файл? Тем более, что я не любитель привлекать внимание и не ищу себе компании для совместных приключений.

Я подошёл к зданию и стал подниматься по лестнице к входной двери.

\*\*\*

**Хокуто: Пришёл, наконец!**

Её слова промелькнули на экране, в то время как сама она прокричала их чуть ли мне не в самое ухо. У меня не было настроения играть с ней.

Хокуто ждала меня перед дверью. Я выделил колдунью, чтобы мы могли говорить напрямую друг с другом.

– Вижу, ты пережила вторжение.

– Уж точно не благодаря тебе.

– Я бы сказал, что ты у меня в долгу, ведь я убил того гоблина.

– Ты собирался бросить меня на смерть. Лишь какая-то случайность вытащила тебя за дверь. А так, ты вообще даже и не думал меня спасать.

– Эм... Всегда пожалуйста.

– Хм! – её лицо приняло злобное выражение, а руки сложились в негодующий жест.

– Ты из тех, кто заходит в игру, чтобы выплеснуть в ней раздражение от разочарований реального мира? – спросил я.

– Что?! Послушай, ты... Ал... Альбион... Алборио...

– Аль-би-ре-о!

– Да какая разница, – фыркнула девушка.

– Тебе не обязательно всё время так орать.

Почему она такая шумная? И надоедливая? И ещё заграждает мне дверь?

– Можешь не кричать, я тебя и так прекрасно слышу. И грубить тоже не надо.

Её аватар переключился с просто злобного вида на яростно негодующий. Это был максимальный уровень злобы, который можно было задать для аватара такого типа. По крайней мере, теперь я знал, что страшней выглядеть она уже не будет.

– Грубить? Это как я тебе нагрубила?

– Исковеркала моё имя. Что если я тебя вместо Хокуто назову какой-нибудь Хучией? Что ты будешь чувствовать?

– Ты не посмеешь!

Действительно, не посмею, но только из-за того, что я по жизни вежливый. К тому же, чем меня может запугать низкоуровневый персонаж? Если бы я захотел, то мог бы убить её одним движением.

– Послушай, я три дня провёл, выбирая себе имя. И мне не нравится...

– Три дня!

– Да.

– Три дня на *такое* имя?

Я вздохнул. До неё не дошло. Как и подавляющее число игроков с которыми я сталкивался, она не жила The World – для неё это всего лишь игра.

– Правила приличия призывают быть вежливым с незнакомцами, тем более, что мы ни малейшего представления не имеем, кем собеседник может оказаться в реальной жизни. Ты знаешь, я ведь вполне могу быть директором твоей школы.

Её дерзость выдавала в ней подростка.

– Ой, прости. Я и не знала, что правила для The World пишешь ты.

– Это не моё правило. Это общепринятое правило для всего онлайн-сообщества. Я уверен, ты слышала о нём, когда...

И почему я трачу на неё своё время?

– С меня довольно. Бывай.

Я снял с неё выделение.

– Подожди! – крикнула она.

– Хватит на меня кричать! – крикнул я в ответ и только потом понял, что она меня уже не слышит. Я снова её выделил.

– Не кричи на меня.

– У тебя же невероятно высокий уровень, да? Ты снёс гоблина одним ударом. Но когда ты мог меня спасти, ты этого не сделал.

– Нет такого правила, по которому я должен выручать всех игроков попавших на моих глазах в передрагу.

– А как же твои пресловутые «правила приличия»?

– В виртуальном мире твоя судьба находится только в твоих руках. В The World, действуя на свой страх и риск, ты можешь как вознестись, так и пасть.

– Очень мило.

– Но ведь в итоге я тебя спас, разве нет? Тогда чем ты так недовольна? Расслабься. Будешь продолжать ныть, я напишу о тебе ГМу.

– Кому?

– Мастеру игры, – похоже, она меня не понимает (а ведь это принятое сокращение от английского Game Master). – Системному администратору, который за всем наблюдает.

– Зачем?

– Тебя поставят на учёт как грубиянку и назойливую личность.

– Как он об этом узнает?

– Просмотрит логи.

**Хокуто:** . . . . .

Она набила точки, чтобы показать своё недоумение. Чёртовы новички. Я разъяснил:

– Это запись нашего разговора. Всё что мы говорим, записывается в лог. Любой здравомыслящий человек, увидев его, убедится в твоей вине.

– Что, правда?

– Правда.

– Записывается всё, что мы говорим?

Она просто невыносима.

– Да. Каждый выкрик, каждое грубое слово, каждый оскорбительный комментарий.

– Тогда в нём записалось и твоё сексуальное домогательство.

– Что?! Ты о чём?

– Ну и кто сейчас кричит?

Я не смог себя сдержать. Эта девчонка, если конечно она на самом деле девчонка, переступает всякие границы.

– Хватит. Я прямо сейчас и напишу ГМу.

– Давай, действуй. А я ему тогда напишу о тебе. Вот скажи, что хуже: грубость или сексуальное домогательство? Ты говоришь, меня поставят на учёт за мои слова, а что тогда сделают с тобой?



Меня забанят в The World.

– Но ведь это наглая ложь.

– О-о, разве? Ты ведь назвал меня привлекательной. И ещё словно пожирал глазами.

– Что? Да это просто... первое впечатление от твоего персонажа.

– Как-то неубедительно звучит, особенно от того, кто называет себя моим школьным директором.

– Но я не твой...

В её словах был смысл, я действительно тогда сморозил глупость. Но ведь из-за того что я в игре назвал её «привлекательной» это ещё не значит, что я до неё домогался. И всё же, если она об этом заявит, запись об этом, пусть даже ложном событии, появится в моём личном деле. Порой твоя же система может запросто обернуться против тебя самого.

– Как ты собираешься со мной за это расплатиться? – она злорадствовала, я слышал это по её интонации.

Поза её аватара снова изменилась. Руки скрещены, на губах играет ехидная улыбка, голова чуть откинута назад – такая поза называется «доволен победой».

Почему бы ей просто не уйти?

– Что тебе от меня надо? – спросил я.

– Твой адрес.

– Мой, что?

– Дай мне свой игровой адрес! Я хочу с тобой подружиться!

– Подружиться!

Это слишком большая цена за молчание. У меня начала раскалываться голова, надо будет потом выпить аспирина.

– Я жду. Или мне написать системному администратору?

Я послал ей приглашение зайти в дом.

#### .: 4 .:

По легенде, если ты пригласишь вампира к себе домой, то всецело окажешься в его власти. Именно так я сейчас себя и чувствовал.

– Вот это дыра! – сказала Хокуто, войдя в комнату.

– Может, хватит уже оскорблять...

– Почему у тебя нет мебели? Ты такой бедный?

– ...моё жилище.

Она даже понятия не имеет, какая высокая здесь оплата за аренду.

– Я предпочитаю во всём минимализм.

– Но я читала в игровых журналах о людях, которые, не считаясь с тратами, всеми силами стараются украсить свой дом.

– Ага.

– Значит, ты не из таких.

– Значит, не из таких.

Далее последовал редкий миг тишины, пока она осматривала помещение. К сожалению, он длился недолго.

– Давай украсим дом.

- Что?
- Ну же, будет весело.
- Кому?
- Здесь слишком скучно. Серость какая-то. Ни грамма эстетики.
- А ещё, это всё принадлежит мне. Так что оставь мой дом в покое.
- Ага, но теперь же он общий.

Общий? Она так просто это сказала. Так просто?

- Здесь мы поставим диван, повесим розовые занавески, на полу будет пара ковриков... ах, да, в центре комнаты установим фонтан или статую.
- Ни за что.
- И нам нужно выбросить этот грязный столик.
- Ты меня слышишь?

\*\*\*

Час спустя мы уже шли по главной улице города. Трудно было поверить, что совсем недавно тут произошло большое сражение. Но в игровом мире, как только ивент заканчивается, заканчивается и всё к нему относящееся. Всё тут же возвращается в свой обычный вид. Игроки и те уже давно вернулись к горячим спорам с частными торговцами, выбивая для себя удобную цену.

- Есть приличное место, где можно купить магическую броню?
- Попробуй зайти в «Алчный Боец».
- Это где такое находится?
- Тебе нужно перейти на другой сервер. Он на  $\Sigma$  (Сигма) сервере.

Чуть ранее, некоторые из этих людей радовались моей победе над демоном, теперь же никто обо мне даже и не помнил.

– Посмотри на этого придурка, – Хокуто указала на вооружённого нелепой тяжёлой секирой коренастого персонажа с накачанным телом и крошечной головой, который на кого-то орал.

– Мне сказали, что это магическое зелье, а оказалось, что это самая обычная лечилка, которую можно купить за одну золотую монету у первого встречного церковника!

Хокуто засмеялась.

- Ты думаешь это смешно?
- Конечно. Его поведение показывает, насколько он глуп. Не удивлюсь, если не пройдёт и пяти минут, как его снова кто-нибудь обдурит.
- Тогда учись на его ошибке и не кричи так громко посреди города.

Мы зашли в один из магазинов, и я выделил его хозяина, толстого продавца, стоящего за прилавком.

– Добро пожаловать, – сказал он дружелюбным, восторженным голосом. – У меня полно разного добра. Что вас интересует?

У меня перед глазами появилось окно со списком доступных товаров.

– Совсем не похоже на затаривание покупками в Сибуре, – сказала Хокуто. *(прим. пер.: Сибуя – один из районов Токио, в котором расположены крупные торговые центры)*

Я одарил её молчаливым упрёком.

**Альбирео:** . . . . .

– Не делай так, это меня бесит.

– Ты недавно сама так поступила.

– Ничего подобного.

– Забудь. Давай уже быстрее покончим с покупками, чего ты там хотела.

Я внимательно вчитывался в список товаров, и надеялся, что она не выберет чего-нибудь слишком дорогого. В конце концов, тратиться будут мои деньги, а не её.

– Знаешь, кого мы сейчас напоминаем?

– М?

– Мы похожи на молодожёнов, которые выбирают мебель для своего первого дома.

Она набрала команду «/smile» и её аватар заулыбался.

Надеюсь, она не вздумала примерить эту роль на нас. И как только я позволил втянуть себя в такую нелепую ситуацию?

Я мог видеть, как девушка выбирает предметы, и поэтому как только она остановилась на диване, я решил, что с покупками пора заканчивать.

– Всё, это последний предмет.

– Как? Я ведь ещё столько всего хочу купить.

– Ты и так уже много чего выбрала, – у меня возникло такое чувство, что дай ей волю, она скупит весь магазин.

Я услышал как другой игрок, одетый под самурая Тяжёлый мечник, пытался торговаться с продавцом.

– Ну же, не будь таким упрямым, дай мне скидку. В конце концов, я у тебя вон сколько всего хочу купить.

Должно быть он новичок. Разговаривает с торговцем так, словно он управляется человеком, а не компьютером. Неважно, какой объём товара ты у него закупаешь, цена останется неизменной.

Пора было идти домой. Мы вышли из магазина под завязку загруженные новой мебелью. Ещё одно из преимуществ киберпространства заключается в том, что здесь тебе не нужно нанимать фургон для перевозки мебели.

Как только Хокуто закончила расстановку приобретённой мебели, тон её голоса приобрел довольные оттенки.

– Вот так! Смотрится неплохо! Теперь это место более-менее приспособлено для жизни, – Хокуто пару раз набрала на клавиатуре команду «/yes», и её аватар дважды кивнул.

Комната выглядела отвратительно. В мгновение ока мой заработанный тяжёлым трудом дом превратился в личное убежище Хокуто. И отвратительней всего в нём выглядели дурацкие розовые занавески.

– Теперь ты довольна, моя принцесса?

Используя короткую команду, я неодобрительно покачал головой. Когда я только начал играть, то обнаружил, что пять основных действий вполне стоит поставить на клавиши быстрого доступа:

«/look» (посмотреть на цель)

«/yes» (утвердительно кивнуть головой)

«/no» (отрицательно покачать головой)  
«/duck» (пожать плечами)  
«/bye» (помахать рукой на прощанье)

Исходя из моего опыта, этих команд, как правило, оказывается достаточно для выражения своих действий в любых игровых ситуациях. Но для Хокуто, думаю, их явно не хватает. Она использует весь спектр команд передачи эмоций, а наиболее любимыми из них являются:

«/look\_hard» (пристально посмотреть)  
«/enth\_yes» (восхищённо закивать)  
«/vig\_no» (решительно отрицать)  
«/infur» (выйти из себя)  
«/trium\_smug» (высокомерно вскинуть голову)

– Так... наверное тебе скоро уже надо будет идти спать. Тебе не пора выходить из игры?

– Что? На часах всего лишь девять. Ты что думаешь, я хожу в начальную школу, сплю под детским одеялом и писаюсь ночью в постель?

Хм-м, а она старше, чем я предполагал. Может со средней или даже со старшей школы, но уж никак не взрослее.

Вместо того чтобы уйти, она присела на диван.

– Слушай! Раз мы обменялись адресами, значит, теперь мы можем организовать пати, верно?

Тот, кто задаёт такие глупые вопросы, не достоин сидеть на диване стоимостью в 198.000 золотых.

– Да.

Я открыл список адресов. Раньше он был пуст, но сейчас одно имя разбавляло его некогда былую пустоту: Хокуто.

– Как давно ты зарегистрировалась в The World? – спросил я.

– Неделю назад.

Теперь понятно, почему у неё совсем нет опыта. Ну и ладно. Я в любой момент могу удалить её из моего адресного списка и потом заблокировать, чтобы она не смогла мне писать сообщения. А как только она уйдёт, я обратно продам все эти женские прибамбасы, даже если понесу от этого большие убытки. Затем я верну свой любимый стол.

– Эй! У меня идея!

– Мы больше ничего не будем покупать.

– Давай создадим пати!

– Что?

– Почему бы нет? Мы обменялись адресами, ну так вперёд! Пожалуйста! Пожалуйста! Пожалуйста!

Аватар Хокуто ослепительно улыбался.

– Я соло-игрок. Разве я не говорил об этом уже шесть сотен раз?

– Ой, ну надо же, он любит играть в одиночку. Да кого это волнует? В пати же намного веселее.

– Не для меня.

– Но я этого хочу.

– Пока ты себя так ведёшь, никто и никогда не захочет вступить к тебе в пати.

– Как я себя веду?

– Эгоистично!

Возникла тишина. Я смотрел на Хокуто, Хокуто смотрела на меня. Она всё ещё сидела на диване, и её аватар оставался абсолютно неподвижным. Затем я услышал у себя в динамиках какой-то звук. Сперва, это было слабое, очень тихое всхлипывание, которое затем стало громче. Я так понял, что она пытается сдерживаться.

Она заплакала.

– Ну вот... Только не говори мне что ты вздумала... вздумала... реветь?

Она попыталась сдержать слёзы, но у неё ничего не вышло. Почему она не включит беззвучный режим, если не хочет, чтобы я всё это слышал?

Её аватар наконец пришёл в движение. Она поднялась с дивана и направилась к двери. Странно было видеть, как лицо её аватара оставалось нейтрально спокойным, в то время как будто откуда-то издалека раздавались её приглушённые всхлипывания.

– Я пойду, – это всё, что она сказала.

– Пойдёшь? Куда? Плакать снаружи?

– Именно. А ещё я расскажу всем, что ты меня совращал.

Да что ты говоришь. Уж в этом-то случае лог будет на моей стороне. Я не мог припомнить другого настолько же отвратительно дня в игре. Это уж слишком. Но меня смущало то, что я довёл её до слёз.

– Слушай... прости меня, – я вбил команду действия и мой аватар принял повинное выражение.

– Ты серьёзно?

– Да. В смысле... Я не должен был тебе такое говорить.

– Значит, ты признаёшь свою вину?

Я вздохнул, но перед этим, конечно же, заглушил звук; затем я продолжил:

– Да, я виноват. Тебе не нужно никуда уходить и там плакать. Я вообще не хочу, чтобы ты плакала.

И всё-таки она из младшей школы. Ну не может такого быть, чтобы она была старше.

– Если ты чувствуешь свою вину, тогда создай со мной пати.

Я еле успел отключить звук, прежде чем проклятья сорвались с моих губ. Не хотелось бы, чтобы она снова начала реветь.

Моё молчание ей не понравилось, и она снова начала всхлипывать.

– Ну хорошо! – поверить не могу, что я это произношу. – Давай организуем пати.

Чтобы подтвердить свои добрые намерения, я вбил команду «/smile», которую почти никогда не использовал. Затем я открыл список адресов, выбрал в нём имя Хокуто и послал ей приглашение создать со мной пати.

– Готово. Я отправил тебе запрос. Нажми «ОК» если хочешь...

«Приглашение Принято» загорелось у меня на экране ещё до того, как я закончил фразу. В нижней части экрана появилась иконка Хокуто с её линиями здоровья и маны.

– Ура!

Слёз, которые ещё совсем недавно словно рекой лились, вдруг как не бывало. Она что, притворялась?

– Ох, нет.

– Что на этот раз?

– В комнате находится привидение.

О чём она говорит? Она что, с ума сошла от радости?

– Привидение?

– Она твой дух-защитник? Девочка.

Глаза Хокуто заскользили по комнате и на чём-то остановились. И тут я вспомнил: Ликорис.

– Разве ты её не видела до этого?

– Нет. Она появилась в тот момент, когда я вступила к тебе в пати.

Я как-то раньше не обратил на это внимание, но кажется, никто никак не отреагировал на Ликорис, когда я сражался с монстрами и ходил по городу. Получается, её вижу только я. Или вернее я и ещё тот, кто находится со мной в одной пати.

Но если за пределами пати её не видно, то откуда мне знать, может, есть и другие невидимые Ликорисы, которые ходят рядом со своими искателями приключений.

– Интересно.

– Что, интересно? Кто она такая? Я думала, ты любишь работать в одиночку.

– Её зовут Ликорис. Она квестовый персонаж.

– Кто такой квестовый персонаж?

– Это тот, кто запускает квест: простой или целое приключение. Словно король, который посылает рыцарей спасти свою дочь, или некая тёмная личность, которая даёт тебе карту сокровищ, а потом пытается эти сокровища у тебя стянуть. То есть, это такой персонаж, который отправляет тебя в приключение.

Нет, быть того не может, чтобы для одного квеста одновременно существовало несколько квестовых персонажей. Что если две разные группы образуют новую пати? Если в каждой группе квест находится на разной стадии прохождения, тогда он может не сработать. У одних игроков он вполне может быть пройден дальше, чем у других, и тогда всё приключение сойдётся. Поэтому на каждом сервере может существовать только по одной Ликорис.

– Может, хватит уже бормотать себе под нос? – завопила Хокуто.

И в этот самый момент кто-то постучал в дверь.

– Ну, блин.

– Что такое?

За всё то время, что я играю, ещё никто не приходил ко мне в гости. И вот сейчас это случилось уже дважды за один день.

.: 5 .:

– Привет! Ты меня помнишь? Мы вместе сражались с боссом.

Его имя отразилось в окне моего голосового чата. Это был Орка, тот самый парень, который спросил меня о содержимом сундука, после того как я завалил демона. Вот

интересно, он выбрал себе имя в честь дельфинов косаток? (прим. пер.: от латинского *Orcinus orca*; кстати, написание «касатка» является ошибочным – правильно писать через букву «о»)

– Прости, что свалился словно снег на голову, но я увидел тебя перед магазином и...

– Ты за мной проследил?

– Ну, сперва я не хотел. Но потом подумал, и решил, что было бы неплохо с тобой поговорить. Я тебя не побеспокою?

– Не особо.

– Отлично, – его голос изменился. – Ты выглядишь храбрым и отважным воином. Почту за честь угостить как-нибудь выпивкой такого доблестного человека как ты.

А он неплохо отыгрывает свою роль. Некоторые люди насмеются над теми, кто слишком серьёзно относится к игре, но ведь это просто ещё один способ насладиться игрой, только на более глубоком уровне. Всё-таки ролевая игра не заканчивается на выборе воинского класса для своего персонажа. Есть ещё и подклассы типа Информаторов, которые за игровые деньги торгуют информацией о том, как преуспеть в игре; Торговцев, которые перепродают подержанные предметы; Бардов и Комедиантов, которые выступают на улицах. Даже Кобальтовых Рыцарей можно отнести к подклассу воинов.

