**Ранобэ:** .hack//Свихнувшийся ИИ

**Описание:** История рассказывает об отладчике Альбирео, который встречает Ликорис и думает, что она - часть события, но, на самом деле, Ликорис оказывается неудачным вариантом Ауры. Она слепа, глуха и молчалива, поскольку Альбирео отладил ее, нарушив важные файлы. Пропавшие файлы скрываются в виде вещей в Мире и по мере их возвращения Ликорис восстанавливает свои возможности. Вернув все, она становится девочкой-подростком с пепельными волосами, так похожей на Ауру. После знакомства с Ликорис, Альбирео не мог разлогиниться и выйти из игры...

**Кол-во глав:** 1-19

**Область 0. Центр озера**

Я подключился.
 Я почувствовал, как волосы встали дыбом у меня на затылке, когда короткая волна возбуждения прошла по моей спине. Миновала всего лишь миллисекунда с того момента, как мое сознание перенеслось из реального тела в аватар. Я огляделся. И это было первым, что я сделал, вступив в Мир.
 Локация Дельта сервера: Скрытый, Запретный, Священный.
 Я находился в здании, напоминавшем старую готическую церковь из камня. Передо мной раскинулся зал для служб со сводчатым потолком. Пол был выложен зеленоватым мрамором в виде ромбовидного узора. Маятник качался вперед-назад, отсчитывая время. Осмотревшись, я заметил еще три маятника, образующих совершенный квадрат.
 Тик-так, тик-так.
 Кто бы ни разрабатывал эту область, он потратил много времени, программируя невероятный уровень детализации для этой области киберпространства, в котором более пятнадцати миллионов людей разговаривают на десяти языках. Но поскольку никто из зарегистрированных игроков не мог попасть в священные зоны, так почему кто-то на все это потратил столько сил?
 Хотя пара ошибок тут присутствовала. Отсутствие очевидного источника света. Но в этом заключалось преимущество киберпространства. Правила можно изменять. Разумеется, их можно корректировать в ту или иную сторону.
 Я встал у ограды, которая высотою была мне до талии, а за ней стоял церковный алтарь. Я хотел изучить его получше, но не мог. В реальности я бы легко перепрыгнул через ограду, но здесь нельзя провернуть нечто подобное. Просто одно из многих “правил”, которые подтверждают, что программист есть Бог, а код – законы физики.
 Четыре маятника синхронно качнулись.
 Тик-так…
 Это напомнило мне, что я сюда пришел не для того, чтобы любоваться, а по делу, с которым стоило разобраться. Могу с уверенностью сказать, что присутствующие здесь солдаты сгорали от нетерпения.
 Я быстро прошел по залу для служб к членам Кобальтовых рыцарей.
 Они стояли у каждого из четырех выходов, тем самым, блокируя все здание. Рыцари были одеты в пластинчатый доспех, и у каждого было длинное, острое копьё. Все было изготовлено из обычного материала, напоминающего о средневековой Европе, как и в большинстве ролевых игр(рпг).
 Один из рыцарей шагнул вперед.
 — Мы ждали вас, капитан.
 — НИП есть? — спросил я.
 НИП — сокращенно от неигровой персонаж — так называли фоновых людей, вроде торговцев, трактирщиков, барменов и так далее. Их аватарами управлял компьютер. Они нужны были для того, чтобы мир выглядел более живым. Иногда, одни создавались в некоторой степени более развитыми, нежели другие, и их параметры уже не менялись. Из-за этого меня сюда и позвали.
 — Мы перекрыли все выходы. Она в ловушке.
 Я подошел поближе, чтобы найти объект моего задания. Хоть меня и информировали о цели до того, как пришел сюда, я отступил назад глядя на ее. В центре комнаты стояла маленькая девочка. Ее окружали со всех сторон рыцари в два раза выше ее ростом.
 Она выглядела на двенадцать или тринадцать лет и одета во все красное. Даже среди ее светло-платиновых волос встречались красные полосы. Ее кожа была бледной, почти прозрачной. К тому же я заметил, что на ней нет обуви.
 — Ты уверен, что это она? — спросил я.
 — Абсолютно. Она подходит по описанию и не появлялась подобно читерам.
 Читерами называли модифицированных персонажей, которые нарушали законы игры. Например, читером мог быть тот, кто всегда наносил урон, куда бы он ни целился, даже если самой игрой данные атаки оценивались как промахи.
 — Что будем делать, капитан?
 Она повернулась ко мне. Ее глаза были большими и невинными. В тоже время ее выражение лица говорило, что она понимала: она в ловушке и ей не сбежать.
 — Ты удалишь меня?
 Ее голос был столь же мил и невинен, как и ее лицо. Я проигнорировал ее.
 — Ты экранировал область?
 — Да. Все функции входа и выхода через врата хаоса отключены, — доложил рыцарь.
 — Что насчет обычных игроков? — спросил я, проверяя, выяснил ли он особенности области.
 — В этой области никого. Мы все проверили.
 — Хорошо. Вы отлично выполнили свою работу.
 — Ты собираешься удалить меня? — повторила она.
 Я отвернулся от нее и обратился к рыцарям, повысив голос:
 — Согласно правилам, этот НИП признается необычным неигровым персонажем, который не описан спецификациями японской версии “Мира”.
 Так на техническом жаргоне звучало простое “приготовиться к атаке”.
 С неожиданным лязгом рыцари опустили свои копья и невероятно синхронно шагнули вперед.
 Я переключился в режим отладки, доступный только системным администраторам, и заставил рыцарей шагнуть вперед.
 — Ты собираешься удалить меня? — спросила она, пытаясь не зарыдать.
 — Не притворяйся человеком. Ты не одурачишь меня своим детским очарованием. Ты измененный ИИ и получишь то, чего заслуживаешь.
 — Я что?
 — Ты отброс! Неправильный код. Поврежденные данные. Задача Кобальтовых рыцарей исправлять ошибки вроде тебя.
 Ее одежда мелко колебалась, как это может случаться только в фильмах или киберпространстве.
 — Я ошибка, — прошептала она.
 — Удалить ее.
 В тот момент два рыцаря шагнули вперед и приготовились атаковать. Ослепляющая вспышка от выстрела белым светом устремилась вперед с их копий. Когда она рассеялась, девочку уже пронзили.
 Тик-так, тик-так.
 Я слушал фоновое качание маятника. Тело девочки упало и исчезло через несколько секунд. Один из рыцарей доложил:
 — Удаление ‘объекта’ завершено.
 — Хорошо.
 Я кивнул головой и подошел к двум рыцарям, блокировавшим главный вход в церковь. Один из них был новичком в Кобальтовых рыцарях. Это было его первым заданием.
 — Ты хорош, новичок.
 — Благодарю. И все-таки, что это за область?
 — Ты в зоне: Скрытый, Запретный, Священный.
 — Почему здесь нет ни монстров, ни сокровищ? Абсолютно ничего!
 — Это Священная зона. Она отличается от других областей Мира.
 — Да?
 — Ты слышал о Эпитафии сумерек ? — спросил я новичка.
 — Хм, да, наверно. Это разве не та новелла, на которой построен Мир?
 — Да. Ее использовали сразу, как нашли на одной из немецких домашних страничек несколько лет назад, до того, как произошел Поцелуй Плутона .
 — Что значит… использовали?
 — Ее больше не существует. Но история начинается в месте, схожим с названием этой области. Центр озера .
 — Центр озера?
 — Так называется эта область. Ты не подготовился?”
 — Эм…
 — Я полагаю, что ты читал описание области до того, как войти сюда. Также полагаю, что все запомнил. Что, черт возьми, не так с тобой?”
 — О, да, я читал! — ответил он неубедительно.
 — И…?
 — В старой версии Мира не было трех слов, но название области заключается в трех буквах, так ведь?
 — Ты прав, но лишь отчасти. В следующий раз попробуй быть более внимательным на задании. А до тех пор я дам тебе короткий урок истории.
 Я вздохнул. Новички.
 — Вместо выбора трех слов для входа в область, подобно тому, как мы сделали сейчас, мы использовали выбор трех букв для входа. В старой версии Мира, как и в бете, называемой Фрагмент, ничего из этого не было реализовано.
 Новичок кивнул.
 — Сейчас мы называем эту область Скрытый, Запретный и Священный. Но раньше она называлась Центр озера.
 Новичок медленно качнул головой. Он оглядел церковь, осматривая детали, что я сделал сразу, как только появился здесь. Ни из один не использвался по несколько раз и не повторялся, как это обычно бывает для экономии времени. Вместо этого, каждая деталь была тщательно подобрана и размещена в 3D пространстве. Я удивлялся тому, как много художников компьютерной графики потребовалось, чтобы отрендерить изображение этой церкви до тех пор, пока не завершили эту область. Для коммерческой игры это было необычным.
 — Учитывая всю сложность, это место должно быть очень важным для прохождения игры, правильно? Но, если допустить, что я невнимательно со всем ознакомился, для каких событий это место предназначено?
 — Здесь нет событий.
 — Нет событий?
 — Да, нет событий. Эта область даже не позволяет монстрам появляться. Здесь нет скрытых подземелий, тайных проходов, скрытых ловушек или сокровищ. Ничего здесь не происходит.
 — Тогда почему кто-то потратил так много времени, чтобы создать все это?”
 — Очевидно, для каких-то событий в будущем.
 — В какой версии?
 — Бета версия. Но это неважно. Здесь нечего делать для прохождения игры.
 Я слышал, что некоторые из других рыцарей бормотали, что не слышали ничего подобного раньше. Внезапно осознал, что только я играл в старые версии. Неужели настолько стар?
 — Призрак церкви, - сообщил я.
 — Эм?
 — Когда Фрагмент запустили среди игроков-тестеров прошел слух, что призрак появляется внутри церкви.
 — Вы имеете в виду персонажа-призрака?
 — Очевидно, он выглядел, как человек за тридцать. На самом деле, мы не знали, как выглядел оператор в реальной жизни, но так выглядел аватар. Его лицо было костлявым с зелеными глазами и дикими, вьющимися белыми волосами. Ходил слух, что он появлялся всегда сверху вниз.
 — И все же?
 Я пожал плечами.
 — Так что этот призрак делал?
 — Ничего. В этом и есть вся странность. Он просто появлялся в этой церкви. Он не говорил и не делал ничего, но и заклинания и атаки не срабатывали против него.
 — Что?
 — Это все выдумки.
 — Это всего лишь слух.
 — Об этом я и говорю. После завершения бета теста и выхода финальной версии Мира призрак никогда не появлялся.
 — Это глюк?
 Я глубоко вдохнул. Эти новички разве не изучали историю? Может быть, сегодня они просто были больше сосредоточены на теории и коде. Я продолжал об этом думать, когда увидел что-то движущееся в нижнем углу моего зрения. Инстинктивно я проследил за движением и не мог поверить происходящему.
 Это была девочка.
 Ее образ отражался на гладкой, отполированной поверхности пола. Она плыла над нами, почти под самым потолком. Каким-то образом она смогла спастись от удаления. Но как это было возможно?
 — Она над нами! - прокричал я.
 Рыцари, не ожидавшие опасности, среагировали слишком медленно. Разумеется, она не стала их ждать, а сразу направилась к двери.
 — Закрыть дверь, — распорядился я. — Закрыть все выходы!
 Как она могла летать? Не используя какой-либо лестницы, персонажи были не способны двигаться вверх или вниз на симулированной 3D карте. Полет был против правил игры, но это не останавливало ее, бросая, тем самым, вызов игровой гравитации.