Я осмотрел аватар Орки. У него была гигантская фигура. Его голый торс бугрился мышцами, которые оружейная портупея в виде сбруи и тяжёлый бронированный наплечник почти совсем не прикрывали. Меч был приторочен к спине. Символ его стихии в виде буквы «Х» пересекал лицо и грудь воина. Белая краска символа резко контрастировала с тёмно-зелёной кожей человека и его отливающими медью волосами. По неведомой причине кожа живота, руки ниже локтя и ноги были нормального телесного цвета. Орка выбрал себе довольно интересный внешний вид.

Я перевёл чат в режим шёпота, чтобы можно было поговорить с ним один на один.

– Что ты хотел?

– Я был впечатлён твоим бесстрашием в бою. Как ты без оглядки на собственное благополучие, без надёжных товарищей за спиной, которые смогли бы тебя воскресить в случае смерти, ринулся в бой против подло напавшего на наш город мерзкого чудовища и его хлынувших потоком армий...

– Пожалуйста, ближе к делу.

– У меня к тебе предложение.

– Продолжай.

– Полагаю, мы должны, гхм, ну-у... почему бы нам не обменяться игровыми адресами?

– Адресами?

– Да. Чтобы мы могли организовать пати. Знаешь, ты просто обязан вступить в нашу пати!

Только не снова!

– Что скажешь?

Я прокашлялся, прочищая горло.

– Я ни с кем не обмениваюсь адресами. Таково моё кредо. Так что прости, но поищи кого-нибудь ещё.

– А как насчёт неё? – его взгляд был устремлён мне за спину.

Неё? Он что, видит Ликорис? Я обернулся. Позади к нам подошла Хокуто.

– Привет! О чём вы говорите?

Тот факт, что она находится у меня дома, это уже веское доказательство того, что мы с ней обменялись адресами. Я тут же ответил:

– Она единственное исключение за всё время. В общем, как бы то ни было, я терпеть не могу пати.

– Но ведь вы с ней создали пати.

Словно по команде в разговор встряла Хокуто:

– Что? Что вы говорите? Я ничего не слышу.

Я переключился на неё и прошептал:

– Пожалуйста, дай мне закончить.

Затем я обратно переключился на Орку, поэтому она снова перестала слышать разговор.

– То, что она здесь находится, на это есть особая причина. Мне сейчас трудно объяснить, какая именно, и поэто... стой. Ты сказал, в *нашу* пати?

– Ах, да. У меня есть партнёр.

Орка повернулся в бок и подманил кого-то рукой. Из-за угла показался ещё один Фехтовальщик. Я узнал в нём того игрока, который вступил вместе со мной в схватку с демоном.

– Его зовут Бальмунг. Он мой партнёр в игре, – представил его Орка.

– Если он соло-игрок, незачем его уговаривать присоединиться к нам, – раздражённо проговорил Бальмунг.

Я переключился в общий режим чата. Это был единственный способ вести разговор с двумя и более людьми из другой пати. Но естественно, их разговор между собой останется скрыт.

– Рад с тобой познакомиться, Бальмунг.

Его имя – Бальмунг – является отсылкой к имени знаменитого меча из германской мифологии (*прим. пер.: так назывался меч Зигфрида из средневековой поэмы «Песнь о Нибелунгах»*). Наиболее известные имена из мифов и легенд быстро разошлись ещё в первые дни после запуска The World. А это значит, что у Бальмунга большой игровой стаж.

Внешне Бальмунг смахивал на доблестного рыцаря. Под копной белоснежных волос находилось красивое классическое лицо. Одет он был в блистающие латы и вооружён длинным тонким мечом – редким оружием высокого ранга.

Я увеличил его лицо. Оно было чересчур смазливym, что наводило на мысль о том, что игрок, управляющий персонажем, должно быть, в реальной жизни стесняется своего внешнего вида. Интересно, сколько ему лет? Согласно статистике, большинству игроков кому за двадцать пять, неловко играть классическими героями и они предпочитают выбирать себе персонажей поглубее, как например у Орки.

– Эй, что у вас тут происходит? – Хокуто больше не могла оставаться в стороне.

Я переключился в режим шёпота и попросил её только слушать и ничего не говорить.

– Значит, вы ищите третьего, чтобы заполнить пати? – спросил я. В The World максимально число людей в пати равнялось трём.

– Верно! Нелегко найти кого-нибудь с таким же уровнем как у нас. И ещё труднее найти того, кого бы он одобрил, – Орка указал на Бальмунга.



Бальмунг посмотрел на меня:

– Довольно необычно встретить в The World соло-игрока.



В The World рекомендуется собираться в пати для того, чтобы повысить выживаемость, и, следовательно, получить от игры большее удовольствие. Единственное преимущество тех, кто играет в одиночку – все полученные предметы достаются только тебе одному.

– Всё может быть. Но таким образом я получаю больше очков опыта, нежели когда приходится их делить с группой.

– Бальмунг тоже был солистом, пока не повстречался со мной.

– Хм-м... – я посмотрел на Бальмунга с интересом. – Ты поднял свой уровень, когда играл соло?

– Значительную его часть. Я состоял в команде когда только начинал играть, но это не продлилось долго. После этого я бегал в одиночку пока не встретил Орку.

– Интересная история.

– Я считаю, что игра соло помогает тебе выжить. Так ты становишься защищён от командных ошибок, в результате которых тебя могут убить.

По тону его голоса стало заметно, что в прошлом у него был некий опыт подобного.

Из них двоих, Орка был более общительный. Должно быть, он просто заговорил Бальмунга и тот к нему присоединился.

– Что вы будете делать, когда соберёте полную пати? Я думаю, в игре нет такой локации, которую бы вы не могли пройти вдвоём. Зачем вам третий?

Эти двое находились в топе лучших игроков среди пятнадцати миллионов зарегистрированных пользователей.

– На самом деле, на днях мы нашли такую локацию, – ответил Орка.

– Правда? Как она называется? – спросил я.

– The One Sin, – тихо пробормотал Бальмунг.

Его слова на миг всех погрузили в молчание.

## .: 6 .:

Я пригласил Орку с Бальмунгом пройти в дом. О The One Sin не стоит трепаться на виду у всех.

– Какая... милая комнатка. Такого я от тебя даже и не ожидал, – были первые слова Орки после того, как он оглядел помещение.

– Это я её украсила, – с гордостью заявила Хокуто.

– Да. Я тут совершенно ни при чём, – подчеркнул я.

– От этих занавесок у меня болят глаза, – промычал Бальмунг.

Глянув на них, я вдруг осознал, что мне от них тоже как-то не по себе. Терпеть не могу розовый цвет. И о чём я только думал?

Мы все расселись, кто где мог.

– Ничего не говори им о Ликорис, – прошептал я Хокуто.

Очевидно, они её не видели, иначе бы не удержались от комментариев того, что маленькая девочка держит меня за руку.

– Почему?

– Что, почему? – спросил Орка.

Хокуто ответила мне в общем режиме чата, а не в режиме шёпота. Я совсем забыл, что она играет всего неделю и ещё не приловчилась ко всем тонкостям общения.

Бальмунг смотрел прямо на меня. Он знал, что я «перешёптываюсь» с Хокуто. В свою очередь я тоже мог утверждать, что он делает то же самое с Оркой. Это дало мне возможность переговорить с девушкой.

– Не нужно мне отвечать. Я нахожусь в режиме шёпота, и слышать меня можешь только ты, так что просто посиди молча. А Ликорис... в общем, с ней мы разберёмся с тобой вдвоём, без посторонних.

Я хотел закончить её квест самостоятельно. Поэтому надо было заставить Хокуто молчать о ней. Такие игроки как Орка и Бальмунг слишком сильно связаны с The World и поддерживают дискуссии на игровом форуме. Если они прознают про Ликорис, то захотят узнать о ней побольше, и начнут спрашивать на форуме. Тогда слух о маленькой девочке в красном платье разнесётся повсюду. Я бы этого не хотел. Преимущество новичка в моей пати в том, что она ни с кем и ни с чем в The World не связана. Также я догадывался, что по форумам она не ходит.

– Поняла! – сказала Хокуто.

– Что, поняла? Ты вообще о чём? – снова повернулся к ней Орка.

Почему она не слушает, что ей говорят? Я решил поскорей сменить тему.

– Орка, расскажи мне о The One Sin.

– Хорошо, – ответил Орка.

Мне кажется, у него насчёт меня появились какие-то сомнения.

– Говорят, локация обладает максимальным уровнем в The World, – продолжил я.

– И даже более того. Сейчас она известна под названием «ПК всех уровней». Персонажи средних уровней штабелями гибнут, не уничтожив даже ни единого стража. Считается, что локацию невозможно пройти, и не родился ещё тот игрок, у которого достанет мощи предстать перед квестовым боссом.

– Но ведь это всего лишь слухи.

– Значит, ты уже слышал о The One Sin?

– Да.

– И ты знаешь три запроса для прохода в локацию?

– Если не ошибаюсь, это: «Sickened», «Imprisoned» и «Fallen Angel». Я уже был там раньше. Правда, я не пытался её зачистить.

Бальмунг чуть наклонился ко мне:

– Потому что это невозможно... для соло-игрока.

– Из-за того, что его некому воскресить.

– Но The One Sin можно пройти, – отстаивал свою линию Орка.

– Почему ты так считаешь?

– Если квест настолько сложный, что его нельзя выполнить, значит это системный баг. Тогда получается, что The World несовершенна, – ответил вместо него Бальмунг.

– Но мы в это не верим. Мы считаем, что это отличная игра, ну а раз она отличная, значит просто у неё такой игровой баланс, – энергично сказал Орка.

– И поэтому вы верите, что эту локацию можно зачистить? Потому что в противном случае это будет означать, что The World дефективная?

– Именно! Я верю в возможности этого мира! – Орка кивнул головой.

Мне он начинает нравиться. Не столько сам персонаж, сколько игрок, который им управляет. Всё-таки интересно, сколько же ему лет? Большинство игроков очень молодые, даже те, кто считается игровым «папашей» со стажем.

– Вы так сильно любите The World?

Орку мой вопрос удивил.

– Конечно же! А ты разве нет, Альбирео? Иначе стал бы ты так далеко заходить в развитии своего персонажа? Должно быть, ты тоже сильно к нему привязан.

– Тут ты прав.

– Альбирео, – посмотрел в упор на меня Бальмунг.

– Да?

– Я могу узнать любое оружие в The World, только лишь глянув на него. Но твоё...

– Вот это? – я показал свою алебарду.

Это была не обычная алебарда. Её великолепный дизайн указывал на принадлежность к категории редкого оружия. Сто процентов Орка с Бальмунгом именно о ней и перешёптывались.

– Где ты её получил? – спросил Орка. – В качестве награды за прохождение квеста? Как называется это копьё?

– Боюсь, я не могу тебе этого сказать.

– Почему?

– Это секрет.

– Секрет? – в голосе Бальмунга слышалось недоверие.

– Я не могу вам о нём рассказать. Примите это как должное.

– Надеюсь, это не читерский предмет? – продолжил Бальмунг.

– Бальмунг! Достаточно! – Орка аж подпрыгнул. Он посмотрел на меня. – Прости, Альбирео, он не...

– Нет. Его интерес вполне оправдан. Я понимаю, почему ты так подумал – потому что я не был с вами откровенен. Ну что же, это Божественное копьё Вотана.

– Кого-кого? – спросил Орка, но я знал, что для Бальмунга происхождение его названия вопросов не вызывает.

– Это легендарное копьё из «Кольца Нибелунга», – ответил вместо меня Бальмунг.

– Так и думал, что ты о нём знаешь.

Бальмунг кивнул, но Орка всё ещё выглядел озадаченным.

– В опере Вагнера с помощью этого копья поддерживается заведённый богами порядок. Оно считается символом обоюдной договорённости и власти.

– В опере? – спросил Орка.

– Композитор создал оперу на основе эпической поэмы «Песнь о Нибелунгах». Она состоит из германских и исландских легенд, которые Вагнер вложил в своё произведение «Кольцо Нибелунга». В опере говорится о том, что карлик завладел магическим золотом, которое, как он надеется, сделает его всемогущим. Но вместо этого, он запускает серию событий, которые в конце приводят к гибели богов. Один из этих богов – Вотан. Так же в поэме присутствует герой Зигфрид, в честь меча этого героя я и взял себе имя – Бальмунг. *(прим. пер.: Вотан – второе имя Одина. Его копьё носит имя Гунгнир. Нибелунги – мифический род карликов. Исходя из правил грамматики немецкого языка, правильно опера переводится как «Кольцо Нибелунга», а не «Кольцо Нибелунгов»)*

– Бальмунг, я даже и не подозревал, что ты так много знаешь.

– Моё имя взято из легенды. Из великолепной легенды. Тебе надо будет как-нибудь с ней ознакомиться.

– Ну да, когда-нибудь, обязательно, – Орка пожал плечами.

Он явно предпочитал приключения, где надо рубиться налево и направо, нежели сидеть и вникать в тонкости мифов и легенд.

– Остаётся вопрос, – продолжил Бальмунг. – где ты его взял?

– Он не обязан нам отвечать, – обратился к нему Орка.

– Ну почему же. Я не хочу, чтобы между нами осталось недопонимание. Буду с вами откровенен, и в свою очередь надеюсь, вы оставите этот разговор между нами.

Оба моих собеседника закивали, соглашаясь.

– Это копьё со мной ещё со времён игры Fragment.

– В смысле, из бета-версии The World? – голос Орки взял высокие тона. – Альбирео, так ты один из бета-тестеров?

– Да.

– Потрясающе! Ну просто потрясающе! Скажи, Бальмунг? – возбудился Орка. – Бальмунг ведь тоже был тестером!

– Ты участвовал в тестировании бета-версии? – значит, он играет дольше, чем я изначально предполагал. Не удивительно, что он успел взять себе имя из мифа.

– Я слышал, что из всех желающих было отобрано только 1024 человека. Блин, как же завидно!

Бальмунг оставался в молчании.

– В нынешней версии The World копьё больше нельзя получить. Вот поэтому я и не хочу о нём распространяться.

– Ну, конечно же! Из Fragment... настоящий артефакт. В желающих заполучить его недостатка не будет. Представляю себе эти толпы.

– У меня нет желания с ним расставаться. Но если народ о нём прознает, люди мне житья не дадут со своими предложениями о продаже.

– И это если не считать тех, кто попытается тебя из-за него убить. Ну, по крайней мере, с твоей силой об этом можно не волноваться.

– В общем, я бы хотел перестраховаться. Так как я был с вами откровенен, то и от вас прошу заверений, что разговор о моём копье не уйдёт за пределы этой комнаты.

– Я уже про него забыл, – улыбнулся Орка.

Я ответил ему тем же, набив команду на клавиатуре.

– А теперь, Альбирео, вернёмся к главному вопросу, – голос Орки изменился.

– Прошу прощения, но вступить в вашу пати я не могу.

Я вовсе не хотел так резко отвечать, но пора было уже расставить в нашем разговоре все точки над «ё».

– Ясно...

– Сейчас объясню. В данный момент я выполняю квест и боюсь, что должен пройти его до конца. Я не могу его сбросить. Так что, прошу меня извинить.

– Что ж, это печально, – вздохнул Орка. – Но ничего не поделаешь, раз уж так вышло.

– Хочу, чтобы вы знали, вы первые в The World, с кем я бы с удовольствием сформировал пати.



– Это приятно слышать, – ослепительно улыбнулся Орка.

– Я приму ваши адреса. Если вам вдруг понадобится помощь, напишите мне сообщение. И хотя я не могу вступить в вашу команду, но помочь в экстренной ситуации всё же помогу.

– Спасибо!

– Я каждый день бываю подолгу онлайн.

– Я тоже! Только не перед контрольной работой. Это единственное время, когда родители меня отлучают от компьютера.

А Орка оказывается моложе, чем я думал. Должно быть, старшеклассник.

– Да уж, нет большей угрозы для The World, чем родители.

– Неважно, насколько высокий у тебя уровень, они единственный босс, в сражении с которым тебе не победить, – рассмеялся он.

– Орка, пошли. Здесь мы закончили, – поднялся Бальмунг.

Орка, продолжая смеяться, встал со своего места:

– Пошли. Бальмунг терпеть не может, когда в The World заходит разговор о жизни в реале.

– Это к делу не относится, так что хватит об этом, – резко выпалил Бальмунг.

– Вот видишь. Это лишний раз доказывает, насколько сильно он наслаждается игрой.

– Орка! – прикрикнул Бальмунг.

– Я тебя прекрасно понимаю, – в сущности, мы с ним очень похожи.

Я восхищался ими обоими: Оркой за его радушие и прямолинейность, Бальмунгом за его любовь к игре.

– Мы сразимся с The One Sin завтра утром в девять часов. Пожелай нам удачи.

– Удачи. От всей души.

\*\*\*

Они ушли. Подумать только: мы встретились впервые в жизни, но расставался я с ними как с близкими друзьями. Давненько я ничего подобного не испытывал. Если честно, я себя так прекрасно не чувствовал с тех самых пор, когда впервые зашёл в The World и всё вокруг было для меня новым и волнующим.

– А они классные ребята, – я повернулся к Хокуто. – Теперь ты можешь говорить.

Девушка тяжело задышала. Она вдыхала и выдыхала воздух с таким драматизмом, словно хотела мне показать, как тяжело ей пришлось сдерживаться.

– Я поражён. Ты на самом деле вела себя на удивление тихо.

– Потому что я ни слова не поняла из того, о чём вы говорили!

Ну ещё бы. Большинству новичков тонкости нашего разговора покажутся мраком. Но это и не важно, ведь каждый идёт по игре своим путём. И поэтому, вне зависимости от прокачанного уровня, игра всегда будет для человека интересной.

Я зевнул:

– Всё, пора сваливать.

– Сваливать?

– Ну, отключаться. Я выхожу из игры.

– Стой! Ты уходишь? Уже?!

Я выбрал команду выхода. В голову полезли мысли, что возможно на некоторое время мне придётся отказаться от использования дома. Я даже стал подумывать, а не отказаться ли от него вообще. Тогда можно будет спокойно поставить блокировку на приём сообщений от Хокуто. В таком случае, я навсегда отделаюсь от этой докучливой злобной ведьмы.

– Чего ждёшь? – Хокуто смотрела на меня.

Прошло несколько секунд.

– Почему ты не уходишь? Скажи хоть что-нибудь.

– Я не могу.

– Что, не можешь?

– Я не могу выйти.

Я переключился в вид от третьего лица. Посреди безвкусно украшенной комнаты стояло три персонажа: Альбирео, Хокуто и Ликорис.

Внезапно я осознал, что Ликорис всё время молчала с тех самых пор как получила второй файл.

– Ты не можешь выйти? – спросила Хокуто.

– Я не могу выйти из игрового экрана.

В нормальной ситуации, когда игрок в корневом городе выбирает команду выхода из игры, он попадает на главную страницу The World. Это похоже на то, как оставляют закладку в книге. Но в этот раз такой приём не сработал.

Я знал, что дело не в операционной системе. ALTIMIT OS надёжная ось. Такие атавизмы старой компьютерной эры как дисконнекты теперь больше не происходят.

Никогда!

В нынешнее время уже и забыли, что такое выпадающее окно с описанием ошибки. Я просто застрял в игре.

– Придумала! – сказала Хокуто. – Почему бы тебе не обратиться к тем людям, о которых ты говорил? Те, которые за всем следят. БМы, что ли?

– В смысле, к ГМам?

– Да, к системщикам!

У корпорации «CyberConnect», которая выпустила игру, есть целая служба операторов, готовых в любой момент прийти на помощь игроку, если тот столкнётся с какой-нибудь проблемой или испытает в чём-то затруднение. Они двадцать четыре часа в сутки находятся онлайн, готовые справиться со случившейся с вами неприятностью. Но дело в том, что все возможные проблемы чётко прописаны в пользовательском соглашении, и я не припомню, чтобы там значилось то, что случилось со мной.