 Рыцари отреагировали слишком медленно. Она пыталась сбежать. У меня был лишь один шанс. Я поместил курсор цели выше ее и переключился на отладку. К счастью, она все еще была в радиусе атаки, потому я метнул копье.
 Последовала знакомая яркая вспышка белого света, окутавшая девочку, а затем…
 Меня оглушило пронзительным криком и словно парализовало. Игровая картинка невозможным образом рассыпалась и плавилась. Как и девочка, исчезнувшая во вспышке, только вместо исчезновения та стала шаром красного света.
 Это было невероятно. Я нанес ей прямой удар, но ее не удалило.
 — Остановите ее! — закричал я.
 Но было уже слишком поздно. Я мог лишь бесильно наблюдать, как шар красного света ускорился, минуя рыцарей, и подобно пуле вылетел через раскрытую дверь церкви.
 Я погнался за ней, но, учитывая ее молниеносную скорость, потерял ее из виду, едва добравшись до двери.
 Когда подошел, я попытался прицелиться, но она была слишком быстрой и улетела уже слишком далеко. Я наблюдал, как она росчерком, скрылась в небесах.
 Церковь располагалась на острове посреди озера. Полоса красного света выстрелом унеслась в сумеречное небо, а затем исчезла, взорвавшись, как летний фейерверк.
 Ливень из красных искр шел по всему небу, в то время сам себе не веря бормотал:
 — Она ушла.
 Позади меня лишь размеренно тикал маятник.
 Тик-так, тик-так…

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Область 1. Молчаливые руины**

1
 Я бросил топор в маленький родник посреди высохшей пустоши.
 Злобный демон с очень большими водными каплями вместо глаз и носом выпрыгнул из воды, как черт из табакерки.
 — Ты выбираешь золотой топор? — спросило создание из родника, откровенно скучая. — Или серебряный?
 На моем экране показалось системное окошко, предлагающее три варианта ответа на выбор: золотой топор, серебряный топор или ни один из них.
 Я выбрал третий вариант.
 — Че-его-о? Не тот и не другой? — произнес демон источника таким голосом, словно у него из-за моего ответа неприятности.
 — Хм-м-м… тогда возьми это!
 Прозвучали колокольчики, после чего демон со свистом взмыл в воздух, а затем с сильным всплеском исчез в роднике.
 Сообщение показывало, что я получил новый топор. Этот был посильнее того, что я только что выбросил.
 Пусть даже у меня будет оружия и в избытке, но все равно буду наслаждаться родниковым демоном и его магическим шоу. Не имеет значения, что ты бросишь в родник, он вернет тебе назад что-то более сильное.
 Я проверил игровой экран снова, чтобы понять, где я нахожусь .
 Карта отображалась в верхнем правом углу моего экрана. Стрелка указывала направление моего движения. Я повернулся ко входу, который вел в подземелье, и пересек пустошь так быстро, как только мог.
 λ (Лямбда) сервер: Темные, Недоступные, Руины.
 Я активировал свой шар фей, устройство, открывающее и показывающее на карте все, что еще не было найдено. Выскочило сообщение, что феи все исследовали. Открытая моментом ранее карта этажа подземелья теперь показывала все до мельчайших подробностей.
 Это было классическое 3D подземелье с комнатами и проходами, тянущееся на четыре этажа ниже земли. Особые обозначения показывали сокровища и скрытых монстров.
 Я активировал свой шар фей, устройство, открывающее и показывающее на карте все, что еще не было найдено. Выскочило сообщение, что феи все исследовали. Открытая моментом ранее карта этажа подземелья теперь показывала все до мельчайших подробностей.
 Это было классическое 3D подземелье с комнатами и проходами, тянущееся на четыре этажа ниже земли. Особые обозначения показывали сокровища и скрытых монстров.
 — Выглядит довольно-таки огромным, — пробормотал я сам себе.
 К счастью, у меня была пара фокусов. Конкретно сейчас я вошел в подземелье с поля и перенесся сразу на четвертый этаж. Таким образом, мне не пришлось сражаться со всеми созданиями на предыдущих трех этажах.
 Я быстро вспомнил карту и двинулся вперед.
 Зловещая фоновая музыка вливалась в мои уши с того момента, как я сюда вошел. Подземелье напоминало подземный дворец демонов с каменными стенами, которые светились зловеще красным светом.
 На потолке прохода висело что-то напоминающее птичью клетку, куда был посажен заключенный, от которого остался лишь труп. Его высохшее тело, подобно одежде, облегало кости. Я выделил его, чтобы узнать информацию, но ее не было.
 Я проигнорировал это и двинулся дальше.
 Здесь не было разницы между чем-то, что можно было выделить (например, объекты или создания, с которыми можно столкнуться) и фоновым изображением, которое было здесь для создания атмосферы и не могло выделиться, двигаться или изменяться каким-либо образом, сколько раз ты его не взламывай. Некоторые двери были всего лишь декорациями, которые вели в никуда и за ними ничего не было. Через окна можно было смотреть, но нельзя было разрушить стекло или выпрыгнуть через него. Иными словами, все, что нельзя было выделить, было бессмысленно для глаз.
 Однако, следующая дверь могла выделиться, так что я открыл ее.
 Хоть Мир и распознает голосовые команды от внутреннего микрофона на моем Лицевом дисплее(ЛД), иногда легче открыть дверь, нежели произносить команду.
 Войдя, я встретил первых созданий: три немертвых безголовых рыцаря с мечом в одной руке и своим черепом в другой. Милая обычность подземелий.
 Их ноги жутко скребли по земле, когда они двигались вперед. Я выделил ближайшего и атаковал.
 Изначальная полоса жизненных сил создания из зеленой зоны упала в красную, показывая, что он был почти мертв. Следующий удар прошел сквозь защиту брони и кости с лязгом разлетелись.
 Сражение закончилось буквально за секунды, не успев начаться. Эти создания были не того уровня, чтобы сравниться со мной.
 Звук колокольчика сообщил о том, что с последнего выпал голубой сундук с сокровищами, что значило, что он с ловушкой. Открыв вещи в инвентаре командой, я выбрал предмет, который автоматически уничтожил ловушку. Собрав сокровище в нем, я открыл коробку.
 Я получил другой предмет с такими же свойствами.
 И что?! Я получил то, что меня особо не удивило, и это меня разочаровало, ожидал я большего. Надеюсь, они поправят это, когда закончат следующее обновление.
 Я проверил карту. Все коридоры и комнаты были наполнены монстрами.
 “Хмм? И куда следует идти?” - подумал я про себя.
 Позади себя я услышал слабый звук. Шаги.
 Развернувшись, я пошел назад в том же направлении, откуда и пришел. Неужели я пропустил монстра?
 В темноте я пытался выделить, хоть что-нибудь. Я был удивлен тому что увидел: маленькую девочку, которая была одета полностью в красное и ко всему еще и без какой-либо обуви. Трудно было поверить, что такая милая картинка могла существовать в этом гнезде дьяволов и демонов. Но она была… одна, двигаясь в мою сторону, опустив голову.
 — А-а? - пробормотала она, столкнувшись с моим персонажем.
 Девочка отступила и только теперь заметила меня. Она выглядела напуганной в то время, как нерешительно подняла свою руку и потянулась к моему сокровищу.
 Ее действия были слишком богатыми и естественными, чтобы быть просто другим игроком. Она была персонажем события?
 Я опустил свой обзор и сконцентрировался на ее лице.
 Ее кожа была белой, как снег. Если я приближу взгляд ближе, то смогу разглядеть каждую ее ресничку.
 Ее веки были закрыты. Она была слепой? Наверное, поэтому она меня не заметила.
 Окно чата открылось внизу моего обзора и появился следующий текст:
 Ликорис: Помоги мне.
 \*\*\*
 24 декабря 2005 года.
 Каждый человек, у кого есть компьютер или телевизор, знает эту дату. Это был день, когда произошел кризис в интеренете: в этот день запустили вирус, известный как Поцелуй Плутона.
 Иди! Набери слова Поцелуй Плутона и просмотри все, что найдешь.
 Разумеется, миллионы других людей, вероятно, пытались найти информацию среди существовавшей в то время, так что у тебя могут возникнуть некоторые трудности. Я кратко опишу тебе суть.
 Поцелуй Плутона запутал и вырубил весь Интернет. Чертовски сильная штука, да?
 В ответ на астрономический урон, нанесенный вирусом, Объединенные Нации вместе с Мировым Сетевым Советом(МСС) наложили ограничение на использование Интернета до тех пор, пока решение не будет найдено. Развитие интернет-культуры, которая расцвела в конце двадцатого века, резко остановилось.
 Ограничения Интернета во время этого кризиса, люди называли - Сумерками Новых Богов. И разумеется, боги, которым они поклонялись, были богами технологий.
 Это было за два года до того, как ALTIMIT OS доказала свою абсолютную устойчивость к вирусу и надежность своего обслуживания. В то время, была построена новая система Интернета и вопрос общего управления и ответственности был решен.
 Юбилей вируса, 24 декабря 2007 года, стал известен как Поцелуй Матери Марии. В этот день МСС объявила свою Декларацию Сетевой Безопасности, что положило конец Сумеркам. Ограничения были сняты и интернет вновь стал всем доступен.
 В тот же день CyberConnect Corporation (CC Corp.) выпустила Мир.
 Это была многопользовательская ролевая онлайн игра и была первой ролевой игрой, которая поддерживала пребывание множества игроков в сети..
 К концу первого дня игра была загружена 4 576 623 раза. К концу года (всего неделю спустя) это число удвоилось.
 Это был большой взрыв Интернета нового мира.
 \* \* \*
 Ликорис: Помоги мне.
 Голоса не было вместе с текстом. Я предположил, что она была НИП, выводящее свое сообщение, согласно скрипту.
 Ликорис: Я хочу, чтобы ты помог мне.
 В процессе общение я предположил, что Ликорис – это ее имя. Я активировал голосовой чат.
 — Что случилось? Ты в порядке?
 Была короткая задержка, может быть полсекунды, до того, как мои слова были преобразованы в текст моим ЛД и появились внизу моего обзора:
 Альбирео: Что случилось? Ты в порядке?
 Это была особенность голосового чата. Это было обычно в наши дни.
 Ликорис: Помоги мне. Мне нужна твоя помощь.
 Альбирео: Что случилось?
 Ликорис: Пожалуйста, возьми меня в Комнату Божественной Статуи.
 Окно чата прокрутилось вниз, когда разговор продолжился.
 Альбирео: Почему?
 Ликорис: Я не вижу.
 Я не знаю, почему я почувствовал беспокойство, разговаривая с ней. Она же НИП. Все, что она говорила, было запрограммировано в зависимости от реакции игрока. Но это было тем, что было во всей ролевой части Мира – иллюзия мира по созданию правдоподобного мира. Голосовой чат просто еще одна функция, чтобы усилить иллюзию. Но я мог сказать, что угодно, и она даст соответствующий запрограммированный ответ. Учитывая это, я остановил разговор.
 — Хорошо, Ликорис, - сказал я в микрофон. - Все, что мне нужно, это отвести тебя в комнату божественной статуи, правильно?
 Это было так легко, что не нужно было задумываться об этом. Кроме всего, просьба о помощи в задании привычна в игровом приключении.
 2
 Обычно, если ты бежишь в игре (то есть бежит ваш персонаж), ты можешь установить голосовую связь, используя микрофон.
 Но с НИП это невозможно.