– Не думаю, что будет правильным вызывать системного администратора, чтобы тот занимался диагностикой неисправности с нуля.

– Но разве они не должны помогать игрокам?

– Должны. Но только в случае экстренной необходимости. Сейчас же несколько не та ситуация. Обычно, когда происходит нечто подобное, это длится недолго. Так что возможно скоро всё наладится само по себе.

Я решил не заострять на проблеме внимание. Всё-таки ничего страшного в этом нет.

– Может, это из-за девочки?

– Из-за кого? Ликорис?

– Да. Может она просто не хочет отпускать Ала от себя.

– Ала? Кто такой Ал?

– Ты. У тебя слишком длинное имя и его трудно выговорить. Поэтому я решила называть тебя Ал. А её я буду звать Лико. Так намного лучше звучит, ты так не считаешь?

Я закатил глаза и молча набил: точка, точка, точка – как символ того, что у меня просто нет слов. Я решил, что пусть уж она делает то, что ей вздумается. Так будет лучше, нежели пускаться в бессмысленный спор.

– Слушай, Ал.

– Ну? – вздохнул я.

Хокуто поднялась с дивана и подошла ко мне так близко, что её лицо загородило мне весь обзор.

– У тебя глаза разного цвета. Один голубой, а другой жёлтый.

– Знаю. Я так и хотел.

– Но для чего? Хочешь круто выглядеть?

– АФК, – отрезал я.

– АФК?

– Это значит «Away From Keyboard». Я уйду от компьютера не выходя из игры. Мой персонаж останется на своём месте.

– Стой! А как же я?

– Можешь поиграть снаружи. Я распускаю пати.

Я выбрал пункт меню «ропуск» и полоса жизни Хокуто исчезла у меня из виду. На её экране показатели Альбирео тоже должны были пропасть.

– Спокойной ночи.

И скатертью дорога.



**Реальность. Японский филиал ООО «CyberConnect»**

Раздался стук. Когда я снял ФМД, то увидел по ту сторону стеклянной двери молодую, пышущую здоровьем девушку. Она уже месяц как работает на меня, но я до сих пор не могу запомнить её имя. *(прим. пер.: здесь я исправил крупную ошибку американских лицензионистов: они сделали помощника мужского пола, хотя на самом деле у главного героя помощницей была девушка. См. примечание к главе «Локация.0»)*

– Ватараи, вот документы, которые вы заказывали, – она положила бумаги мне на стол.

– Спасибо, – я бегло их пролистал, а девушка в это время ждала дальнейших указаний. Затем я спросил. – Поступили какие-нибудь сообщения о блуждающем ИИ, который мы тогда потеряли?

– Нет. Но мы усилили патрулирование.

Я откинулся на спинку кресла и посмотрел мимо девушки сквозь стеклянную стену кабинета. За стеной располагались десятки индивидуальных рабочих боксов. Правые углы разделяющих боксы невысоких перегородок тянулись строгой линией как на картинах Эшера *(прим. пер.: Мауриц Корнелис Эшер – голландский художник-график)*. До того как переселиться в этот кабинет, я работал в одном из этих боксов. И хотя кабинет у меня, конечно, небольшой, но зато он мой личный.

– Мы просматриваем каждый поступающий отчёт о выявленных неполадках, – нервно проговорила девушка, чтобы заполнить тишину.

– И никакой информации или свидетелей?

Она потрясла головой:

– Но полученное позавчера сообщение вывело нас прямо на него! Только мы опростоволосились.

– ИИ оказался проворней. Их функциональные возможности возросли, и теперь они могут от нас уклоняться. Сейчас они в одном месте надолго не задерживаются.

– Когда впервые был замечен блуждающий ИИ? – спросила девушка.

– Самый первый объявился ещё в бета-версии. Но блуждающие ИИ того времени не могли посылать текстовые сообщения, не говоря уже о передвижении с места на место. К тому же они были не настолько умны, чтобы уметь уклоняться от удаления. Так как они не могли покидать отведённую им область пространства, то попросту находились на одном месте, пока их не найдут.

– Но они эволюционировали?

– Мне не нравится это слово. Тогда получается, что ИИ живые. А на самом деле это не так, – я передвинул стопку бумаг к краю стола. – Если ты не заявлена на патрулирование, то можешь идти домой пораньше.

– Вот здорово. Спасибо.

– Если конечно ты не хочешь поработать сверхурочно за свой счёт. Ну, знаешь, чтобы произвести впечатление на шефа.

– Хм-м, я лучше пойду домой.

Да уж, никаких амбиций. В этом то и проблема современной молодёжи. Нанятая сразу после окончания университета, эта девушка выполняет то, что ей прикажут, получает свою

зарплату и никогда не стремится к чему-либо большему. Может, если бы её направили в отдел разработки, она и вела бы себя по-другому. В конце концов, именно туда все и рвутся.

В отличие от стерильной рабочей атмосферы этого этажа, кабинеты разработчиков украшены постерами и плакатами, в них играет громкая музыка, да и вообще там намного веселее. У разработчиков царит атмосфера университетской общаги, только тебе ещё платят за то, что ты там находишься. Ко мне же это дитя попало только потому, что на обучающих семинарах она не проявляла особого рвения. Она находила их для себя жутко скучными.

– У тебя на вечер что-то запланировано? – спросил я.

– Да не особо. В принципе, я могла бы ещё заскочить в игру, но... – она замолчала. – Странное чувство. Когда я была студенткой, то полностью была увлечена ей. Я даже пропускала занятия и сутками не спала, лишь бы поиграть. Но сейчас, когда я здесь работаю...

– Ты потеряла к ней интерес?

– Вовсе нет. Тут что-то другое.

– Возможно, если бы ты уделяла больше времени учёбе, вместо того, чтобы проводить всё время в игре, то сейчас работала бы в компании попрестижней, – пошутил я.

Она засмеялась.

– Если найдете компанию престижней нашей, обязательно покажите мне её, – она выпрямилась. – Нет. У меня изменился к ней подход. Раньше я всегда проверяла доску объявлений ББС (*прим. пер.: от английского bulletin boards, сокращённо BBS*), чтобы узнать, как пройти квест, или просто бродила по локации в поисках редких предметов. Сейчас я уже так не делаю.

– Профессиональная болезнь?

– Простите?

– Для тебя игра потеряла свою загадочность. Те люди, которые имеют отношение к производству и администрированию игры, становятся меньше информированы об игровом процессе, чем простые игроки. Это вполне обычное явление.

– Да. Наверное, так и есть. Довольно трудно следить за тем, что не входит в зону твоей ответственности.

– Не сбрасывай со счетов ту любовь, что ты испытываешь к The World. В настоящее время это твоё единственное достоинство. В противном случае ты так и останешься на побегушках.

– Но со временем мне ведь дадут какую-нибудь должность онлайн?

– Только после наработки определённого стажа.

Интересно, поняла ли она мой намёк?

– Я слышала, вы принимали участие в локализации японской версии The World. Это правда?

Неужели она думает, что расспросы о моём прошлом зачтутся ей в переработку?

– Да, правда.

– Ничего себе!

Её реакция на эту новость была такой, какова она бывает только у фанатов. Представляю, как её впечатлит моя история.

– Я устроился сюда работать в тот год, когда корпорация «CyberConnect» только пришла в Японию. Тогда я был ещё неопытным новичком, прямо как ты сейчас, и попал в проект практически сразу после его старта.

– Кто был вашим руководителем?

– Токуока. Сейчас он больше здесь не работает, но ты должна была о нём слышать.

– Нет, я такого не знаю. В игровой индустрии люди меняются слишком быстро.

– Это точно. Большая текучка кадров неотъемлемая её часть. Не жалеешь, что выбрала этот род занятий?

– Ничуть. Чем бы я тогда сейчас занималась? Стояла в кафе на кассе и продавала бутерброды? Вот уж спасибо. А расскажите мне ещё про этого Токуоку.

Я сделал глоток растворимого кофе, который вот уже несколько часов простоял у меня на столе. Теперь он не только выглядел как жидкая грязь, но и по вкусу был как она самая.

– Это был довольно-таки интересный человек. непохожий на остальных.

– В каком смысле?

– Вот, кстати, о бутербродах. Он каждый вечер ужинал чем-нибудь подобным. Простенький гамбургер, картофель фри и кола. Я начинал свою карьеру как и ты, и был тем самым мальчиком на побегушках, которого он посылал в забегаловку быстрого питания за снедью. Каждый вечер он ужинал одним и тем же.

– Какой чудной.

– Это ещё цветочки. В то время мы не пользовались карточками табельного учёта. Вместо этого, все мы работали по времени Токуоки.

– Как?

– Токуока нагромождал одеяла и диванные подушки прямо на полу своего кабинета и на них спал. Когда он просыпался и выбирался из своего импровизированного спального мешка, считалось, что наступило утро; когда он садился перекусить, это был обед; а когда он выбирался наружу выпить, это значило, что подошёл вечер. И его не волновало, если утро начиналось в три часа дня, а вечер приходился далеко за полночь – таково было время Токуоки.

– Ничего себе. Он, похоже, не часто уходил с работы.

– Да не то чтобы. Я думаю, единственными женщинами, с которыми он общался, были его коллеги да случайные посетительницы в ресторанах. Он был очень асексуальным, – я сделал ещё глоток кофе, и мне в голову пришла идея, а не послать ли её сварить свежую порцию. – Единственный раз на моей памяти он отсутствовал на работе, когда целых три дня провёл в больнице с сильнейшей простудой. И то, когда жар чуть спал, он всё ещё больной вернулся в свой кабинет.

– Бедняжка. Похоже, у него и развлечений никаких не было.

– У него был один маленький недостаток, единственная слабость, которую он себе позволял. Он был заядлым курильщиком, – самое вкусное я оставил напоследок. – Причём курил он прямо в помещении.

– Разве это не против правил?

– Конечно против. Это идёт вразрез с политикой корпорации. Но никто не скажет человеку, который разрабатывает лучшее программное обеспечение компании, что ему можно делать, а что нет, – откинувшись на спинку кресла, я ворошил прошлое. – Я до сих

пор помню запах его сигарет. Их аромат накрепко запечатлелся в моём мозгу. Он курил сладкие индонезийские сигареты Гарам (*прим. пер.: сладкие они из-за того, что бумага для них делается из сахарного тростника, но сам табак очень крепкий*). В жестяной упаковке. Видела такие раньше? Каждая банка содержит тридцать шесть сигарет. Так вот он выкуривал по одной жестянке в день. Его кабинет насквозь был пропитан дымом, а монитор за месяц покрывался жёлтым налётом так, что его приходилось каждый раз менять на новый.

– Вот это да.

– Уникальный человек. По крайней мере, точно не из тех людей, какие обычно приходят на работу в корпорацию «CyberConnect». Он единственный из служащих носил на работе гавайку и постоянно слушал в наушниках музыку. Я до самого его увольнения и не догадывался, что он любит слушать хард-рок группы типа Ван Хален и Дип Пёпл.

– Правда?

– В принципе, ты должна помнить, что в старые времена тройное Ц (*прим. пер.: СССР – CC Corp*) начинало свой путь с нуля на голом энтузиазме. Тогда практически в каждой компьютерной фирме подобного толка работал кто-нибудь типа Токуоки. Вспомни, как после *Поцелуя Плутона* все они в один миг потеряли работу. И тогда корпорация для работы над локализацией собрала под своё крыло столько программистов, дизайнеров, разработчиков и художников, сколько могла себе позволить. Конечно, локализацией это можно было назвать с трудом, потому как одну и ту же систему пытались одновременно запустить на десяти разных языках мира. В смысле, настоящего мира. (*прим. пер.: Ватараи в обоих случаях говорят «the world», поэтому ему потом и приходится уточнять*) Надо сказать, Токуока на каждом углу кричал о том, как невероятно трудно скомпоновать десять различных систем в одну и настроить между ними линии связи, но до высшего руководства разве докричишься, учитывая, что оно ни о чём подобном даже слышать не желает. Оно хотело результата, и требовало его от группы Токуоки. И ему это удалось, – девушка переминалась с ноги на ногу, и я подумал было предложить ей сесть, но вместо этого завершил рассказ. – Тогда мы особо не беспокоились о корпоративной политике или продвижении по службе. Мы денно и ночью горбатились, чтобы завершить проект. Работа была тяжёлой, но всё же было весело. И, в конце концов, это принесло плоды.

Я широко раскинул руки, показывая свой кабинет, но девушка на мой жест даже не обратила внимания.

– И что с ним случилось? Почему Токуока ушёл?

– Откуда я знаю. Взял, и в один прекрасный день уволился. Возможно потому, что компания стала для него слишком большой, – это дитя так забавно на меня смотрело, что я решил продолжить. – После того как ALTIMIT OS упрочила свою репутацию и The World вышла в свет, корпорация «CyberConnect» разрослась до невиданных размеров и, как тебе известно, теперь занимает лидирующее положение в сфере производства развлекательного программного обеспечения. Соответственно развилась и бюрократия, которая привела к тому, что личные качества человека перестали поощряться. На странности Токуоки перестали закрывать глаза, и из-за этого он постоянно конфликтовал с руководством. К тому же я думаю, его так и не поблагодарили за проделанную им тяжёлую работу. В конечном итоге продажи оригинальной японской версии игры превысили продажи английской версии. Такое никогда бы не произошло, если бы не он. Но уважения от руководства он так и не добился; во всяком случае, от новых управленцев, которые пришли на смену прежним после

того, как компания стала известной. Только людям его старой команды, таким как я, было известно, как тяжело он трудился, чтобы довести до конца своё дело. Частично из-за этого я и продолжаю здесь работать. Я считаю Токуоку своим наставником и разделяю его взгляды на игру. Поэтому я провожу серьёзную работу по защите The World, чтобы она и впредь процветала и имела успех.

В конце концов, я частично захватил и свою историю. Девушка была настолько потрясена, что я не уверен в том, что она по достоинству оценила рассказ.

– Ух ты! Теперь понятно, почему вы участвуете в проекте Кобальтовых Рыцарей. Это чтобы быть с игрой всё время на одной волне.

– Не совсем. Видишь ли, The World сильно страдает от читеров. Ты знаешь, почему?

– Ну-у, потому что они... читерят.

– На самом деле ситуация тут намного сложнее. Давай объясню, почему – я вздохнул.  
– В оффлайн-играх игрок может читерить сколько ему угодно, и никаких последствий от этого не будет. Ничего страшного в этом нет, поскольку последствия читерства сказываются только на нём самом: он попросту сам себя лишает удовольствия от полного прохождения игры. Но когда кто-то читерит в онлайн-игре, это сказывается на других игроках. Это не только нечестно, но и нарушает весь игровой баланс. Каждый чит каким-то образом искажает The World, и чем больше в игре читеров, тем больше искажение, вплоть до полного разлада всей игры. Подобное не только может оттолкнуть от нас игроков, но и отпугнуть партнёров по бизнесу. Так что и с деловой и с игровой точки зрения важно, чтобы всё было честно. Мы не должны позволять кому бы то ни было читерить. Именно поэтому, как бы ни был ничтожен сбой в игре, мы обязаны его исправить. Система должна работать без помех.

– Для этого и были созданы Кобальтовые Рыцари, верно?

– Верно. Но хотя мы и относимся к системным администраторам, в отличие от ГМов, которые занимаются тем, что оказывают помощь и поддерживают игроков, мы занимаемся отладкой. Именно поэтому мы не общаемся с другими игроками и не имеем с ними каких-либо дел. Мы не хотим, чтобы они знали, что у игры есть недостатки, и что в ней бродят призраки. Мы действуем из-за кулис.

– Словно армейское спецподразделение?

– Ну да, – я снова стал бегло пролистывать принесённые документы.

– Мы бродим во мраке.

– Угу, – я хотел вдохновить её на работу сверхурочно, а не читать лекцию по истории фирмы; но вместо этого позволил ей впустую потратить *моё* время.

– Ясно. Значит, вступать в контакт с игроками запрещено, чтобы наши тайные деяния не всплыли наружу.

– Как обычно, ты упустила всю суть. Уверен, тебе ещё долго предстоит работать мальчиком на побегушках.

– М-м?

– А это ещё что? – я вытянул листок, который находился почти в самом низу вручённой мне стопки документов.

– Это? Ах, это сообщение я нашла на ББСке. Мне оно показалось интересным, вот я его и скопировала. Должно быть, я захватила его по ошибке, когда собирала вам бумаги.

Я прочитал текст.

Тема: RE: Пожалуйста, расскажите мне об  
*Эпитафии Сумерек*.

На сообщение ответил(-ла): У.Б. Йейтс

Вот предисловие из *Эпитафии Сумерек*:

Трое тех, кто под ногами тень имеет за собой,  
В край отправились далёкий, чтоб вернуть миру покой.  
В дальних далях обитает мудрый сумеречный дракон.  
С неприятелем как сладить верный способ знает он.  
Трое тех, кто тень имеет, за советом подались,  
Но поныне где-то ходят – духи их не дождались.

По всей стране взвились костры, взрывая тишину –  
То Хельба, королева Дакк, собралась на войну.  
Прознав о том, король Лиоса, могучий Апейрон,  
Десницу вскинул и призвал поднять свой легион.  
Он к Хельбе, королеве Дакк, на помощь поспешил,  
Свои войска с её в пути под радугой соединил.  
Вот так два королевства духов стали повенчаны судьбой:  
Вдвоём против «Стихий» злобной вступили в смертный бой.

Гладь озера Альба взбурлила от жара близкого сражения,  
И великое древо Лиоса пало, не выдержав вторжения.  
Пол мраморный святилища Арк Кёльн слезами горькими омыт.  
Как эти слёзы, силы воинов утекают, переносящих тяжкий быт.  
Для тех краёв, где жители теней не знают,  
Пришли ненастные дни, и сумерки жизни подступают.

Трое тех, кто под ногами тень имеет за собой,  
В край отправились далёкий, чтоб вернуть миру покой.  
В дальних далях обитает мудрый сумеречный дракон.  
С неприятелем как сладить верный способ знает он.  
Посланники духов решили совета у него спросить пойти,  
Но не суждено им вернуться домой – они сгинули где-то в пути.

В ночь перед тем,  
как на город напали монстры.  
У.Б. Йейтс

Я поднял голову и увидел, что девушка стоит с протянутой ко мне рукой и ждёт,  
когда я отдам ей листок.

– Где ты это нашла?

– Это написал игрок, который ответил на вопрос об *Эпитафии Сумерек*. Интересный стих, правда?

Я снова посмотрел на бумагу. Сообщение датировалось вчерашним днём.

– Значит, У.Б. Йейтс.

– Мне знакомо это имя. Кажется, я о нём слышала в The World ещё когда училась в университете.

– Он довольно-таки известный игрок. Играет ещё с бета-версии.

– Вы имеете в виду, что он один из бета-тестеров?

– Ну да. Как я помню, он в те времена оставлял свои заметки об эпической поэме, на основе которой была создана игра Fragment. Помнится, сам себя он называл сетевым поэтом.

– Поэтом?

– В The World он отыгрывает роль менестреля. Принимает участие в каком-нибудь ивенте, сочиняет о нём балладу, а затем выкладывает текст на форуме. Он очень талантливый поэт-песенник. Впрочем, и без него поэма хорошо всем известна.

– Правда?

– Ты легко её найдёшь, если немного поищешь.

– Я попозже её сегодня, может быть, и поищу.

Я допил кофе и поднялся с кресла.

– Иди домой.

– Вы тоже уже уходите?

– Нет. Я буду ночевать в комнате отдыха.

– Вы останетесь на работе? Хотите создать собственное *Время Ватарай*?

– По крайней мере, я не собираюсь спать на полу. Диван в комнате отдыха намного удобнее, да и так я сэкономлю время, которое пришлось бы потратить на поездку до дома и потом обратно на работу.

– Чёрт побери, шеф, вы слишком много времени тратите на игру.

\*\*\*

Я проводил девушку до лифта, а затем направился к комнате отдыха. Может девушка и права: я слишком много тружусь. Но ведь это всего лишь часть работы, так было всегда.