 В обычных обстоятельствах, персонаж события, у которого есть квест, принимает ответы: «Да» или «Нет». Однако, приняв квест, Ликорис автоматически была прикреплена к моему персонажу. В прямом смысле.
 Было два обзора, или опция точек обзора (ТО), в Мире. Игровая камера от первого лица устанавливалась так, чтобы точка взгляда проходила через глаза персонажа – ты видишь тоже, что видит твой персонаж (это была моя предпочтительная точка взгляда). Игровая камера от третьего лица располагалась сзади персонажа игрока. В этом режиме, ты можешь видеть своего персонажа.
 Большинство игроков выбирают обзор от третьего лица, потому что это дает большую область обзора. Однако, от первого лица получаемый опыт игры более реален .
 Я переключился в режим от третьего лица, чтобы убедиться, что Ликорис следует позади меня, и был удивлен, увидев, что ее персонаж держит меня за руку.
 Я не мог больше думать об этом, ибо меня атаковало еще больше монстров. Ликорис двигалась позади меня. Она не могла мне помочь сражаться, но, тем не менее, я не мог не беспокоиться о ней. У нее не было шкалы здоровья, означая, что она не может быть убита. Меня это больше беспокоило, если бы у меня был низкоуровневый персонаж, которого нужно защищать. Но это не имело значения. Я разобрался по-быстрому с монстрами и мы прошли через дверь, которая уводила все дальше в подземелье.
 Мы вошли в комнату, в которой был алтарь. Над алтарем плыла странно-выглядящая статуя. Это была Комната Божественной Статуи, куда она и хотела попасть.
 "Это было легко" , - подумал я.
 Божественная статуя всегда расположена в самой глубокой части подземелья, становясь тем местом, которое труднее всех найти. Следовательно, сокровище, найденное здесь, обычно было намного значимее, чем любое другое в подземелье.
 Альбирео: Это Комната Божественной Статуи.
 Ликорис: Пожалуйста, открой сундук.
 Я выдели его и открыл.
 Вы получили eciov.cyl!
 — Что за чертовщина здесь? Баг? — забеспокоился я вслух.
 Это было странное имя для предмета. Но не только это. Было странным и расширение, как часть имени. Если бы это был документ, его расширение было бы “.doc”. Если бы был исполняемый файл, то было бы “.exe.” Но “.cyl”? Я не слышал о таком.
 Могло ли это быть ошибкой? Ошибкой, что попала с последним обновлением?
 Вместо игры в Мир, я неожиданно задумался о коде и компьютерах. Такое нарушало иллюзию ролевой игры. Затем окно чата открылось.
 Ликорис: Пожалуйста, дай мне eciov.cyl!
 Квест НИПа не прервался. Был только один путь, чтобы продолжить событие, это следовать ее инструкциям.
 Используя команду обмена, я выбрал вещь и завершил обмен, хоть Ликорис ничего не дала мне взамен.
 Все-таки должна быть какая-то награда за завершение квеста. Это могло было золото, очки опыта, информация, даже другой квест. Но, если это баг, я не мог ожидать многого. Фактически, это могло стать причиной того, что данные моего персонажа будут повреждены или пропадут. Я беспокоился, если мне нужно будет пожертвовать персонажем или данными.
 Квест НИПа не прервался. Был только один путь, чтобы продолжить событие, это следовать ее инструкциям.
 Используя команду обмена, я выбрал вещь и завершил обмен, хоть Ликорис ничего не дала мне взамен.
 Все-таки должна быть какая-то награда за завершение квеста. Это могло было золото, очки опыта, информация, даже другой квест. Но, если это баг, я не мог ожидать многого. Фактически, это могло стать причиной того, что данные моего персонажа будут повреждены или пропадут. Я беспокоился, если мне нужно будет пожертвовать персонажем или данными.
 — Благодарю, — сказала она. Это был не печатный текст. Она заговорила!
 — А-а-а?
 — Благодарю, Альбирео.
 Я был шокирован.
 Мир поддерживает все виды голосового общения, так что не было ничего странного, что НПС разговаривает. Было странным то, что она внезапно переключилась с текстового формата на голосовой. Что было еще более невероятно, ее губы двигались одновременно со словами. До того, как я передал ей файл, ее губы были неподвижны.
 Взглянув на ее лицо, показалось, что она начала возвращаться к жизни.
 Что же произошло?
 Я слышал фоновую музыку и звуковые эффекты, так что знал, что динамик на ЛД и компьютер работаю нормально. Могло ли быть что-то не так с сервером?
 Нет. Мир работает на ALTIMIT OS, который использует прекраснейшие оптоволоконные кабели и прекраснейшую ширину полосы, чтобы справляться с большим траффиком. Так почему это внезапно изменилось?
 Если голос Ликорис был перезаписан, то они должны были закончить заранее. Может быть, это была программная ошибка, не сумевшая прочитать ссылку на голосовые данные. Если так произошло, тогда это было серьезной программной ошибкой. Или может быть событие само по себе изменилось и не было возможности перезаписать начало. Фактически, все вызывало подобные чувства.
 Тишина.
 Фоновая музыка, звуковые эффекты, — все было в порядке.
 Вирус?
 Мой динамик начал вибрировать с глубоким басовым шумом.
 — Альбирео.
 Она назвала мое имя снова.
 — Ликорис?
 Я попытался взглянуть на маленькую девочку, но в этот момент яркий свет сформировал кольцо вокруг моего аватара.
 Моя ТО летела внутри туннеля из света и я направлялся вверх. Когда свет исчез, я понял, что телепортировался из комнаты божественной статуи.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Город Мак Ану**

1
 — Что произошло тут только что? — пробормотал я, не успев даже толком вдохнуть.
 Ниже меня, вниз по реке, под окном моего второго экрана плыла гондола. Я просто смотрел, пытаясь не думать о столь действительно странном и неожиданном повороте событий. Я знал, что она ждала позади меня, но мне нужно было время.
 Звук традиционной Ирландской музыки играл на фоне. Это была Гэльская тема в этом городе, которая казалась мне несколько успокаивающей. Вот поэтому я выбрал Мак Ану своим домом. Или, по крайней мере, я выбрал его как родину моего персонажа, Альбирео.
 Δ (Дельта) сервер: Главный город, Портовый город, Мак Ану.
 Он был также хорош в качестве дома, как и многие из домов, которые можно приобрести в Мире. Цветной флаг величественно развевался посреди мощеных булыжником улиц возле канала. Они представляли Мак Ану, что означало Сын богини. Каждый флаг на городских перекрестках нес городские символы элементов: ветра и воды.
 \* \* \*
 Мак Ану – это столица, откуда игроки начинали свое путешествие. Здесь они могли купить любую экипировку, которая была им нужна (оружие, броню, зелья, информацию) и позднее сохранять свои накопленные сокровища. Для тех же, кто у кого денег было больше, чем он мог потратить, таких как я, было возможно даже арендовать дом или убежище.
 Особой необходимости арендовать дом не было, если только ты хочешь сохранить золото, так как оно служит символом статуса, а также позволяет вам показывать твои трофеи.
 Я продолжал наблюдать, как гондола двигалась на север по каналу, пока не исчезла под арочным мостом. Канал разделял центр города, идя в направлении Врат Хаоса. Эти врата были единственным способом, чтобы войти или выйти из городов и были защищены заклинаниями, полностью защищавшими город от монстров.
 Эти врата действовали еще и как телепорты. Выбирая три слова такие, как Темный, Недоступный, и Руины игрок мог переместиться в земли по своему выбору. Эти слова действовали подобно координатам. В данном случае, игрок перемещался на локацию темных, недоступных руин.
 Оказавшись в области, персонаж мог исследовать её. Таким способом всегда можно отправиться в путешествие и вернуться домой, но только если вы не в подземелье. Чтобы сделать это, игрок должен сначала вернуться на поверхность.
 Но даже поверхность опасна. Мир в середине постоянной и жестокой битвы между духами и демонами. Только потому, что игрок не посещает подземелья, это не означает, что он или она не могут быть убиты монстрами, рыскающими по поверхности.
 Могущественный Духовный Щит наложен на города для защиты от этих созданий. Но Врата Хаоса все еще остаются слабой точкой среди плетения защитных заклинаний. Однако, и сами Врата также хорошо защищены.
 \* \* \*
 Я отвернулся от окна, произнес ее имя, вздохнув.
 — Ликорис.
 Ее волосы тихо шелестели, как вода из канала. Ее глаза все еще были закрыты, а лицо оставалось загадкой.
 Она не проронила ни единого слова с тех пор, как произнесла мое имя в подземелье. Огромной особенностью Мира было то, что все обсуждения можно посмотреть заново. Даже то, что было сказано лишь однажды, сохранялось текстом. Я потянул вверх ранний разговор и пролистал диалог:
 Ликорис: Благодарю тебя, Альбирео.
 Альбирео . Нет двух одинаковых имен в Мире. Я провел целых три дня, перебирая имена, пока не выбрал то, что мне по душе.
 Весь следующий день я провел, работая над дизайном персонажа: мальчишеское лицо, мускулистое тело и возраст около двадцати лет. Я выбрал смуглую кожу и черные волосы с прической под волка, уникальные даже для Мира. На мне была одета кольчуга без рукавов, кожаные рукавицы и ботинки, и алебарда (в основании копье с лезвием топора на конце) в качестве основного оружия.
 Из шести профессий, которые игрок мог выбрать, я специализировался на древковом оружии, которое включало в себя копья, пики и алебарды. Другие в себя включали:
 Пользователей мечей
 Пользователей парный клинков (оружие в каждой руке)
 Тяжелых мечников (двуручное оружие)
 Тяжелых топорщиков
 Мастер волны (магов)
 Каждое оружие в Мире ранжировалось числом. Если число двух различных оружий одно, то копья и древковые обладали большей силой атаки.
 Иными словами, у меня было преимущество перед кем-то с мечом равного значения. Но ценой за это преимущество было ограничение в броне. Что я получал в атаке, то терял в защите. Но это компенсировалось моей личной Волной.
 Моя верхняя рукавица была украшена тремя белыми шестиугольниками, которые представляли ее собой, а именно землю.
 Существовало шесть видов этой магии, которые могли быть нанесены: земля, вода, огонь, дерево, молния и тьма. Каждый вид обеспечивал уникальной силой, что позволяло последователю использовать различные виды атак или получать дополнительную защиту.
 Я переключил свой обзор в режим от третьего лица. Оглянувшись, я увидел, что мой аватар все еще держит за руку Ликорис.
 “Альбирео”. Она сказала это столь легко. Своим голосом! В этом и была проблема. Этого нельзя было запрограммировать. И не могло быть двух одинаковых имен в Мире. Потому что у каждого игрока свое уникальное имя. Просто невозможно запрограммировать все имена персонажей просто для этого события. Их слишком много.
 Возможно, они соединили все голосовые звуки и поместили их, чтобы сформировать любое имя, но когда компьютеры симулируют подобное, их голоса всегда звучат неуклюже и нечетко. Она же произнесла мое имя идеально.
 Как она смогла сделать это?
 Я перемещал Альбирео по комнате. Ликорис следовала повсюду.
 Как долго это еще будет продолжаться? Я действительно не хочу путешествовать в компании с ребенком. Я полагаю, что я должен выполнить это cобытие, чтобы освободиться от нее. Кроме всего, все было также, когда я встретил ее впервые. Взяв мою руку, мы телепортировались из подземелья в мой дом.