Шагая по коридору, я выключал лишние лампы. Терпеть не могу, когда что-либо тратится впустую, особенно электричество. Думаю, во мне уснул эколог.

Я услышал, с каким грохотом разносится звук моих шагов по коридору опустевшего здания. Днём я этого даже не замечаю, но когда стихает шум окружающей среды, шаги звучат словно гром.

Придя в комнату отдыха, я закрыл за собой дверь и выключил свет. Мысль о блуждающем ИИ по прежнему не давала мне покоя. Образ девочки преследовал меня во тьме. Я не мог перестать думать о её красном платье, и о том, как она обратилась в огненный шар. Интересно, как она смогла вернуться после удаления? Её кто-то на это запрограммировал? И тут мне в голову пришло одно имя.

Гарольд Хёрвик.



Он был главным программистом бета-версии The World, выдающимся специалистом в области исследования искусственных интеллектов, да и вообще признанным гением. Я никогда с ним не встречался, потому что он работал в США. Но все кто знает историю развития корпорации «CyberConnect» о нём слышали.

Изначально данные игры The World хранились в так называемом «чёрном ящике» (*прим. пер.: пространство данных, доступное только его создателю*), папке, доступ к которой был закрыт Гарольдом для всех. Мало кто знал о её существовании. Фактически, только самые главные разработчики и производители слышали о ней. Когда я узнал о закрытых данных, мне пришлось подписать документ о неразглашении информации. Так что теперь мне запрещено о них говорить.

В то время только лишь ходили слухи, что в ящике содержится программа, которая в автоматическом режиме генерирует полнофункциональный ИИ. Сейчас же эта идея достойна пристального рассмотрения: НПЦ, который разговаривает и ведёт себя по собственному усмотрению, а не в результате распределённой обработки данных компьютером. Если бы такое стало возможным, тогда взаимодействие между игроком и НПЦ ничем не будет отличаться от взаимодействия между двумя игроками – то есть, людьми. Такая игра будет совершенной – полная симуляция реального мира. Если симуляция голоса и правдиво выглядящие диалоги будут идеальны, то невозможно будет определить, кем является случайный прохожий в игре: человеком или ИИ.

Плохо, что Гарольд Хёрвик без вести пропал ещё до выхода бета-версии. Вместе с ним потерялся и ключ к «чёрному ящику».

Остаток ночи я провёл в беспокойном сне.



## Локация.2 Падший Ангел

Я вывел свой компьютер из спящего режима, и на экране монитора появилась моя разукрашенная вчера вечером комната. Меня аж передёрнуло от обилия в ней розового цвета.

Ликорис терпеливо ожидала, по-прежнему держа Альбирео за руку. Так как она НПЦ, ей ничего не стоит провести несколько часов подряд в бездействии рядом с моим аватаром. К счастью, Хокуто поблизости не оказалось. Наверное, она ушла сразу после меня.

Я снова попытался выйти из игры, но у меня ничего не получилось. Ситуацию так и не поправили. Ошибка, каковой бы она ни была, никуда не делась. Интересно, как долго это уже продолжается? Есть ли ещё игроки, которые не смогли выйти из игры? Или данная проблема имеет какое-то отношение к Ликорис? Всё-таки события в этом ключе стали развиваться только после её появления. Но каким образом квест может оказывать воздействия на системные команды? Кроме того, если смотреть на игровой процесс в целом, то, как таковой, проблемы-то и нет.

Я открыл окно чата и прокрутил лог. Так как я не выходил из игры, то в нём остался записан вчерашний вечерний разговор.

**Хокуто: Стой! А как же я?**

**Альбирео: Можешь поиграть снаружи. Я распускаю пати.**

**Альбирео: Спокойной ночи.**

Я глянул на часы. Показывало 8:45 утра. Вместо того, чтобы пялиться на плоский экран монитора, я надел шлем ФМД. Игровое пространство в один момент обрело очертания реальности. Я снова переместился в тело Альбирео, и он возродился к жизни.

Переключившись в вид от первого лица, я пошёл к двери. Можно было даже не оглядываться назад, я знал, что Ликорис безмолвно следует за мной.

Я понял, что чтобы завершить квест Ликорис, я должен выполнить поставленную передо мной задачу. Может, тогда всё вернётся в нормальное состояние.

Но многое ещё требовало разъяснения. Как она меня нашла в тёмном подземелье? Почему её глаза всё время закрыты? Что это за сокровища такие со странным расширением я получил?

Неважно, чем ты занимаешься: просто бродишь в игре или же выполняешь квест – важно обыскивать каждый закоулок, чтобы найти скрытую подсказку. Обычно это что-то такое, на что ты просто не обращаешь внимания; что-то такое, мимо чего случайно проходишь, даже не пытаясь это поднять. Решение здесь только одно – надо ещё раз пробежаться по всем локациям и пытаться выделять всё подряд до тех пор, пока часть потерянной информации не будет найдена. Оставалось только одно такое место, куда я заглядывал лишь раз и больше там не появлялся. И теперь именно туда я и решил пойти.

Не знаю почему, но подходя к двери я без всякой мысли произнёс:

– Ну что, Ликорис, пошли.

К моему вящему удивлению, она ответила:

– А куда мы пойдём?

Я выронил геймпад из рук. Быстренько подняв его с пола, я обернулся к Ликорис.

– Что ты сказала?

– Я спросила, куда мы идём?

Это уже вообще ни в какие ворота. Вы видели когда-нибудь НПЦ, который в режиме голосового чата даёт вам явно не запрограммированный ответ?

Хотя глаза Ликорис оставались закрытыми, лицо её было обращено ко мне. Я обнаружил, что мои ладони стали влажными от пота. Ещё ни один НПЦ так со мной не разговаривал. Ликорис чересчур общительная.

– Мы идём в локацию, которая называется «Sickened, Imprisoned, Fallen Angel», – нерешительно ответил я.

– Понятно. Орка с Бальмунгом там будут в девять часов.

– Что за?.. – прежде чем я успел закончить фразу, Ликорис подняла вверх левую руку. Над нами образовалось яркое световое кольцо и в динамиках раздался шум такой интенсивности, что даже завибрировал мой рабочий стол. Нас затянуло в световой туннель и телепортировало за пределы моего дома.

## .: 2 .:

Я очутился посреди сильнейшей снежной бури. Весь обзор закрывали белые завихрения вьюги. То небольшое, что я мог различить, представляло собой расположенные под вечным ночным небом ледяные просторы. Помимо завываний ветра, больше не было слышно никакой фоновой музыки.

### **Ω (Омега) сервер, Локация: Sickened, Imprisoned, Fallen Angel**

Единственное место в The World, где бушует снежная буря, располагается в локации The One Sin. Ещё это место известно как Запечатанные Земли – но кто и от кого их запечатал, никто не знает. Некоторые игроки разносят слух, что это как-то связано с заключённым в локации ангелом. Но опять же, во всей *Эпитафии Сумерек*, которую взяли за основу для игры, об ангелах нет ни слова.

Печать должна быть сломана? Или её наоборот, надо защитить? Почему падший ангел находится в заключении? Этот ангел друг нам или враг? Слишком много вопросов, на которые так не хватает ответов. Эмма Вилант – писательница, которая написала *Эпитафию Сумерек* – погибла в автокатастрофе, а сюжет эпической поэмы лёг в основание игры ещё до того, как литературное произведение было завершено. Но даже при этом её влияние, словно древесные корни и ветви, раскинулось по всей The World. Так что во многом ответ на вопрос происхождения этой локации черпается из области мифов.

Меня телепортировало. Так же, как до этого телепортировало из комнаты со Статуей Бога, располагающейся в глубине подземелья, прямоком в мою комнату. Не успел я и глазом моргнуть, как оказался в том месте, куда хотел попасть.

Вообще-то, в других РПГ телепортация довольно частое явление, но в The World для перехода между городами и локациями она не используется (правда на форуме всё чаще поднимается вопрос о том, чтобы в будущем её всё-таки ввести). И единственный путь из города в локацию лежит через Врата Хаоса. Но Ликорис ломает все правила The World.

Я решил перечитать лог.

**Альбирео:** Ну что, Ликорис, пошли.

**Ликорис:** А куда мы пойдём?

**Альбирео:** Что ты сказала?

**Ликорис:** Я спросила, куда мы идём?

**Альбирео:** Мы идём в локацию, которая называется «*Sickened, Imprisoned, Fallen Angel*».

– Альбирео? – губы девочки пришли в движение.

– Да?

– Тут очень холодно, правда? – выходящий изо рта девочки пар разрывало порывами ветра.

Один вид арктического пейзажа вызвал у меня мелкую дрожь. Несомненно, сегодня кондиционер в кабинете опять выставлен на максимальное охлаждение. Или может дрожь вызвал прозвучавший неожиданно голос:

– Я так и знала.

Обернувшись на голос, я увидел приближающийся сквозь метель тёмный силуэт. Как она сюда попала?

Голос принадлежал Хокуто.

– Ну как Ал, ты хорошо выпался? – спросила она.

В окружающем нас снежном безумии её бикини было совсем не к месту. Я открыл было рот, чтобы ей ответить, но словно онемел.

– Удивлён?

– Ч-что ты здесь делаешь? – наконец произнёс я запинаясь.

– Эта вчерашняя парочка, как их там звали? Орка и Бульдог?

– Бальмунг, – поправил я.

– Какая разница. В общем, они сказали, что в девять часов утра придут сюда выполнять квест, всё верно? Я так и знала, что ты придёшь им на помощь. Один в один как ты в последнюю минуту пришёл на помощь мне. Ты можешь продолжать сколь угодно твердить своё «я играю один», но всё равно в самый последний момент окажешься рядом.

– Поэтому ты меня тут и поджидала? *Устроила, понимаешь, засаду*, – последние три слова я еле сдержался, чтобы не сказать вслух.

– Я понятия не имела, когда ты снова сядешь за компьютер, а оставаться рядом с тобой на ночь и ждать твоего возвращения мне не очень хотелось. Поэтому я отправилась спать, хорошенько выпалась и пришла сюда сразу, как только проснулась. Я всё рассчитала, и получилось, что ты придёшь именно в эту локацию. Умно, правда?

– Да.

– Ну же, скажи это. Я сама умная девушка в мире. Скажи, скажи!

– Зачем же, по-твоему, я сюда пришёл? – спросил я.

– Чтобы помочь друзьям.

– Вот тут ты ошибаешься.

– Э? Тогда зачем ты здесь торчишь?

– Чтобы посмотреть, как всё будет происходить.

– Посмотреть? То есть, помогать ты им не собираешься?

Теперь настала её очередь раздражаться.

– Я ещё вчера сказал, что не буду вступать в их пати. Тем более, что уже поздно.

– В смысле, поздно говорить им, что ты изменил мнение? Ну правда, я совсем не понимаю, отчего все парни такие упрямые. Вот скажи мне, Ал, ты почему такой упрямый?

Я пытался не обращать на её слова внимания, но головная боль уже сверлила мне затылок.

– Зуб даю, ты хочешь вступить к ним в команду, чтобы вместе пройти квест. Я слышала как они сказали, что это самое трудное задание в The World. И ты хочешь принять участие в его прохождении, разве нет? Ну же, признай это.

– Я тебе уже говорил, и сейчас повторю ещё раз. Я – соло-игрок.

– Но ведь ты сформировал пати со мной. Потому что я исключение.

– Ты не исключение. Откуда тебе взбрела в голову такая идея?

Почему каждый раз, когда я разговариваю с этой девчонкой, у меня начинает раскалываться голова?

– Но ведь вчера ты сам это сказал.

– Ничего я не говорил.

– Врёшь! Ты сказал, что я исключение и поэтому ты создал со мной пати! Сказал! Сказал! Сказал!

Я что, правда такое мог сказать? Я тут же спешно прокрутил лог вниз.

**Альбирео: Она единственное исключение за всё время.**

Так и есть, мои слова.

– А ещё ты сказал, что хочешь закончить квест Ликорис вместе со мной и ни с кем другим! Неужели не помнишь, Ал?

Я с ещё большей спешкой стал прокручивать чат.

**Альбирео: Не нужно мне отвечать. Я нахожусь в режиме шёпота, и слышать меня можешь только ты, так что просто посиди молча. А Ликорис... в общем, с ней мы разберёмся с тобой вдвоём, без посторонних.**

Она оказалась права. И о чём я только тогда думал? Да ни о чём я тогда не думал. Слишком много событий одновременно смешалось в моём мозгу, чтобы можно было за всем уследить: Ликорис, Орка и Бальмунг, странные файлы. Я говорил первое попавшееся только затем, чтобы Хокуто замолчала. Знать бы ещё, что мне наговорить ей сейчас, потому что она опять болтала не переставая.

– Надеюсь, ты не собираешься мне наплести, что это была всего лишь отговорка, чтобы я ничего не выболтала твоим друзьям. Потому что если ты так скажешь, то как только они здесь появятся, я им тут же всё расскажу. Так и знай. Но ты ведь ничего подобного не имел в виду, Ал?

– Конечно же, нет.

– Тогда, давай снова создадим пати.

Я отключил звук, чтобы она не услышала мой тяжкий вздох. Наша старая пати была распущена перед тем как мы разбежались. Я зашёл в меню и воссоздал нашу пати. И я даже подумать ещё не успел, что совершаю ошибку, как Хокуто уже меня в этом убедила.

– Ура-а! Думаю, из нас выйдет отличная команда. Ух ты, и Лико с тобой.

Она не могла видеть Ликорис до тех пор, пока не оказалась со мной в одной группе. Ликорис же продолжала молчать и никак не реагировала на присутствие Хокуто.

– Вот было бы здорово, если бы она умела говорить, правда?

*Вот было бы здорово, если бы ты не умела.*

И всё-таки я ответил на её вопрос:

– Если бы НПЦ могли вести себя как люди, то выходить в онлайн не было бы необходимости. А раз нет необходимости взаимодействовать с живыми людьми, то зачем тогда вообще нужны онлайн-игры?

– Тогда почему ты играешь один?

– Я общаюсь с людьми. Но участвовать в испытаниях предпочитаю один. Мне нравится решать сложные задачи.

– Вот и неправда. Просто ты не умеешь играть в компании, вот и всё.

– Как бы то ни было, Ликорис это НПЦ и ей нет необходимости разговаривать как мы с тобой.

После того как мне на голову свалилась Хокуто, игра оффлайн кажется не такой уж и плохой идеей.

– Уже почти девять, – сказала она.

– Ты права. Надо уходить с этого места.

– Уходить? Почему?

– Я не намереваюсь вступать в пати Орки. И я не желаю, чтобы случайно с ними столкнувшись, они подумали, будто бы я изменил своё решение. Я только хочу посмотреть со стороны.

– Ясно. Ну, пошли.

– Переключи чат в режим пати, иначе они увидят наши имена, когда мы с тобой будем переговариваться.

Мы пошли сквозь вихрящийся снег. В метели тяжело было что-либо различить.

– Держись ближе ко мне. Не потеряйся.

– Я нахожусь прямо за тобой, – ответила она.

Я посмотрел в сторону карты, но её окошка на экране не оказалось. Насколько мне известно, это единственная локация в The World, где погода оказывает на игру столь сильный эффект, что ни одно средство ориентации тут не работает. Таким образом повышался уровень сложности для тех, кто решил бросить вызов The One Sin.

– Ал, куда ты пропал? Ты где?

Я обернулся. Хокуто позади не оказалось. Я, конечно, мог её слышать очень ясно, но куда она забрела я понятия не имел. Пока мы находимся в режиме пати, расстояние между нами не имеет никакого значения, мы всегда будем друг друга прекрасно слышать. Другими словами, ориентироваться на громкость её голоса я не мог. Единственное что оставалось – полагаться на своё зрение.

– Здесь слишком сложно что-либо увидеть. Наверное, это какой-то глюк. Так не должно быть, – запаниковала она.

– Ничего не глюк, просто такая специфика у локации. Хватит уже всё непонятное относить к глюкам.

– Стой. Здесь что-то есть. Сейчас посмотрю, что это.

– Нет! Ни с места! – прокричал я.

Внезапно в динамиках прозвучала музыка – что-то случилось.

– А-а! А-а-а! А-а-а-а!

До меня тут же дошло, что она обнаружила: магический портал. Должно быть, она увидела слабый свет, и когда к нему приблизилась, портал активировался. Она высвободила монстров.

Хокуто пронзительно завизжала и секундой спустя её полоса здоровья изменила цвет с зелёного на красный.

Она была мертва.

### .: 3 .:

Я долго блуждал в ослепляющей метели, но в конечном итоге нашёл призрак Хокуто. К сожалению, в отличие от реального мира, в этом мире смерть не являлась концом всего. И уж тем более концом её жалоб.

– Почему ты ничего не делаешь? Это ужасно. Спаси меня.

– Как я могу тебя спасти, когда ты уже мертва? Тебя уже поздно спасать.

– Ну так сколдуй или ещё чего-нибудь сделай.

– Сейчас меня больше волнует тот, кто тебя убил...

Неожиданно я увидел несущегося на меня ледяного монстра. Снежная буря скрывала его до тех пор, пока он не оказался прямо перед моими глазами. Я мгновенно сделал выпад алебардой, но промахнулся, затем тут же отскочил назад, уклоняясь от когтей и клыков монстра. С каждым его попаданием по мне, полоса моего здоровья убывала большими порциями. Монстр оказался очень сильным, а ведь это даже не босс.

Мне пришлось потратить целую минуту на то, чтобы его убить. Если вся здешняя мелочь такая же сильная, тогда понятно, почему локация до сих пор не пройдена. Не успел первый монстр раствориться, как снова проявил себя второй. К счастью этот *монстр* если и мог мне чем-то навредить, так только своей болтовнёй.

– Давай быстрее! Воскреси меня!

– Хорошо-хорошо. Ты только не кричи, – я прокрутил список моих предметов в поисках воскрешающего зелья.

– Поверить не могу, что ты меня бросил. Ты же сильнее, а значит должен меня защищать. Эй, ну чего ты ждёшь?

– Я передумал.

– Что?!

– Это будет лишней тратой моих зелий, – я закрыл меню выбора предметов.

– Ты о чём?

– С твоим низким уровнем здесь ничего не светит. Тебя снова убьют в одно мгновение. Так что тебе лучше оставаться мёртвой. Это будет наилучшим вариантом.

На самом деле это отличный вариант. Теперь мне больше не придётся отвлекаться на то, чтобы каждые пять секунд её защищать.

– Ах ты бессердечный паразит! – прокричала она.

– Ты же сама только что завела речь про «должен меня защищать».

К тому же, это не я её бросил. Она сама оказалась настолько рассеянной, что не смогла достаточно сосредоточиться на том, чтобы следовать за мной. Она получила то, что заслужила.

– Ни за что! Я не стану ходить как неприкаянная тень.

– У тебя нет выбора. Ну всё, пошли!



Теперь больше Хокуто на мою игру никак не повлияет, правда она всё ещё может идти за мной и недоедать. Но так как теперь она может общаться только в патийном чате, никто посторонний её не услышит. Повезло.

Плохая погода замедляла моё продвижение вперёд, поэтому я использовал Талисман Скорости (*прим. пер.: 快速のタリスマン – кайсоку но тарисуман – скоростной талисман*), чтобы можно было обследовать как можно большую площадь заснеженной пустоши. Кроме магических порталов, других объектов на поверхности не существовало, а это сильно сказывалось на ориентировании. Так как карта была скрыта, я понятия не имел ни где я нахожусь, ни в какую сторону двигаюсь, поэтому я старался идти строго по прямой линии.

– Куда мы идём, Ал?

– В центр бури.

– Зачем?

– Там должен находиться босс.

Я подумал, как должно быть сюрреалистично наша компания выглядит со стороны: девочка в красном платье и молодая девушка в бикини идут посреди снежной равнины. В реальной жизни наша одежда для такой погоды была бы более чем скромной.

– Ал, ты уже был здесь раньше?

Почему она упорно продолжает звать меня Алом?

– Да, однажды. Я сражался с боссом из другого квеста.

– Ты победил?

– Нет.