 Единственный способ, которым можно телепортироваться из подземелья, это использовать Окарину фей 1 . Но даже так ты можешь телепортироваться на поверхность, но не к себе же домой. Ничто не способно тебя переместить тебя домой, это же нарушает протоколы Мира.
 Кто-то постучал в дверь.
 Я переключился обзор в режим от первого лица.
 Выделив дверь своего дома, я мог поговорить с тем, кто находился на той стороне.
 — Кто там?
 У меня не было никого из игроков в друзьях, достаточно близких, чтобы я мог пригласить их домой. Фактически, я никому не позволял быть в моем доме. Ликорис была первым посетителем – и она здесь против моей воли.
 — Помоги! — произнес голос.
 “И что теперь?!” - забеспокоился я.
 — Меня атаковало создание!
 Это был женский голос, очень юный, но это не значило ничего. Настоящий голос человека мог быть замаскирован изменением голоса. Из всего, что я знал, человек, управлявший персонажем, мог быть и сорокалетним мужчиной, живущим с матерью.
 — Он же убьет меня! ПОМОГИ!
 Если игрок что-то кричал в своем настоящем доме, то соседи могли вызвать полицию. Но не было монстров, бегающих по начальному городу. Это была безопасная зона.
 —Здесь нет монстров. Это невозможно! — сказал я.
 — Скажи это этой… штуке! — голос пронзительно кричал.
 — Это просто пугающе выглядящий персонаж. Может быть Убийца игроков?
 — Это НЕ игрок. Это монстр! А-а-а-а!
 Хватит. Этого было достаточно. Я отвернулся от двери и увидел большую, внезапно напавшую тень, падающую мимо этажа с моей комнатой. Это была тень чего-то с крыльями. Я открыл окно.
 Летающей снаружи тварью была гарпия, создание, верхняя часть которой была от человеческой женщины, а нижняя часть от рептилии, и завершался их облик крыльями и клыками.
 Иными словами: монстр.
 Я посмотрел позади нее и увидел множество других созданий, которые атаковали город. Игроки усердно старались, защищая себя от столь неожиданной атаки. Вечернее небо было полно демонов; улицы заполнены созданиями.
 Тогда я вспомнил. Во всяком случае, каждые несколько месяцев были периодические атаки начального города.
 — Эти монстры слишком сильны для меня! — голос продолжал вопить.
 Раздраженный, я бросился открывать дверь. Конечно же, там был гоблин с большой шипастой булавой. Целью гоблина была милая девушка с длинными, ниспадающими до талии волосами.
 Она была чистым Мастером волны. На ней была остроконечная ведьминская шляпа, ожерелье, кожаные ботинки высотой до колен и откровенно белое бикини с треугольниками и зигзагами, которые символизировали ее Волну молнии. Ее единственным оружием был длинный жезл, неэффективный в рукопашном бою.
 Я выделил ее. Ее имя показалось на моем экране: Хокуто.
 — Добрый вечер, Хокуто.
 — Прибереги любезности и убей эту штуку!
 — И, почему ты думаешь, что я настолько сильный?
 — У тебя есть свой собственный дом, не так ли? Ты же не получил его, продавая эль в гостинице.
 Гоблин ударил ее снова. Она попыталась защитить себя, но среагировала слишком поздно. Ее движения были дикими и паническими. Мне казалось это забавным.
 — Твой персонаж действительно милый.
 Я знал, что не следует флиртовать. Она могла быть ребенком. При условии, что она — это она .
 — Благодарю. Почему бы тебе не побыть героем и не спасти девушку в беде, — поддразнила она.
 — Я думаю, что ты сможешь вырубить простого гоблина, — ответил я.
 — И что это было? Что происходит в этом городе? Постой… это должно быть событие?
 — Да. Монстры прорвались сквозь Духовный барьер и атакуют теперь чаще. Предупреждающее сообщение было на официальной страничке.
 “Она должно быть новичок в игре, раз не знает, даже этого” , — подумал я.
 — И кто находит время читать эту чушь?
 — Я полагаю.
 — Ты долго будешь стоять здесь или может все-таки поможешь?
 — Я думал об этом. Может быть, ты не была бы в такой ситуации, если бы читала доску объявлений.
 — Прекрасно. Я буду отныне добросовестно читать доску. Я запомню это. Просто убей это!
 Хрясь! Гоблин ударил ее по голове. Судя по звуку, это должно быть больно.
 Я долгое время запоминал типы вооружения в Мире, так что я мог сказать, насколько силен был оппонент. Жезл Хокуто был низкоуровневым, по сути, начальный вариант. Любой, играющий в игру хотя бы несколько часов, смог бы улучшить его.
 — Ты новичок?
 — Я буду нарезана ломтиками этим паршивым гоблином! Что ты об этом думаешь?
 Я засмеялся.
 — Не сиди сложа руки!
 Гоблин ударил ее снова, но я был в безопасности от его атак. Ничто не могло случиться с игроком внутри его собственного дома. Другой персонаж мог войти только, если его пригласят. И я не собирался приглашать ни ее, ни гоблина.
 — Почему я не могу войти внутрь?
 — Тебя должны пригласить.
 Она действительно не знала правил.
 — Тогда сделай это!
 — Ни за что. Я не создаю команд с другими игроками и не присоединяюсь к другим группам. Я одиночка.
 — Позволь войти или я умру.
 Гоблин продолжал ее беспощадно избивать. Хрясь, хрясь, хрясь!
 Но она ничего не делала. Не могла использовать исцеляющие заклинания? Я не говорил ей, чтобы она сотворила что-то. Ее полоса здоровья должна была быть в критической зоне на текущий момент.
 — Здесь действует старая поговорка: что не убивает нас, то делает сильнее.
 — Благодарю за мудрость, осел. — Она наконец начала уклоняться от атак гоблина. — Тебе лучше надеяться, что я умру. В ином случае, я приду и убью тебя.