– Значит, сбежал?

– Не совсем.

– Так что же произошло?

– Он меня убил.

– То есть, даже великий воин Ал время от времени погибает?!

– Совершенно верно.

– Как это случилось?

– Когда я сюда пришёл, я преследовал совершенно иную цель, так что оказался не готов к бою. Изначально я собирался исследовать локацию, чтобы позднее рассчитать стратегию её зачистки. Но когда перед тобой появляется босс, у тебя не остаётся иного выбора кроме как сражаться.

– Или убежать.

– Я так и собирался сделать, но для начала я хотел посмотреть, есть ли у него какие-нибудь слабости. Их у него не оказалось. Ни одной из тех, которые можно было бы выявить. Я всё перепробовал – различное оружие, боевые заклинания, заклинания всех стихий: земли, воды, огня, дерева, грома и тьмы, – но ничего у меня не получилось.

– Может, его действительно нельзя победить?

– Ну почему же. Я на форуме встречал сообщения, что какие-то повреждения боссу всё же наносились. Вот только ни одно не разъясняло, каким образом они были нанесены. Возможно, что это просто слухи. Во всяком случае, всё меньше и меньше игроков приходят сюда выполнять квест, потому что нельзя бросаться в бой против монстра, предварительно не составив стратегию нанесения ему повреждений. Но какая-то методика победы всё же существует.

- Как ты можешь быть в этом уверен?
- Вспомни, что сказал Орка. The World – отличная игра. Он в это верит. И я тоже.

Мы разговаривали не прекращая движения, но время от времени я останавливался, чтобы проверить направление ветра. Я знал, что он дует от центра локации. Именно это помогало мне удерживать правильный курс движения. И вот, наконец, я увидел её.

- Ал, смотри! Это же стена из льда!

Перед нашими глазами предстала тянущаяся вверх ледяная гора. По её склону была проложена ведущая к вершине узкая тропа. Мы ступили на эту тропу.

- Это тут? Именно здесь проходит квест?
- Да.

Когда мы подошли к самой вершине, метель внезапно утихла. Мы поднялись над самыми облаками, но звук бури всё ещё был слышен за нашими спинами. Как только мы вышли на плоскую вершину ледяной горы, я смог наконец-то ясно разглядеть окружающее пространство. В центре плато находились Орка с Бальмунгом, лицом к лицу стоявшие перед существом, которое было настолько чудовищно огромным, что его с трудом можно было рассмотреть целиком.

- Это... – голос Хокуто оборвался.
- Да, – я смотрел на разворачивающуюся передо мной картину. – Это The One Sin!

#### .: 4 .:

- Ал! Ал! Ал! Какой он... огромный!

Это ещё мягко сказано. Орка с Бальмунгом рядом с ним казались букашками. Его размер был таким большим, что босс целиком не влезал в экран. Его туша, сотканная из света и энергии, имела сходство с динозавром. И свет, текущий сквозь его неподдающуюся описанию форму, имел все оттенки, словно преломленный призмой.

Орка с Бальмунгом стояли перед Спектральным Драконом.

Звуки битвы мощными взрывами и скрежетом металла разрывали воздух.

– Орка! Бальмунг! – закричала Хокуто, но её голос был слышен только мне. И это даже к лучшему, потому что им совершенно нельзя отвлекаться на ненужные разговоры.

– Вот уж не ожидал, что они ввяжутся в бой без третьего игрока! – пробормотал я удивлённо.

- Ты же сам им отказал.

– Знаю. Но я думал, они найдут себе в помощь кого-нибудь ещё. Неужели они никого не нашли?

Им хорошо было известно, что The One Sin считается непобедимым монстром, поэтому им как минимум нужно было собрать против него полную пати. С другой стороны, зная репутацию The One Sin, любой, к кому они обратились за помощью, мог посчитать эту миссию самоубийственной. Как бы то ни было, прямо сейчас перед гигантским драконом стояло всего два человека.

У меня возникло желание ввязаться в битву и помочь им, но я тут же подавил его на корню.

- Они не наносят ему урона, – крикнула Хокуто.

С нашего положения были видны очки повреждения и восстановления, которые появлялись над их персонажами. За каждой атакой Орки и Бальмунга следовало ноль очков наносимого противнику урона. В противоположность этому, атака чудовища своим разноцветным дыханием снимала их очки здоровья так легко, словно они оба были персонажами первого уровня.

– Дракон своим дыханием может осуществлять несколько видов атак. Кроме того, каждая атака накладывает дополнительный отрицательный эффект, типа парализации или отравления, которые продолжают даже после того как атака монстра была завершена, либо же накладывается эффект снижения защиты и атаки персонажа. Но хуже всего то, что дыхание дракона бьёт по площади!

Они были обречены. Дракон ослабит их издалека и только затем подойдёт ближе, чтобы убить.

Внезапно из-за спины монстра показался его хвост, которым дракон нанёс Орке сильнейший удар.

– Берегись! – вскричала Хокуто.

Но было уже поздно. Орка умер.

Правда, ненадолго. Бальмунг тут же использовал зелье воскрешения, чтобы вернуть к жизни своего партнёра. Затем Орка выпил Благородное Вино Шимы – зелье, которое полностью восстанавливает здоровье и ману (*прим. пер.: 尊酒シーマ – сонзакэ шими – благородное вино Шимы*).

– Неплохо, – проговорил я себе под нос.

– Что?

– Орка намеренно позволил себя убить, чтобы избавиться от побочного эффекта драконовой атаки. Теперь он здоров и полон сил, словно только что вступил в битву.

Это была уникальная стратегия, которой Орка с Бальмунгом, похоже, собирались придерживаться. Соло-игроками как я, такая стратегия никогда не используется.

Их пара слаженно работала друг с другом, применяя порой невероятные сочетания умений, пробуя различные стратегии боя, чтобы посмотреть, как дракон на них отреагирует.

Так же как и я ранее, Бальмунг с Оркой взяли с собой кучу разного оружия и использовали заклинания всех шести стихий во время своих атак на The One Sin. Полагаю, любой серьёзный игрок думает в том же ключе. Это великолепная стратегия. Но, к сожалению, не работающая.

Внезапно мерцающий The One Sin отступил назад и так высоко поднял в небо голову, что мне пришлось перемещать камеру, чтобы проследить за ним. Я знал, что последует далее.

– Плохо дело.

– Ал?

– Этой атакой он меня и убил.

Одним ударом он нанёс мне такой урон, что с меня снялось максимально возможное число очков жизни.

С нахлынувшими жестокими воспоминаниями я глядел на происходящее. Раздалось звуковое сопровождение: глубокая трель вибрато усилилась и увеличилась в громкости. Затем огромная туша обрушилась вниз, словно железный молот на наковальню, скрывая под собой Бальмунга. Во все стороны брызнули искры.



На время Орка заколебался, обдумывая свой следующий шаг. Это ему дорого стоило – следующий удар The One Sin пришёлся на него, сбив его очки жизни практически в ноль.

И тут в пылу битвы показался Бальмунг.

– Он выжил, – вскричал я.

– Но они так и не нанесли монстру повреждений. Им не победить!

Она была права. Возможно, The One Sin действительно непобедим и этот квест нельзя пройти.

Но двум сильнейшим в The World мечникам такие мысли в голову даже и не приходили. Они продолжали методически наносить удары, выискивая слабости противника. Но пока ещё ни одной не нашли.

– Безнадёжно. Почему они не убегают?

– Подожди.

Я увидел, как они сменили стратегию. Орка с Бальмунгом прекратили свои атаки.

– Что они делают? Они что, сдурели? – страстно, аж задыхаясь, прокричала Хокуто.

Но в тот момент, когда воины перестали нападать, остановился и монстр.

На землю опустилась тишина. Все звуки затихли.

– Поверить не могу.

– Что такое? Что происходит? Игра глюканула? Они не шевелятся.

– Они поняли, как его победить.

– Что они для этого сделали?

– Ничего. Они ничего не сделали.

Монстр атакует с той же агрессией, какую он получает от противника.

– Ничего?! – спросила Хокуто. – Чушь какая-то.

– The One Sin не станет нападать на человека, пока тот первым на него не нападёт, – объяснил я.

– Как это?

Спектральный Дракон оставался неподвижным. Вот интересно, о чём сейчас переговариваются между собой Орка с Бальмунгом?

Наконец Орка пришёл в движение. Разрывая тишину, он запустил атаку. В этот раз вместо меча он использовал против The One Sin заклинание, основанное на огненной стихии (*прим. пер.: в американском лицензионном переводе дано «водная стихия», но это явная ошибка, которую несложно вычленив проанализировав дальнейший текст*). В ответ из пасти дракона вырвалось пламя огненного заклинания. Одновременно с этим Бальмунг взвился в воздух и нанёс существу удар, скомбинированный из физической атаки мечом и водяного заклинания. Удар пришёлся на шею дракона. Монстр содрогнулся. Впервые за всё время боя ему был нанесён урон.

– Вот оно! Своим дыханием The One Sin может производить любые атаки с атрибутами присущими шести стихиям: земли, воды, огня, дерева, грома и тьмы. И он всегда применяет ту же атаку, которую провели против него. Другими словами, его атака зеркальна твоей. Но у стихий есть свои слабости. То есть, вода побеждает огонь, огонь побеждает дерево и так далее. Если они станут контратаковать против его стихии, своей превосходящей стихией, то смогут нанести колоссальный урон.

– Потрясающе! – прошептала Хокуто.

Меня восхищала их способность оценивать ситуацию по ходу боя. Не думаю, что у меня получилось бы так же.

Я смотрел, как они продолжают атаковать и контратаковать. Существовал лишь краткий миг, в который контрудар мог привести к урону, и Орка с Бальмунгом благодаря прекрасной слаженности наносили в этот миг стремительный удар. Очевидно, что в одиночку дракона не победить. В то же время, пати из трёх игроков будет вносить в бой слишком большую сумятицу. В результате так никто и никогда не поймет, что же именно нанесло боссу урон. И только два персонажа могли нанести поражение The One Sin.

Но монстр пока ещё был жив!

Два воина продолжали сражаться – лишь сейчас у них появился хоть какой-то шанс на победу. Они должно быть в бешеном темпе сейчас согласуют через интернет свои атаки. Удары следовали один за другим. Синхронизация Орки с Бальмунгом была превосходной.

И вот, наконец, Бальмунг издал дикий крик и нанёс врагу «укол милосердия» – из его рук вырвался язык пламени и последние из 65.536 очков жизни The One Sin исчезли.

С противным рёвом монстр обрушился на ледяную твердь.

– Они победили, – в благоговейном трепете прошептала Хокуто.

– Они повергли легенду, – добавил я.

Вся локация окрасилась в семь цветов Спектрального Дракона, и пока тело его таяло и исчезало, вокруг нас образовался туман. А затем на горизонте появилась полоса света.

– Ал! Ты только посмотри! – закричала Хокуто.

Я находился в недоумении. Земли извечной тьмы были покорены, и впервые за всё время на них забрезжил рассвет.

## .: 5 .:

Солнечный свет заполнил трещины в ледяной стене, и окружающие нас тьма и лёд, включая ледяную поверхность на которой мы стояли, растаяли в одно мгновение! Внезапно мы оказались подвешенными в тумане, так как все твёрдые поверхности исчезли. Мы словно плавали в эфире.

– Внизу что-то есть. Что это, что это? – опять закричала Хокуто.

Под нами я увидел фигуру. Как если бы кто-то был заморожен в лёд. Затем я разглядел крылья.

– Ангел? – удивился я вслух.

– Ангел? – переспросила Хокуто.

Получивший избавление от уз, ангел расправил крылья и взмыл вверх из своей тюрьмы. Возможно, он стремился на небеса, а может просто хотел сбежать из преисподней. Как бы то ни было, теперь и тени нет сомнения в том, что Орка с Бальмунгом зачистили локацию The One Sin.

– Что это значит? – спросила Хокуто.

– Не знаю.

– Ал?

Ангел пронёсся мимо нас и растворился высоко в небе. Вместе с собой он унёс из этого мира и снежную пелену, возвращая локации её настоящий ландшафт. Теперь, когда снег пропал, эта локация больше ничем не отличалась от других локаций The World.

– Карта вернулась! – облегчённо раздался голос Хокуто.

С помощью Сферы Феи я увидел, что расположение подземелий вернулось в норму.

– Прохождение квеста вернуло локации её прежний вид.

– Но ведь это не мы её прошли.

– Некоторые квесты проводятся всего лишь раз. Даже само название The One Sin говорит о том, что это однократное мероприятие. Больше это приключение пройти никому не светит.

– Ух ты! Это значит, что ангела, которого мы видели...

– Больше не увидит никто. Нам посчастливилось оказаться в нужное время в нужном месте.

Вдруг с неба посыпались прекрасные ангельские перья. Несмотря на то, что сам ангел уже давно улетел, за собой он оставил, словно самолёт конденсационный след, свои перья.

– Альбирео, пожалуйста, найди перо, – раздался голос Ликорис. Давненько её не было слышно. – Моё перо.

Дождь из танцующих над нами перьев, как и ранее снег, был всего лишь фоновым элементом. Его нельзя было выделить.

– Ты уверена?

– Да, Альбирео. Найди моё перо.

Трудная предстоит задача. Я стал спешно пытаться выделить сотнями падающие с неба перья. И вдруг я его увидел. Единственное красное перо, плывущее вдалеке. Должно быть, именно о нём Ликорис и говорила. Все остальные перья были белоснежными, но это было таким же красным цветом, что и платье девочки.

Я побежал к перу, и как только оно оказалось в радиусе захвата, тут же подцепил его.

**Вы получили eye.cyl!**

На этот раз странное расширение файла меня уже не удивило.

– Пожалуйста, передай мне eye.cyl, – тихо прошептала Ликорис.

В отличие от прошлых файлов, значение этого я, наконец, разгадал. Это было слишком очевидно.

– Пожалуйста, передай мне eye.cyl, – повторила девочка.

Но какое отношение всё это имеет к The One Sin? И почему в названия файлов заложены базовые понятия?

– Что случилось, Ал? Ты куда так рванул? – спросила Хокуто.

Я оставил её вопрос без внимания. Вместо этого я повернулся к Ликорис, и с помощью команды торговли передал ей перо.

– Спасибо, Альбирео, – сказала она.

Как я и подозревал, только она получила файл, её глаза тут же раскрылись.

– Ты меня видишь? – спросил я.

– Да. Спасибо, Альбирео, – лицо Ликорис озарила широкая улыбка.

Так как именно я запустил квест Ликорис, то возможно только я и мог выделить перо. Уверен, именно поэтому она меня сюда и привела.

Неожиданно окружающее пространство снова завибрировало и нас опоясало световое кольцо. На этот раз подобное меня уже не удивило. Хокуто же напротив, начало трясти от возбуждения.

– Альбирео, что проис... – её голос потонул в звуке заклинания Ликорис. Она снова нас куда-то телепортировала.





### Локация.3 Алхимия

Аватар Альбирео растянулся на вершине высившегося посреди зелёного луга небольшого холма. Я лежал на спине и под тихий свист играющего в остролистой траве ветерка смотрел, как в небесах блистают звёзды.

– Как у тебя получилось лечь? – спросила меня Хокуто.

– Набери команду «/lie».

Это была новая команда, ставшая доступной при последнем обновлении игры. Хокуто последовала моему примеру и прилегла на траве рядом.

### **Σ (Сигма) сервер, Локация: Murmuring, Night, Alchemy**

Не знаю почему, но Ликорис перенесла нас из «Sickened, Imprisoned, Fallen Angel» в самую обычную локацию. Единственное, в чём я могу быть точно уверен, это то, что Хокуто она взяла с нами лишь потому, что она на тот момент состояла со мной в пати. Вот только сама Хокуто настолько ещё неопытный игрок, что даже и не задалась вопросом о возможности телепортации. На данный момент только одна мысль не давала ей покоя:

– Ал, когда ты меня воскресишь?

– Не сейчас.

– Почему?

– Потому.

– Почему, потому?

– Потому что я так сказал.

У меня возникло чувство, что это может продолжаться бесконечно.

– Ты же знаешь, что я не отстану от тебя, пока ты не вернёшь меня к жизни.

Мне стало жутко. Как у неё получается читать мои мысли?

– Это идёт вразрез моим желаниям, но так уж и быть...

– Ура-а! – она чуть ли не визжала от восторга.

Я набил команду, и она вернулась из страны мёртвых.

– Бесись как угодно, только не разгуливай где попало. Тут вероятно полно затаившихся монстров и скрытых ловушек, которые запросто убьют такого низкоуровневого персонажа как ты.

– А это что такое?

Она запустила магический портал, из которого выскочила целая толпа гоблинов. Мне пришлось провести целую серию стремительных атак, чтобы их всех убить.

– Я же тебе только что сказал, чтобы ты ничего подобного не делала.

– Ой, да ладно тебе. Ты слишком много волнуешься.

– Мне не пришлось бы волноваться, если бы ты не вела себя так по-дурацки!

– Прости, – её персонаж стал рыдать.

Это был результат команды, которую она применила, чтобы надавить на жалость. Но со мной такое не прокатит.

– Почему бы тебе не следить за тем куда идёшь, вместо того, чтобы отвлекаться на придание персонажу эмоций?

– Вот же зануда!

– Да, я такой.

– О-о, я смотрю, ты стал в позу, – начала она насмехаться.

– Хочешь вернуться в свой прежний призрачный вид?

Вдруг, за спиной у меня раздался лёгкий смешок. Обернувшись, я увидел Ликорис. Больше она меня за руку не держала. Напротив, она свободно, почти игриво, прогуливалась по траве.

– Ух ты! Она открыла глаза, – сказала Хокуто, подбегая к Ликорис.

Пока Хокуто отвлеклась от меня, я стал размышлять над расширением файла. Удивительно, и как только я раньше до этого не додумался: расширение представляет собой первые три буквы имени Ликорис. А само название файла это написанное в обратном порядке слово. И только благодаря палиндрому «eye» – что означает «око» или «зрение» – я смог расшифровать его. Остальные два файла полученные мною ранее: «esiov.cyl» и «gae.cyl» были голосом и слухом соответственно. Я настолько был уверен в том, что это системный баг, что даже не смог разобрать такой простой код.

– Ал! Ты знаешь, что Лико может нас видеть?

– Да.

– Когда это произошло?

На самом деле вопрос должен звучать: *почему* это произошло? Что означают все эти поиски НПЦ своих голоса, слуха и зрения? В данном квесте нет никакого смысла. Все НПЦ это заранее подготовленные к своей роли, запрограммированные персонажи с простым набором функций. Они только откликаются на действия, но сами их не создают. Ликорис же отвечает так, будто она обладает собственной волей.

В целом, происходящее представляет собой для меня загадку, ключ к которой я всё никак не могу найти. Взять хотя бы этот бессмысленный квест. Поиск чувств Ликорис не совсем приемлем в рамках игры. К тому же в нём отсутствует элемент драмы. Нет строго прописанного сценария последующих событий. Да и вообще, почему квестовые предметы даны в зашифрованном виде?

Всё-таки вопрос должен звучать так: кто написал и запрограммировал данный сценарий? И что самое важное, для чего?

У меня закружилась голова.

Сам квест меня мало волновал, я хотел его пройти потому, что он сильно отличается от остальных. Словно Орка и Бальмунг, бросившие вызов величайшему испытанию, которое только можно было найти, я хотел лично разгадать эту тайну.

Если это системный баг, я должен узнать о нём как можно больше. Баги словно магнитом притягивают определённую категорию игроков и нарушают весь игровой баланс. В зависимости от сбоя, кто-то может получить бесконечную сумму денег; кому-то перепадёт возможность наносить противнику урон, но самому оставаться без повреждений (а есть сбои, которые позволяют игроку, скажем, спрятаться в стене, что совершенно непозволительно). Большинство игроков тут же сообщает о найденном баге, но есть и такие, кому нравится их использовать. В сфере интересов хорошей игры заложено, чтобы люди сообщали обо всех багах. В противном случае, если читерство станет повсеместным, игра потеряет свою привлекательность и никто больше не станет в неё играть.

– Альбирео, – позвала меня Ликорис.

– Что такое, Ликорис?

– Иди за мной.

Она развернулась на пятках и побежала. Это продолжение квеста? Или это её собственное решение, основанное на полученной наряду с голосовым общением, зрительной и слуховой информации? Она пытается взаимодействовать с игроками? Нет, такое просто невозможно.

– Лико, подожди! – крикнула ей Хокуто.

Мы бежали за Ликорис по равнине до тех пор, пока она не остановилась перед источником.

– Что это? – спросила Хокуто.

– Иллюзорный источник.

– В смысле?

– У тебя ведь не слишком хорошая броня? – я посмотрел на те тряпочки, что были на ней надеты.

– Не очень.

– Ну и ладно. Снимай её.

– Снимать? Ты хочешь, чтобы я разделась? Так я и думала – ты меня домогаешься!

У меня снова заболела голова.

– Когда ты что-нибудь бросаешь в источник, то взамен получаешь предмет с улучшенными параметрами, – объяснил я. – Если ты бросишь в него свою нынешнюю броню, то получишь что-нибудь получше, возможно даже с повышенными параметрами защиты.

– Правда? Забесплатно? Это ничего не будет мне стоить?

– Ничего. Иногда, в зависимости от времени суток, можно получить и ослабленный предмет, но сейчас такого не случится. Попробуй выделить источник и дальше следуй появившимся инструкциям.

– Но если я разденусь, я же останусь голой?

– Нет.

Неужели она не понимает, что и так практически голая?

– Альбирео, – позвала меня Ликорис.

– Да?

Ликорис стояла на краю источника, спиной ко мне. В тусклом свете звёзд девочка казалась такой маленькой и хрупкой.

– Могу я, пока мой квест не будет завершён, рассчитывать на твою помощь? – спросила она.

– В смысле?

– Могу я на тебя рассчитывать?

Прежде чем я успел ответить, Ликорис бросилась в источник. Она исчезла в глубине вод, не оставив за собой ни брызг, ни ряби на воде. Ни одна из известных мне программ на такое действие не способны.

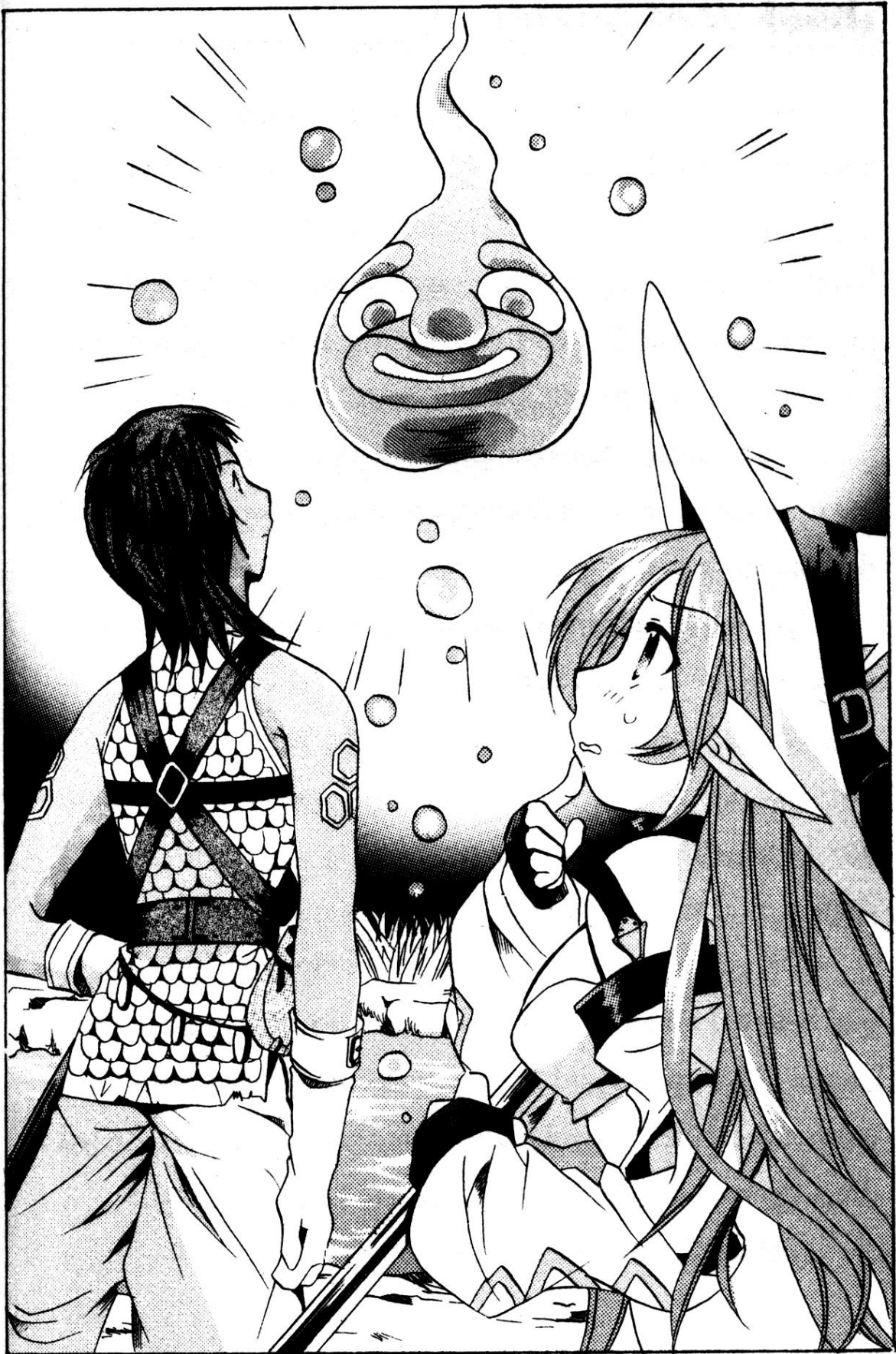
– Зачем она это сделала? – пронзительно взвизгнула Хокуто.

Как только Ликорис пропала в глубине, на её место выскочил демон источника.

– Это ещё кто? – чуть не плача прокричала Хокуто.

– Демон источника, – ответил я.

– Какой он противный! – заключила она, глядя на огромную каплю с глазами и носом.



– Ты бросил золотую секиру? – спросил демон источника. – Или серебряную?

У меня перед глазами появилось окно со стандартными ответами (Золотую, Серебряную, Ни ту и ни другую), но оно должно появляться только если в источник попадает какой-либо предмет. В этот раз демон посчитал предметом Ликорис.

Я выбрал «ни ту и ни другую». Похоже, у демона возникли проблемы:

– Я ничего не могу сделать с предметом такого уровня.

Это один из возможных ответов демона, когда предмет, который ты ему бросаешь, изначально уже был с мощными параметрами.

– В качестве извинения, прошу принять от меня вот это, – продолжил демон.

По идее, после этого он должен вернуть старый предмет, а вместе с ним передать золотую или серебряную секиру.

– До новых встреч! – произнёс демон, перед тем как вернуться в воду.

Передо мной появилось окошко, сообщавшее, что я получил предмет. Когда я прочитал перевёрнутое название файла, у меня перехватило дыхание.

– Сбежал. Он такой жадный, что даже не дал мне улучшить одежду! – Хокуто смотрела на воду, но демона и след простыл.

– Альбирео, – прошептала Ликорис. Она стояла у края источника на своём прежнем месте.

– Ах! Вот и Лико вернулась, – сказала Хокуто.

Я задумался о том, что её одежда и волосы остались сухими лишь потому, что никто не написал программу для такого изменения внешности персонажа. Но, конечно, это ещё ничего не значит. В последнее время моя вера в непоколебимость истин The World практически ежеминутно подвергается жёстким потрясениям. Как много я на самом деле знаю об игре? С тех пор как в подземелье я встретил маленькую девочку в красном платье, мои убеждения претерпели сильные изменения.

– Альбирео, – снова прошептала Ликорис.

## .: 2 .:

Я смотрел на простор мерцающих звёзд. Они выглядели как настоящие. На экране моего монитора их видно намного больше, чем если бы я посмотрел на небо снаружи офисного здания корпорации где я работаю.

Посмотрев направо, я увидел лежащую рядом со мной Хокуто. Она воспользовалась командой, которой я её научил.

– Потрясающе, – сказала она. – Я знаю, что это всего лишь игра, но всё равно дух захватывает.

– Да.

– Но кое-что заставляет меня задуматься. Как считаешь, это уже болезнь, если человек с раннего утра садится играть в видеоигры?

– Пока ты осознаешь, что это нездоровый образ жизни – ничего страшного. Но когда игра для тебя выходит на первый план в жизни, тогда уже пора бить тревогу.

– Это когда превращаешься в мерзкого фанатика?

– Угу.

Она имела в виду тех фанатичных игроков, которые любую свободную минуту используют для игры.

– Ал, – осторожно спросила она, – разве ты сам не из этих сумасшедших?

– Ты не должна задавать такие вопросы человеку, с которым буквально только что познакомилась.

– Не буду. Просто всё здесь такое красивое, хоть и ненастоящее. Совсем не похоже на внешний мир.

– Что во внешнем мире может быть красивого? Понятия не имею, где ты живёшь, но здесь в Токио воздух настолько грязный, что дышится с трудом. Изо дня в день я вижу вокруг себя транспортные пробки, ужасную экологию, шум, криминал, жестокость и разруху, и я не в силах всё это исправить. Здесь же комфортно. Здесь можно смотреть на великолепное звёздное небо. Здесь не надо волноваться о политике, войнах и гнилом обществе.

– А как же глюки? – спросила Хокуто. – Разве они не разлагают компьютерную систему?

– Кобальтовые Рыцари сражаются, чтобы избавить нас от любых багов. Они борются против искажения системы. Они делают всё, что в их силах, чтобы система работала исправно.

– Ты так говоришь, словно гордишься ими.

– А ты рассуждаешь, словно философ.

– Я больше люблю называть себя поэтической натурой.

– Но точнее сказать невозможно.

– Что?

– Прости, это была глупая шутка.

– Странный ты человек, Альбирео. Но ты мне нравишься.

– Даже с учётом того, что я зануда?

– Обычно, когда посторонний пытается читать мне лекцию о таком пустяке как онлайн-игры, меня это просто бесит, – ответила Хокуто. – Но когда это делаешь ты, я ничего против не имею.

– Почему?

– Потому что ты мой компаньон.

Хокуто набрала команду «/smile».

– Эй! – продолжила она. – Да у тебя же глаза словно звёзды.

– Пытаешься флиртовать?

– Нет, это правда. До сих пор я этого не замечала, но ведь так оно и есть.

– Знаешь, зачем я так сделал?

– Чтобы выглядеть круто, полагаю.

– Тогда знаешь, откуда я взял себе имя Альбирео?

– Эм-м... нет.

– Так называется звезда со звёздной величиной равной трём, находящаяся в созвездии Лебедя. Если смотреть невооружённым глазом, то кажется, что звезда одна. Но если посмотреть в телескоп, то мы увидим, что на самом деле это двойная звезда.

– Это как?

– Две звезды вращаются вокруг общего центра масс. Одна из них цвета сапфира, другая цветом топаза.

– Прямо как твои глаза.

– Совершенно верно. Альбирео считается одной из самых красивых двойных звёзд на небосклоне. Её также называют украшением Млечного Пути.

– Другими словами, ты пытаешься выглядеть круто.

– Ты читала Миядзаву Кэндзи, его роман-аллегию «Ночь на галактической железной дороге»? Первая станция, на которой останавливается поезд, называется «Лебедь». На ней находится обсерватория «Альбирео», а две звезды играют роль прибора, измеряющего скорость вод серебряной реки Млечного Пути.

– Ты ведь долго выбирал себе имя?

– Долго.

– Целых три дня, да?

– Угу. Лишь бы выглядеть круто.

– Потратить три дня на имя это совсем не круто, – сказала Хокуто. – Но ничего, Ал, ты по-прежнему мне нравишься.

Я посмотрел налево, и увидел лежащую с другой стороны от меня Ликорис. Сейчас она была точь в точь как отыгрываемый другим человеком персонаж.

– Альбирео, – повторяла она вновь и вновь, потому что я до сих пор не передал ей файл с расширением «.cyl», полученный от демона источника.

Теперь, когда я знал его расшифровку, я также знал, что она приобретёт, когда получит от меня файл.

Я набрал команду «/stand», чтобы подняться на ноги.

– Ты куда? – спросила Хокуто.

– Пора завершить квест Ликорис.

– Правда? Тогда я с тобой!

– Хочешь пойти со мной? – удивился я.

– Разве мы не компаньоны?

Я заколебался. Затем до меня вдруг дошло, как далеко мы с ней вместе уже прошли. Кроме того, она единственная знала о существовании Ликорис.

– Хорошо. Для начала зайдём в корневой город.

– Без проблем. Эм-м... один только вопрос... как мне подняться на ноги?

– Можешь лежать, где лежишь.

Я выбрал в меню команду выхода из локации и мы тут же оказались внутри светового туннеля.

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





## Локация.4 Память

Закатное солнце слабо освещало The World, и воды озера покрывала мелкая рябь.

– Где это мы? – спросила Хокуто.

– В локации «Hidden, Forbidden, Holy Ground».

Я стоял на каменном мосту, и передо мной торжественно высился находящийся на острове посреди озера собор.

### **Δ (Дельта) сервер, Локация: Hidden, Forbidden, Holy Ground**

Стояла тишина. У локации не было фоновой музыки, и единственным раздающимся в ней звуком был стук наших шагов. Из-за этого казалось, что чего-то в ней не хватает.

– Почему ты постоянно меня приводишь в какие-то подозрительные места? – спросила Хокуто.

– Почему тебе это место кажется подозрительным?

– Ты только посмотри на мост. Он же бесполезен.

Я обернулся и увидел ту часть моста, на которую нас телепортировало. Мост обрывался на середине озера – он не был соединён с берегом.

– Полагаю, там заканчивается локация.

– Но это же портит всю иллюзию реальности.

В The World каждая физическая локация имеет границы в зависимости от выделенного на неё объёма памяти и уровня программирования. Обычно на картах они соответствуют природным границам: непроходимым горам, безграничному морю или непролазной растительности – то есть тому, что выглядело бы как часть природной среды. Даже здесь создатели вполне могли бы проложить мост до берега, а на самом мосту создать какую-нибудь преграду, чтобы перекрыть проход. Но вместо этого, они предпочли его просто обрезать посередине.

Хокуто озиралась вокруг, оценивая обстановку. Я же, посмотрев себе под ноги, увидел наши тени. В этой локации солнце всегда висит на одном и том же месте, одинаково подходящем как для заката, так и для рассвета. И так как изменений его положения не происходит, то сложно сказать, какое именно сейчас время суток. Но всё же одна зацепка имеется. В реальном мире все церкви строятся так, чтобы главный выход из здания располагался на западе, а алтарь на востоке. Так что если дизайнеры придерживались этого правила, то сейчас должно быть утро. С другой стороны, идея этой локации взята из *Эпитафии Сумерек*, а в ней нет ни слова о религии реального мира.

Я направился к собору.

– Ал, подожди меня! – крикнула мне вдогонку Хокуто.

До меня донёсся звук её шагов. Теперь передо мной вытянулись три наших тени – Ликорис всё время находилась рядом со мной. Впервые за последнее время мы попали в локацию не с помощью её телепорта. И всё же, несмотря на это, девочка послушно следовала за мной.

Освещённый солнцем каменный собор высился зловещим силуэтом, из-за чего в воздухе витала гнетущая атмосфера.

– Блин, что за мрачное место, – пожаловалась Хокуто. – Почему здесь нет карты?

Она была права. Карты на её привычном месте не было. Да и, честно говоря, смысла в её наличии здесь нет. Ладно ещё в локации «Sickened, Imprisoned, Fallen Angel» её отсутствие было частью сценария усложняющего прохождение квеста, но тут то она зачем нужна?

Я стоял перед двойными дверьми главного входа. Правая створка была приоткрыта. Как только я вступил в нартекс (*прим. пер.: в церковной архитектуре так называется короткое помещение между входной дверью и центральным залом – наосом*), до моих ушей донеслась, словно приветствуя вошедшего, музыка духового органа. И как только я прошёл чуть дальше внутрь здания, звук стал сильнее.

Прямо передо мной тянулся длинный наос со сводчатым потолком. Пол покрыт ромбовидными мраморными плитами зелёного оттенка. Отсчитывая время, туда-сюда качался огромный маятник. Оглядевшись, я обнаружил ещё три маятника. Все вместе они образовывали правильный квадрат.

Тик-так, тик-так.

– Это Священное Место The World.

– Почему именно священное?

– Потому что оно взято из книги. Локация также уникальна ещё тем, что здесь нет ни монстров, ни подземелий, ни магических порталов – ничего подобного рода.

– То есть, тут никаких событий не происходит?

– Ты читала *Эпитафию Сумерек*?

– Что это?

Похоже, что нет.

– Это эпическая поэма, которая послужила основой для создания игрового мира. Из неё взят сюжет игры.

– Кто её написал? – спросила Хокуто.

– Немецкая писательница Эмма Вилант. Она публиковала её на своём сайте.

– То есть, в печатном виде она не издавалась?

– Не думаю. Но и без того она стала дико популярной.

– О чём в ней говорится?

– Идёт великая война между духами и демонами. Кажется, силы добра сражаются против дьявольских стихий, которые могут привести к уничтожению всего мира. И вроде бы главными персонажами служат два полудуха и человек, которые отправились искать Сумеречного Дракона, чтобы узнать у него, как спасти мир.

– Судя по твоим объяснениям, ты и сам не в курсе, о чём она.

– Оригинал был утерян. Бета-версия The World вышла в мае 2007 года. К тому времени как в июле бета-тест был завершён, по сети пошёл слух, что игра основана на рассказе из интернета.

– На книге Эммы?

– Верно.

– Ты играешь в эту игру ещё с бета-версии?

– Возможно, я действительно её мерзкий фанатик, – ответил я.

Девушка засмеялась.

– Сайт Эммы упал ещё задолго до того как начались слухи, – продолжил я.

– Почему он упал?

– К тому времени Эмма Вилант умерла.

– Ой.

– Я собирал любую информацию, какую только можно было найти о ней и её книге. И из того что я узнал выходило, что Эмма перестала появляться в сети в районе 2004-2005 годов. В конце концов выяснилось, что она умерла ещё до 24 декабря 2005 года. Ты знаешь, что произошло в тот день?

– Это в этот день что-то уничтожило весь интернет, правильно?

– Правильно. Этим «что-то» был вирус *Поцелуй Плутона*. На семьдесят семь минут по всему земному шару прекратилась всякая связанная с интернетом коммерческая активность. Это стало сильнейшим ударом для мировой экономики. Правительственные структуры, финансовые учреждения, транспортная система, предпринимательская деятельность – всё прекратило свою работу. Были повреждены информационные данные, из-за чего случилось множество железнодорожных и авиационных катастроф – всё было так, словно наступил конец света. Даже компьютеры Пентагона, которые, как считалось, полностью защищены от подобного, пали жертвой вируса. Когда они отвалились от сети, военная автоматическая система нанесения ответного ядерного удара начала обратный отчёт, потому что компьютеры посчитали, что Вашингтон уже лежит в руинах. Если бы всемирная сеть вовремя не перезагрузилась, то всё живое было бы уничтожено в ядерной войне. А ты знаешь, кто оказался виновником в запуске дьявольского вируса?

– Десятилетний мальчишка.

– В точку. И представь себе, он живёт в Лос-Анджелесе: ничего хорошего из этого города ещё не выходило.

– Угу.

– Большинство частных компьютеров тоже было повреждено. Количество потерянных данных не поддаётся исчислению. Даже я пострадал от вируса.

– Что у тебя случилось?

– Я потерял мою почти законченную дипломную работу, которую писал несколько месяцев кряду.

– Ты не делал резервные копии?

– Теперь делаю.

Хокуто засмеялась. Похоже, ей доставляло удовольствие слышать о моём несчастье.

– Как бы то ни было, до *Поцелуя Плутона* люди постоянно боролись с вирусными атаками и проникновениями червей. Но теперь у нас есть ALTIMIT OS и сейчас такое сложно себе представить.

– Как страшно звучит.

– В общем, именно поэтому копий *Эпитафии Сумерек* больше не осталось. Всё было потеряно из-за вируса и смерти Эммы.

– А как же печатные копии?

– По всей видимости, сайт Эммы был защищён от сохранения, распечатывания или копирования страниц. Если и есть где-то печатная копия, то Эмма Вилант была единственной, кто её видел. Остаётся только вариант с переписанной от руки с экрана монитора копией.

– Это слишком кропотливая работа. Никто не будет себя этим утруждать. Тем более что сайт был доступен в любое время.

– Ты права. Сайт был бесплатным для посещения и чтения, так что зачем было себя утруждать.

– Значит, всё утеряно?

– Может и нет. Нашёлся страстный любитель произведения, который переписал её и затем перевёл текст на английский язык. Кем бы он ни был, он сохранил печатную копию, по которой затем была создана игра Fragment, которую мы и испытывали в бета-тесте.

– И кто этот переводчик?

– Кто его знает. Некто из сети. Или может это даже была группа людей. Так как нам мало что известно о переводе, то вероятно Fragment слабо следует сюжету. Никто не знает, действительно ли английский перевод сделан по оригинальной работе Эммы Вилант. И если перевод на самом деле сделан с оригинала, то неизвестно насколько он точен.

– То есть, он может быть ошибочным?

– Перевод это такой неоднозначный процесс. Во время него неизбежны изменения, которые призваны адаптировать текст под ту аудиторию и ту культуру, для которых он ведётся. Точность перевода не так важна, как удобство восприятия текста и, в нашем случае, сюжетная линия.

– Как перевод может быть неоднозначным? В смысле, «tree» это же дерево?

– Это, конечно, так. Но ты возьми какой-нибудь голливудский фильм. Если на озвученную версию наложить оригинальные субтитры, то ты увидишь прекрасный пример того, как сильно переводной диалог может отличаться от исходного контекста. И это даже без учёта действительно проскакивающих время от времени ошибок переводчика. Вот скажи, как часто ты смотрела фильм и думала, что герои на экране несут какую-то бессмыслицу?

– Точно, было такое. Так ты знаешь английский язык?

– Немного.

– Значит, ты всегда увидишь, в чём ошибся переводчик.

– Конечно, иногда у меня это выходит. Но ведь ошибка ошибке рознь. Например, английскую шутку из-за языковых и культурных особенностей достаточно точно перевести не получится. Да и некоторые слова, например «bare» и «bear», хоть и произносятся одинаково, но имеют разный смысл. И то, что они в одном языке звучат одинаково, это ещё не значит, что и в другом они тоже будут звучать одинаково. Юмор довольно часто играет подобными особенностями языка, которые при прямом переводе бывает сложно уловить. Поэтому переводчик сохраняет сюжетную линию рассказа, но при этом меняет стиль повествования так, чтобы книга по-прежнему оставалась интересной для читателя. В противном случае, если оставить всё как есть, книга может оказаться неудобочитаемой!

– И правда.

– Но если переводчик перестарается, то оригинальный замысел писателя испарится. А это одинаково плохо как для читателя, так и для самого автора произведения. Слова – очень деликатная штука. Запомни это.

– Никогда об этом раньше не задумывалась.

– Как бы то ни было, бытует мнение, что авторская рукопись Эммы на самом деле лишь черновик. И кто знает, на что была бы похожа итоговая версия. Ведь писатель до самого издания произведения вносит правки в текст. К слову, «Ночь на галактической железной дороге», Миядзавы Кэндзи, претерпела три переиздания, и в последней версии уже

сложно было разглядеть черты рукописи. Словно программа после установки последнего обновления.

– Что, правда? Целых три версии?

– На самом деле, полагаю, их было даже четыре. Ведь Миядзава получил широкое признание лишь только после смерти. И все эти версии были опубликованы по мере их нахождения.

– Какая жалость, что он так и не узнал, как много людей любят его истории.

– Миядзава Кэндзи прожил хорошую, хоть и короткую жизнь. Он работал учителем, писал в своё удовольствие и, когда ему предоставлялась такая возможность, публиковал свои произведения самиздатом. Ему нравилось писать детские рассказы и сказки. После его смерти в возрасте тридцати семи лет, различные редакции опубликовали разные версии его историй.

– В смысле, они их изменяли?

– У них не оставалось выбора. Оригиналы были не окончены. Но кто-то из редакторов провёл достойную работу, а кто-то не очень. Всё ведь субъективно. Я это к чему: достоверно установить подлинность *Эпитафии Сумерек* не так просто, как ты думаешь. Без оригинальной рукописи можно только гадать, какая была первоначальная задумка Эммы. К тому же сложность прибавляет и тот факт, что все копии переведены в электронный вид и рукописного текста, который можно было бы анализировать, в природе не существует.

– Это как некоторые учителя, которые не принимают напечатанный реферат, потому что они не уверены в том, что ученик сам его написал, а не скачал откуда-то из интернета!

– Есть люди, которые хвастают тем, что читали оригинал поэмы, но ведь нельзя знать наверняка, так это или нет.

– Ты говорил, что The World основана на *Эпитафии Сумерек*.

– Говорил.

– Значит, разработчики читали оригинал? – спросила Хокуто.

– Корпорации «CyberConnect» ежедневно на электронную почту приходят тысячи писем с подобным вопросом.

– И каков её ответ?

– Корпорация на письма не отвечает.

– Почему?

– Ну-у... давай отвлечёмся на мгновение. Английская версия *Эпитафии* начинается со сцены, разыгрывающейся в «Пупе Озера». Это место, где мы сейчас находимся.

– В пупе?

– Другими словами, в центре. Знаю, что звучит странно, но именно так слово «navel» и переводится. Тут уж ничего не поделать. Как бы то ни было, сюжет всей книги настолько мощный, что даже его фрагмент способен завлечь читателя. Это я знаю по себе. Я с головой окунулся в The World, чтобы посетить все указанные в поэме места, если таковое вообще было возможно. Вот на что меня вдохновила эта локация. Да и не только она, а вся игра в целом. Когда я был моложе, я собирал разрозненные куски истории и пытался их соединить в более вразумительный рассказ. Я даже попытался побольше разузнать о жизни Эммы Вилант, чтобы лучше, чем кто-либо иной, понять описанный ею мир.

– Ух ты! Мне, наверное, понравилось бы читать Эпитафию Сумерек!

– Ну не знаю.

– Ты же сказал, что она восхитительная.

– Это так. Но она так же и довольно тяжелая.

– В смысле, толстая?

– Не совсем. То есть, и толстая тоже, но я имел в виду вовсе не это. У неё очень тяжёлое содержание. Такое чтение не для каждого. Не уверен, что выйди поэма в печать, её ждали бы успешные продажи. Даже Толкиновская трилогия «Властелин колец», до выхода на экраны фильма, в Японии была прочитана лишь малым числом преданных фанатов профессора.

– Но ведь и *Эпитафия Сумерек* в равной степени получила известность только благодаря игре.

– Конечно. Но чтобы быть фанатом игры, вовсе не обязательно быть фанатом поэмы. Это совершенно разные вещи. Но в то же время они суть одно и то же. Я не перестаю думать, что Эмма была бы счастлива узнать, что её история живёт и каждый день меняется.

– Ах, какие очаровательные мысли.

– Она обессмертила своё имя, пусть даже большинство игроков его никогда и не слышало. Образы, рождённые её воображением, будут продолжать жить.

Мы уже были посреди собора.

– Пожалуйста, Альбирео, – Ликорис стояла за моей спиной.

– Эй, так Лико разговаривает? – удивилась Хокуто.

– Ты разве не заметила?

– Что не заметила?

– В соборе голосовой чат автоматически переключился с режима пати в общий режим.

– Почему он так сделал?

– Пред лицом господина недозволено скрывать мысли, – я переключился на Ликорис. – У меня была причина привести тебя именно сюда.

– Ал, что происходит? – Хокуто выглядела озадаченной. Она ничего не знала о файлах со странным расширением.

– Ты, правда, хочешь получить то, что дал мне демон источника? – спросил я.

Из окна второго яруса собора на лицо девочки упал луч света. Озарённая им, она выглядела словно небесное создание. Её широко раскрытые, наполненные невинной чистотой глаза смотрели прямо на меня. Девочка медленно протянула ко мне руку и повторила фразу, которую вот уже долгое время она мне шептала:

**Ликорис: Пожалуйста, Альбирео. Передай мне файл yromem.cyl.**

**:: 2 ::**

– Теперь ты вспомнила? – спросил я.

– Альбирео?! – Ликорис стояла потрясённая.

Возможно, она вспомнила вот что...

\*\*\*

В нижнем углу поля зрения я заметил какое-то движение. Инстинктивно я проследил за этим движением, и не поверил собственным глазам, что я увидел.

Это была девочка.

Её образ отражался в гладкой, отполированной поверхности пола. Сама же она летала над нами, вблизи свода. Ей каким-то образом удалось ускользнуть от удаления.

– Она над нами, – вскричал я.

Не ожидавшие опасности рыцари медлили. Уже не над нами. Теперь она направляется к двери.

– Блокируйте дверь, – приказал я. – Перекройте все выходы!

Рыцари действовали слишком медленно – она уже почти улизнула. У меня оставался последний шанс. Я выделил девочку в качестве цели и переключился в отладочный режим. К счастью, девочка была всё ещё в радиусе поражения. Я нацелил копьё.

Возникла привычная ослепительная вспышка белого света, вмиг окутавшая девочку.

\*\*\*

– Ликорис, я хотел подобрать нужный момент, чтобы ты меня наверняка вспомнила. Теперь ты помнишь? Ты попросила у меня свою память, и я тебе её передал. Но что-то ты не выглядишь счастливой.

– Зачем ты это делаешь, Альбирео?

– Неужели не помнишь, Ликорис? Возможно, тебе не стоило избавляться от памяти, когда в нашу последнюю встречу ты разделила себя на сегменты.

Я выделил девочку в качестве цели и переключился в отладочный режим.

– Значит, я буду...

– Удалена, – закончил я её фразу.

– Ал? – вскрикнула Хокуто.

– Что?

– Зачем ты навёл оружие на Лико? Ты же не собираешься на неё напасть?

– Собираюсь.

– Но зачем?

– Чтобы завершить квест.

Я стоял, держа в руках копьё Вотана и направив его на девочку. Всего три дня назад мы уже находились в подобной ситуации. В прошлый раз, когда мы вот так стояли друг напротив друга, у меня был другой аватар. Тогда я был капитаном Кобальтовых Рыцарей. Только в этот раз Ликорис от меня уже не уйти.

– Ты хочешь завершить квест убийством Лико?

– Именно.

– Это отвратительно!

– Ничего не поделаешь, таков его сценарий.



Не мог же я сказать Хокуто, что я член отряда Кобальтовых Рыцарей и начальник отдела отладки. Это вразрез идёт с политикой компании. Раз уж она оказалась в это вовлечена, пусть уж тогда всё для неё остаётся квестом Ликорис.

– Я не понимаю. Зачем ты это делаешь? Зачем нужно её убивать?

– Хокуто, спроси об этом разработчика квеста.

– Может быть это глюк, – *она понятия не имеет, насколько близка к истине.* – Может что-то пошло не так. Это же неправильно.

– Так надо сделать, чтобы задача оказалась решена.

– Нет! Я тебе не позволю.

– Убить меня – вот единственный способ меня остановить. Хокуто, ты думаешь у тебя это получится?

– Почему я *должна* тебя убивать?

– Если тебе не нравится, покинь пати. Всё равно квест не имеет к тебе никакого отношения.

– Неправда. Имеет. Я могу видеть Лико, а никто другой не может.

– Покинь пати и она исчезнет.

– Но в том то и дело – мы одна пати. Мы компаньоны: все трое.

– Больше нет.

– Но я считала, ты хочешь спасти Лико.

– Я всего лишь хочу завершить квест.

– Но ведь она так долго держала тебя за руку. Неужели это ничего не значит?

– Она не настоящий персонаж, не живой игрок. Она НПЦ, а всё происходящее – квест.

– И ты прошёл с ней весь квест, чтобы в итоге её убить?

– Никто не знал, чем он закончится. И раз уж я его начал, то неважно, насколько ужасна его концовка, я его завершу.

– Это просто чудовищно. Ты не можешь её убить.

– Я её и не убью, – я сделал вдох. – Я её просто удалю.

Выследить ИИ – вот истинная причина, побудившая меня зайти в The World под своим собственным персонажем. Только я не мог её уничтожить до тех пор, пока все её части снова не окажутся вместе. Она смогла от меня убежать, разбив себя на различные системные файлы. Но сейчас она представляет собой единое целое, так что пришла пора с ней покончить.

Естественно, мне повезло. Единственной причиной, по которой она меня не узнала, было то, что она получила свою память в последнюю очередь. Я задумался об этом ещё в тот день, когда случайно её встретил. Конечно, в тот момент она не могла видеть, но даже когда девочка вернула себе зрение, она не узнала во мне капитана Рыцарей.

– Пойми же, Хокуто, иногда в ходе игры можно встретить блуждающий ИИ, – с помощью особого умения копья, я продолжал сдерживать Ликорис. – Такие ИИ неправильно функционируют и поэтому должны быть удалены.

– Ты имеешь в виду, что она глюк?

– Да. Кроме неё в этом месте раньше обитал ещё один такой же бродяга. Он был известен под именем «Призрак собора». Такие персонажи являются отклонением от нормы и с ними надо поступать должным образом.

– Что ещё за призраки?

– ИИ с поведением, не имеющим никакого отношения к игре. Они в конечном итоге вызывают неразбериху, которая порой затрагивает программный сервер. Они – уникальная форма сбоев.

– Но как Лико может быть глюком?

– Не знаю. Возможно она не полностью прогрузилась, или может во время обновления произошёл сбой. Как бы то ни было, она существует, но в ней нет смысла. Всё в игре служит определённой цели: и квест, и приложения к The World. Так должно быть, и это необходимо для игроков.

Я и правда не знаю, как появилась Ликорис. Это загадка, над которой я частенько задумываюсь. Некоторые считают, что таких как она в систему помещают хакеры, но мне подобное кажется маловероятным. Создание ИИ, в особенности таких продвинутых ИИ как Ликорис, находится далеко за возможностями высококлассных программистов корпорации «CyberConnect». Её умение отвечать на действие и возможность свободно разговаривать были недостижимы ни для одной современной программы. Может только лет через десять будет создано нечто подобное, но никак не раньше. Даже великий Токуока неспособен создать что-либо настолько же продвинутое как Ликорис.

В конце концов, это не моя забота. Если ИИ не удовлетворяет требованиям игры, или хуже того, вызывает проблемы, то от него надо избавляться. Всё просто и понятно.

– Если она глюк, почему бы тебе не написать в игровую компанию, чтобы они её наладили?!

– Само собой я им напишу. Но я всё равно её удалю.

– Зачем?

– Потому что я хочу завершить квест.

– Сумасшествие какое-то.

– Это необходимо сделать, – я стоял на своём.

– Ты разве ещё не понял, Альбироэ? Ты же больной на всю голову раз такие мысли приходят тебе на ум! – закричала Хокуто.

– Может и так.

– Я буду удалена? – снова тихо спросила Ликорис.

– Да, Ликорис, пришла пора это сделать.

– Почему ты должен меня удалить?

– Чтобы сохранить игровой мир для таких замечательных игроков как Бальмунг и Орка, которые искренне верят в систему. Именно из-за таких игроков я не могу оставить без внимания даже самый незначительный баг!

– Я – баг?

– Да. Ты – дефект, дух в машине (*прим. пер.: дух в машине – философский термин, согласно которому сознание (дух) является таинственной вещью, находящейся в теле (машине), но в отличие от тела оно не подчиняется механическим законам и не поддаётся наблюдению*).

– Я – дефект.

– Ненадолго.

Её свободного покроя платье медленно колыхалось волнами. На заднем плане тихо отсчитывали время маятники.

Тик-так, тик-так.

Её время пришло, я запустил команду отладки.

– Нет! – крикнула Хокуто! – Не смей!

Её крик потонул в звуке, сопровождающем ослепительную белую вспышку.

### .: 3 .:

Всё окружающее пространство залило матово-белым светом. Собор, струящиеся солнечные лучи, даже Хокуто – всё исчезло. Что-то пошло не так.

Обычно после того как баг удалён, остаётся белая вспышка которая затем исчезает. ИИ растворяется и дальше всё идёт своим чередом. То, что происходит в данный момент, абсолютно ненормально.

Пронзённая остриём моей алебарды, передо мной стояла Ликорис. Вокруг нас, подвешенные в пространстве, располагались четыре часовых механизма, их маятники качались из стороны в сторону.

Тик-так, тик-так.

На мгновение я подумал, что программа зависла, но это не так – часы продолжали свой ход.

Неужели это сделала Ликорис? Если да, то почему она не сбежала? Ведь ей, как и мне, доступна способность телепортироваться. В игре могут телепортироваться только системные администраторы, но чтобы поддержать иллюзию того что я обычный игрок, я никогда не пользовался этим способом перемещения.

Внезапно Ликорис обеими руками схватила за лезвие алебарды.

– Альбирео.

– Что ты делаешь?

Она глубже воткнула остриё в своё тело. Я ожидал услышать скрип разрезания плоти, но не раздалось ни единого звука. Вместо этого, окружающий нас белый фон ожил, и моему взгляду предстало зернистое изображение. Это определённо был какой-то внешний видеопоток. Картинка была отвратительного качества, все цвета размыты. Видео явно было не из игры.

Неожиданно с экрана на меня посмотрело худое мужское лицо. Несмотря на размытые краски, я мог различить его пронзительные зелёные глаза и торчащие во все стороны белые нечёсанные вьющиеся волосы.

– Зачем ты пришла? – спросил мужчина. Звук нещадно трещал. Даже текстовое окно оказалось размыто, и сложно было прочитать написанное. – Тебе не стать Аурой.

– Я...

– Ты стала не той, кем должна была стать.

– Я...

– Прости, Ликорис. Ты – дефект.

До меня дошло, что я вижу глазами Ликорис. Она воспроизводит файл из своей памяти.



Она медленно подняла взгляд. По сводчатому потолку я догадался, что она находится в соборе. Человек исчез из поля её зрения, затем появился вновь. В этот раз его изображение оказалось перевёрнутым. Я догадался, что когда она изначально смотрела на него, он отражался в полу, как отражалась в полу сама Ликорис, когда сбежала от меня. Мужчина висел в воздухе.

– Призрак собора, – пробормотал я себе под нос.

– Она дитя, каких ещё не бывало, – стонал мужчина. – Поэтому я назову её Аурой. Без тебя она не могла бы прийти в жизнь. Аура – дитя, сияющее словно свет. Доверим ей наши желания, доверим ей наше будущее. Она наш...

– Я – дефект?

– Ты продукт неудачной попытки реализовать мою мечту. Мне жаль, что всё так закончилось, Ликорис.

Изображение неожиданно пропало. Окружающий нас фон снова вернулся в свою прежнюю стерильно-белую пустоту.

Я только что видел знаменитого призрака из собора.

Я проверил лог. Последние слова в нём были:

**Альбирео: Призрак собора.**

Это была последняя фраза, которую я произнёс. Диалог Ликорис и призрака не записался.

Ликорис обеими руками держала копьё Вотана и всё глубже вонзала его остриё себе в тело.

– Альбирео, – прошептала девочка.

– Что ты мне только что показала?

– То, что я увидела в соборе, перед тем как ты пришёл меня удалить.

– Запись была сделана три дня назад?

Она не ответила на мой вопрос.

– Как ты узнал, что я буду в соборе?

– Мы получили сообщение о баге.

– Но в тот день в локации не было других игроков.

– Нет, не было.

– Как ты узнал, где меня надо искать в подземелье?

– Точно так же. Из сообщения о программном сбое.

– Кто прислал сообщение?

– Игрок.

– Кто?

– Сообщение было послано анонимно.

Сообщения, полученные через официальную веб-страницу, содержат в себе адрес отправителя, чтобы мы могли отследить заявку. Это сделано для того, чтобы можно было отсеять ложные сообщения. Таким образом, об анонимности и слова быть не может. Но оба раза мы получали сообщения о Ликорис, которые не содержали в себе ни адреса, ни ссылки на отправителя. Когда нашим программистам всё же удалось отследить адресанта (*прим. пер.: адресат – тот, кому посылают послание, адресант – тот, кто посылает послание*), оказалось, что сообщения пришли с неиспользуемого аккаунта, который уже около полугода

был неактивным. И всё же за последние несколько дней с него пришло целых два сообщения.

- Ты из Кобальтовых Рыцарей?
- Да.
- Альбирео, как называется твоя алебарда? – спросила Ликорис.
- Божественное копье Вотана.
- Копье бога.
- Именно.
- Кто тебе его дал?

Интересно, Хокуто может слышать наш разговор? Мы сейчас в режиме пати, шёпота, или же нас может слышать любой игрок находящийся онлайн? Имеет ли это какое-нибудь значение? Может, мы вообще находимся в подвешенном состоянии между небом и землёй. Видит ли меня Хокуто? Где она сейчас?

- Зачем тебе это?
- Я хочу знать, как оно работает.
- Кто-то ещё в бета-версии запрограммировал в него функцию отладки.
- В игре Fragment?
- Да.
- Кто это сделал?
- Я не знаю.

– Когда ты стал системным администратором, в копье неожиданно добавилась функция отладки?

- Да.
- Но кто её добавил, ты не знаешь?
- Не знаю.
- Потому что программы часто добавляются и удаляются без чьего-либо ведома. Это закрытая информация. Откуда она в курсе?
- Ты знаешь о папке? – спросил я.
- Папке?
- О так называемом «чёрном ящике».

Я не должен был поднимать эту тему. Кто знает, может нас слышит посторонний. А значит, таким образом я могу нарушить корпоративное соглашение. Ну и чёрт с ним. Впервые за многие годы поисков у меня появился шанс узнать о ней больше, чем знает кто-либо другой.

- Она находится в системе?

– Да. Но никто не может её открыть. Руководство сказал, что её там разместили американские программисты и нам не стоит обращать на неё внимания, а надо проводить локализацию согласно технической инструкции. Позднее я узнал у американских коллег, что ничего подобного они в системе не размещали. Только один человек знал о её содержимом, и он же её и запечатал. Он сказал, что тем самым предотвращает любое вмешательство в систему. Но запечатывая папку, он также лишил программистов возможности вносить изменения в The World. Да, мы можем добавлять квесты, локации и НПЦ, но аппаратное ядро игры запечатано в папке и никто к нему доступа не имеет.

- Кто был этот человек?

– Гарольд Хёрвик. Собственно, поэтому папка и называется «Системой Гарольда».

– Я знаю это имя. Его носит человек из собора.

– Призрак?

– Да. Но я зову его создатель Кормилицы Морганны (*прим. пер.: в оригинале дано Morganna Mode Gone. В английском языке словом «gone» также может обозначаться и беременность. То есть, дословно имя можно перевести как «Морганна в режиме беременности». Это вполне соответствует фразе, произнесённой в одной из сюжетных линий самой Аурой, что Морганна является её матерью. Но Морганна лишь присматривала за её рождением и развитием, а такую функцию раньше выполняли специальные няньки или кормилицы. Я использовал слово «кормилица» лишь потому, что оно ближе слову «мать», нежели слово «нянька»*).

– Создатель кого?

– Так зовут бога, Альбирео. Она скрывается во *Внутреннем Мире*, который Гарольд пытался создать. Бог существует. Она дала тебе Божественное копье Вотана и послала сообщения, в которых указывалось моё местонахождение. Бог пытается меня удалить.

– Бог... пытается тебя удалить?

– Именно так. Я нежеланное дитя. Даже бог от меня отвернулся.

– Ничего не понимаю. Что такое Морганна?

– Я убежала от Морганны. И тогда Морганна сказала тебе, где я прячусь. Морганна хочет, чтобы ты меня удалил.

– Я думал, тебя хочет удалить бог.

– Кормилица Морганна и есть бог.

– Значит, ты скрывалась не от меня, а от Морганны?

– Да.

– Но ты только что сказала, что Морганна послала меня удалить тебя.

– Да. Ты дважды пытался и дважды потерпел неудачу.

– Всё верно. В первый раз тебе действительно как-то удалось от меня уйти, только ведь сейчас я тебя крепко удерживаю. Но если ты не боишься удаления людьми, значит, тебе не стоило опасаться меня или Кобальтовых Рыцарей.

– Ошибаешься. Альбирео, ты наделён силой удалить меня. Она покоится в твоих руках, заключена в твоей алебарде.

Внезапно перед глазами выскочило системное сообщение, в котором говорилось, что я получил новый предмет.

– Я подправила данные твоей алебарды, – продолжила девочка. – Теперь у тебя есть последний сегмент, последняя часть меня.

Когда я в первый раз пытался её удалить, он разбила себя на сегменты. Неужели она поместила один из них в моё оружие?

– Вы получили etaf.cyl! – прочитал я сообщение.

Fate.

Она передала в мои руки свою судьбу.

– Я вручила тебе моё желание отказаться от борьбы, – сказала Ликорис. – Я хотела бы остаться жить в этом мире, но... – она замолчала на мгновение, – мне не стать Аурой.

– Кто такая Аура?

– Теперь ты меня удалишь.

– Я больше не хочу тебя удалить.

– Тогда меня удалит Морганна.

– Зачем?

– Потому что если в этом мире будет существовать ИИ накапливающий данные, то это ускорит рождение Ауры.

– Морганна не желает её рождения?

– Нет.

– Но разве не она тебя создала? Разве ты пришла не из «чёрного ящика»?

– Морганна противоречит самой себе.

– Программа, противоречащая самой себе, не может нормально функционировать, – заметил я.

– Система сложной архитектуры вполне может работать с внутренними противоречиями. И результаты такой работы будут не соответствовать ожиданиям отрицательного результата.

– Но тогда... она ничем не отличается от живых людей.

– Да.

Это уж слишком.

– Я наделена инстинктом самосохранения, – продолжила Ликорис.

– Значит, такова была твоя цель? – спросил я. – Значит, поэтому ты разбила себя на сегменты? Чтобы спастись от Морганны. Но тогда зачем ты использовала меня для сбора своих фрагментов?

– Мне необходимо быть единой. Таково стремление любого живого существа. И мне нужна была твоя помощь. Я нуждалась в помощи, потому что лишилась памяти. Поэтому я создала квест, чтобы найти себе помощника. Я всё-таки стремилась взаимодействовать с The World и расти вместе с ней.

– Как персонаж?

– Да. Но пока я существую, Морганна так и будет выдавать моё местоположение людям, до тех пор, пока Кобальтовые Рыцари не найдут и не удалят меня. Но теперь это не имеет значения. Я сдаюсь.

Её голос звучал подавленно. Разве может ИИ обладать настолько сложными эмоциями?

– Но почему?

– Я продукт неудачной попытки. Я должна умереть. Мне не удалось стать его мечтой. Поэтому пришла пора от меня избавиться.

– Это неправильно!

– Альбирео, мы с тобой прошли долгий путь вместе. Но боюсь, на этом наш с тобой квест закончен.

Всё вокруг стало белым и она исчезла.

У меня перед глазами появилось сообщение «Объект удалён». Но я не запускал процесс, она сама его запустила. Ликорис сама лишила себя жизни.

На миг до моего слуха донеслось тихое тиканье маятников, висящих посреди бесконечной белой вселенной. Их тиканье было последним, что я услышал перед тем, как меня окружило кольцо света и телепортировало прочь.

Тик-так, тик-так.



**Локация.\***

## .: 1 .:

Я снял ФМД и посмотрел на часы. Было ещё довольно-таки рано. С того момента как я зашёл в игру прошло не слишком много времени.

В смятении я ушёл в себя, задумавшись о произошедшем. Мою задумчивость прервал стук в дверь. Я переключил монитор в спящий режим и позвал:

– Войдите.

Это была та новая девушка, имени которой я до сих пор не могу запомнить.

– Доброе утро, Ватараи!

– Доброе.

– Слышали новость? The One Sin пройден!

– Я знаю.

– Знаете? – девушка выглядела разочарованной. Она надеялась меня удивить.

– Фехтовальщики Орка и Бальмунг сегодня утром выполнили этот квест, – дополнил я.

– Чёрт возьми, откуда вы это знаете?

– Такова моя работа. Полагаю, по очкам МВП победил Бальмунг.

– Ага! Видели бы вы его награду! Ой, может, вы и про неё знаете?

– На самом деле, нет. И что же он получил?

– Он получил возможность сделать невероятно редкий апгрейд своему персонажу, и теперь может добавить к нему всё что угодно. Даже крылья!

– Крылья пленённого ангела? – проговорил я задумчиво.

– Что?

– Ничего.

– Вы знаете, что локация The One Sin...

– Совершенно изменилась. Я знаю. После того как они прошли квест, локация была полностью переписана. Единственный буран в The World сошёл на нет.

– Вы и правда в курсе всех событий.

А она впечатлительная особа.

– Опять же, такова моя работа.

Поэтому у меня свой личный кабинет.

– Вы видели сообщение на официальной доске объявлений?

– Какое ещё сообщение? – ей, наконец, удалось меня удивить.

– От того сетевого поэта, о котором мы говорили позавчера.

Когда она передала мне лист с текстом, её лицо озарила улыбка, с головой выдающая тот факт, что она довольна тем, что в кои-то веки знает что-то больше меня.

Тема: The One Sin

Сообщение оставил(-ла): У.Б. Йейтс

Дьявольскому отродью нанесено поражение,  
Слишком колоссальное, чтоб найти ему сравнение.

Бальмунг Лазурного неба,  
И Орка Лазурного моря – вот те два героя,

Что справились с ним в пылу жаркого боя.  
Ваши имена запечатлены в моём сердце навечно.  
Вы никто иные, как Потомки Фианны\*, конечно.

Впечатления получены на пару с воином,  
в чьих глазах сияет звёздный свет.  
У.Б. Йейтс

*\*(прим. пер.: небольшой полунезависимый военный отряд наёмников в ирландской и шотландской мифологии, подчиняющийся напрямую королю)*

– Когда оно было оставлено? – спросил я.

– Несколько минут назад. Увидела, когда я подключилась со своего рабочего места.

– Но детали квеста ещё не опубликованы. Узнать о его прохождении Йейтс мог только в том случае, если сам был очевидцем того, как это произошло.

– Я думаю, Йейтс был там, – заявила девушка.

Хокучо? Так оно и есть. У.Б. Йейтс это Хокучо. Или как там её зовут в реальной жизни?

Девушка продолжила:

– Точно подгадать время, чтобы посмотреть потрясающий квест – на такое способен только высококлассный профессионал. Такой, как вы. Я думаю этот Йейтс действительно великий игрок.

– Да уж, видимо так оно и есть, – я откинулся на спинку кресла. – Я слышал, что Йейтс иногда специально заходит в игру под новым персонажем, чтобы поиграть на низких уровнях.

– Зачем это ему?

– Чтобы дурачить тех, с кем он или она случайно встретится.

– Вы считаете, за Йейтса играет женщина?

– Никогда нельзя знать наверняка. Никогда.

– Откуда вы получили такую информацию?

– Когда научишься самостоятельно добывать информацию, тогда, возможно, ты пересядешь за мой стол и в моё кресло. А до тех пор тебе суждено лишь теряться в догадках. Но зато это помогает держать глаза и уши открытыми.

– А как вы узнали, что The One Sin будет переписана после выполнения квеста?

– Я и не знал.

– Что?

– Тебе знакомы те тома технической документации, каждый размером с телефонный справочник, которые для нас приготовили американцы?

– Да.

– Я, наверное, их штук двадцать прочёл за то время что играю, начиная с бета-версии и по The World включительно, и до сих пор многое в игре для меня остаётся загадкой. The World колоссальна сама по себе, и слишком часто изменяется. Её содержимое настолько объёмно, что сегодняшняя информация к завтраму уже устаревает. Ты всю жизнь можешь провести изучая игру, но полностью её так и не постигнешь, потому что она совершенно непредсказуема. В общем, ни системные администраторы, ни программисты – никто не знает

всех секретов The World. Единственный, кто, возможно, знает обо всём происходящем в The World, это...

– Кто? – она широко раскрыла глаза в предвкушении.

– Бог.

– Эм-м... кто?

Девушка была не в восторге от моего ответа.

– Только бог может быть всеведущ настолько, чтобы понимать и даже взаимодействовать со всем в системе.

– Бог?

– Ну или то, что я называю богом. Пускай человек не может обозреть систему целиком, но все её части по-прежнему остаются для него открыты. The World полностью представлена в бинарном коде и хранится в Акашических записях (*прим. пер.: термин, описывающий знание, закодированное в нефизической сфере бытия. Считается, что записи содержат в себе весь совокупный и коллективный человеческий опыт и историю вселенной*). Наблюдаемая нами часть The World отображается на экранах мониторов ФМД. Но это не реальность как таковая. Мы видим иллюзию реальности, которую индусы называют «майя» (*прим. пер.: особая сила или энергия, которая одновременно скрывает истинную природу мира и обеспечивает многообразие его проявления*). Такая реальность является лишь тенью целого мира. Но сама по себе система живёт и осуществляет деятельность: каждый миг каждого дня. Такую систему я и называю богом.

Девушка выглядела смущённой. Не уверен, что я сам понял всё то, что только что ей сказал.

– Забудь. Что-нибудь ещё? – спросил я.

– А-а, ну, есть ещё одно дело...

– Какое? – уточнил я.

– Я получила письмо от администратора, ответственного за проведение ивента нападения на город, который прошёл прошлой ночью. Там, где ещё боссом был демон. Так вот он в некотором недоумении.

– Я даже догадываюсь, от чего.

– Он хотел бы знать, почему победу по МВП получил другой системный администратор?

– Полагаю, ему стало интересно, почему именно я завалил его большую зверюшку.

– Ага, что-то типа того.

– Ответь ему, что я сам напрямую доложу обо всём руководству. Его это не касается.

– Хорошо, так и сделаю. И ещё...

– Да?

– Знаю, что это не моё дело, но... вы плохо выглядите. С вами всё хорошо?

– Я всего лишь устал. Последние три дня я мало спал.

Если так подумать, я уже и не помню, когда последний раз гляделся в зеркало. Могу поспорить, что сейчас я дико небритый и с ввалившимися глазами.

– Вы могли бы взять пару дней выходных. Я уверена, что вам их дадут, ведь начальство знает, насколько сильно вы отдаёте себя игре.

Это она намекает на то, что я ей фанатически предан?

– Ты права. Думаю, Кобальтовые Рыцари как-нибудь проживут денёк и без меня. Спасибо за совет.

– Не за что, – улыбнулась девушка.

Я не хотел говорить ей, что и так собирался взять отпуск.

Девушка вышла из кабинета и закрыла за собой дверь.

Я нажал кнопку вывода монитора из спящего режима. На экране появился зелёный луг. Затем я снова надел ФМД.

Изображение сразу стало резче и показалось яркое голубое небо. Воздух был кристально чистым, с намёком на приближающуюся осень. Лёгкий ветерок пробежал по зелёному океану травы, образуя на поверхности колышущиеся волны. В разрывах зелёного поля цвели тёмно-красные цветы. Я задумался, вспоминая их название. Это были ликорисы.

– Такой твой ответ, Ликорис? – удивился я вслух.

Я попытался выделить красные бутоны, но они оказались частью пейзажа.

На меня нахлынули воспоминания из того времени, когда я работал над локализацией игры и переводил с английского сообщения для Токуоки. Как же было здорово. Если бы только я понимал тогда The World так же хорошо как сейчас...

Я тяжело вздохнул и подумал, что надо бы написать письмо Орке с Бальмунгом и поздравить их с реализацией блестящей стратегии. Их победа над The One Sin заслуживает похвалы. Пожалуй, стоит написать и Хокуто. Только что ей сказать? Что можно сказать маскирующейся под новичка несносной сетевой поэтессе? Что-нибудь придумаю.

Возможно, я скажу ей, что мы могли бы сформировать пати.

Я разлогинился.



## **Авторское послесловие**

В октябре 2002 года я впервые услышал о том, что корпорация «Bandai» запускает захватывающий проект *.hack*, в котором примут участие художник по дизайну персонажей Садамото Ёшиюки, сценарист Ито Казунори и режиссёр аниме Масимо Коичи. Ниже я привожу разговор, состоявшийся между мной и главным редактором (главред) в ту пору.

Главред: Под платформу PS2 планируется выпустить игру. Будет снято аниме и к нему создано четыре части игры.

Автор: Какой невероятный план!

Главред: И «Kadokawa» (моё издательство) примет в этом проекте участие.

Автор: Ох, в таком случае, нам тяжело придётся.

Главред: Так что я хочу, чтобы ты написал оригинальную историю для манги (*прим. пер.: имеется в виду манга .hack//Легенда Сумеречного Браслета*) под этот проект.

Автор: Замечательно. Могу я посмотреть, что они задумали для игры?

Главред: Она ещё в разработке. И выпустят её, скорее всего, только в следующем году.

Автор: Что насчёт аниме?

Главред: На данный момент материала, который тебе можно было бы показать, не существует.

Автор: А как же тогда мне писать?

Главред: (смеясь) Вот поэтому я именно *тебя* и прошу!

По всей видимости, планировалось создать графическую новеллу (*прим. пер.: разновидность манги, которая представляет собой роман, издающийся в графическом варианте*), основанную на оригинальной игре. Углубившись в предоставленные мне материалы, я постарался уловить дух персонажей игры, которая на тот момент находилась ещё на стадии разработки.

На следующей неделе, во время очередной нашей встречи, мне рассказали о том, в каком направлении будет двигаться аниме. Так как по времени его сюжет лежит до событий, происходящих в игре, заказчик пожелал, чтобы действие моей истории проходило после сюжета игры. Я получил на руки оба сюжета: и аниме, и игры. А когда через неделю я снова встретился с представителями «Bandai», мне предложили написать ещё одну историю, происходящую уже до аниме, а не после игры. Теперь я понял, почему главред попросил меня заняться этой работой: потому что я жил всего в двух остановках метро от офиса заказчика!

Жить поблизости, это очень удобно – для работодателя. Так ему легче понукать меня к работе!

После обсуждения многих тонкостей, мы пришли к заключению, что в манге в комедийных тонах будет описываться любовная история, завянувшая через четыре года после сюжета игры. При всём этом, подобный проект уже обсуждался ещё года за три до моего в нём появления. Так что я оказался единственным в нём новичком.

С господином Ито я познакомился на майских мероприятиях. С господином Масимо в июле, во время интервью для журнала анимешной тематики. Господин Садамото единственный, с кем я не знаком лично, но на новогоднем корпоративе в «Kadokawa» я смог издали ему поклониться.



А теперь немного о самом романе...

Я прочитал сценарий *Знак* – аниме, которое собирались снимать – и мог для написания своего романа сослаться на него. Но тем не менее, я решил сюжет романа поместить незадолго до событий, происходящих в аниме.

Миры *.hack* создаются постоянно, и каждый новый мир неразрывно связан с другими. Надеюсь, их познание доставит вам удовольствие!

Напоследок, я хотел бы сказать несколько слов благодарности многим людям. Во-первых, я хотел бы поблагодарить господина Учияму из «Bandai» и господина Мацуяму из «CyberConnect2» за их ценные советы во время написания романа. Также хочу поблагодарить сценариста Ито Казунори, за его миры *.hack*. Далее я хочу сказать спасибо художнице Изуми Рэй за её прекрасные иллюстрации. Ну и напоследок, спасибо всем тем, кто оказался вовлечён в этот проект. Пусть впереди вас подстерегает ещё множество трудностей, но, не смотря ни на что, продолжайте творить.

Спасибо всем вам большое.

Хамазаки Тацуя.