 Я засмеялся. Как мог персонаж первого уровня победить меня.
 — Дурак!
 Однако. Я собирался закрыть дверь, когда Ликорис появилась впереди меня. Хм-м… если она впереди меня, это значит, что она покинула дом. И если мы все еще держимся за руки, то это значит, что я…
 Я переключился в режим от третьего лица. Мы стояли в холле, держась за руки. Она вытянула меня из безопасности моего дома.
 — Черт! — проворчал я, когда появились еще два гоблина, готовые к атаке. — Черт!
 Я резко переключился в режим от первого лица. Затем использовал свое атакующее умение – двойная месть!
 Мое копье дугой прочертило огромный полукруг. Это всего лишь один удар. Оба гоблина упали мгновенно. Так что остался третий. Это была большая месть.
 — Пришло время сделать хоть что-то, — сказала девочка-ведьма.
 До того, как я успел отпустить ехидное замечание, Ликорис сказала:
 — Найди их босса.
 Это прозвучало как команда.
 — Ликорис?
 Ранее она игнорировала все мои вопросы. Сейчас же отдавала мне приказания!
 — Найди их босса, Альбирео.
 И снова она использовала мое имя.
 Частью события с вторжением всегда был босс или командир, обычно высокоуровневое создание или злой воин, который и руководил атакой. В битве они всегда были сильнейшими созданиями.
 Очевидно, что событие с вторжением было как-то связано с событием с Ликорис. Я полагал, что мое путешествие продолжалось. Я должен был увидеть все. Если я не сделаю ничего, то так и не узнаю, как она способна произносить мое имя.
 — Хорошо, Ликорис. Я найду его.
 — Благодарю, Альбирео.
 Пришло время выйти из дома и встретить атаку.
 2
 Главная улица Мак Ану была в полнейшем хаосе. Заклинания летели подобно фейерверкам. Оружие скрещивалось с клыками. Даже фоновая игровая музыка переключилась на бешеную симфонию, показывая уровень опасности, с которой каждый столкнулся.
 Улицы быстро наполнялись призраками — игроками, которые умирали внутри игры. Когда создание умирало, оно медленно исчезало с экрана. Когда умирал игрок, его персонаж оставался силуэтом, которая стоял возле места своей смерти.
 Я услышал, как кто-то рядом прокричал:
 — Покараем врага нашего, пришедшего из ада. Спорю, что боссом будет кто-то вроде…
 Тяжелый удар от гигантского огра прервал его. Аватар игрока превратился в тень. Он был мертв.
 Кто-то не из закончивших смертью игроков прислал мне мысль, отобразившееся в моем окне чата:
 Орка: Боссом должен быть кто-то из демонов!
 Система голосового чата постоянно переводила слова говорящего в текст.
 “Вероятно огромный демон” , — подумал я. Но в отличие от других голосов, никто не слышал меня.
 Было несколько режимов чата в Мире: разговор, группа и шепот. Режим разговора позволял любому услышать тебя в определенном радиусе. Групповой режим, более общий, ограничивал обсуждение теми, кто был в твоей группе, обычно твоими друзьями. Только те, кто в общем списке могли разговаривать друг с другом и никто иной, кроме тех, что в списке. Режим шепота позволял разговаривать напрямую с другим человеком и оставаться неуслышанным кем-либо другим.
 Опытные игроки могли быстро переключаться между этими режимами, позволяя более передовой метод обсуждения, нежели в реальности. Например, персонаж мог сказать что-нибудь в режиме разговора, быть услышанным всеми, затем быстренько переключиться в режим шепота и оскорбить кого-то рядом с ним. Разумеется, нужно убедиться, что ты в нужном режиме, когда говоришь грубые вещи или можешь стать источником неприятностей. Даже призраки могут общаться с членами своей группы, прося их о воскрешении.
 Благодаря этим режимам, я не был атакован тысячами голосов игроков, которые звучали повсюду вокруг меня. Большинство людей было в режиме группы, так что они могли общаться только со своими друзьями.
 Я был тоже в режиме группы, но как одиночка. У меня не было друзей в списке, соответственно некому было услышать меня.
 Кто-то в режиме разговора сказал:
 — Мы найдем и победим босса, если хотим дожить до конца этого вторжения
 Орка: Я согласен. Вперед.
 Мой мозг пробежался по всем созданиям, которые мне встречались, так что я мог понять, какого типа босс мог ими управлять. Большинство созданий были смесью из гоблинов, огров, гарпий и летучих мышей. Гоблины и мыши были мелочью, но вот, чтобы управлять ограми и гарпиями нужно быть демоном огромной силы.
 Пробегая по улице, я выделял каждое создание, что встречалось. Прорываться сквозь огромное количество созданий было довольно скучно.
 Внезапно четыре огромных огра окружили меня, заблокировав мне путь стеной из своих тел. Я мог слышал имитацию их дыхания через свои наушники.
 Я прокричал команду:
 — Двойная месть!
 Моя алебарда мгновенно пролетела по воздуху.
 Дыхание остановилось. Их тела завалились друг на друга, образовав маленькую гору, постепенно исчезая, как туман.
 — Внушительно! — прокричал кто-то.
 — Он силен! — согласились с первым. Поздравления сыпались от всех вокруг меня. Я внезапно заметил, что глаза всех окружающих игроков повернуты ко мне. Затем кто-то начал рукоплескать.
 Такие действия, как рукоплескания могли быть легко введены с клавиатуры командой “/clap”, так что аватары могли выполнять команду. Использование этих команд позволяло аватарам выражать широкий спектр эмоций и действий.
 У меня не было времени для их поздравлений. Я искал босса. Это был единственный способ пройти событие с Ликорис.
 Я расталкивал всех на своем пути, пробираясь сквозь толпу персонажей и созданий. Когда я добрался до основания арочного моста, который пересекал канал, весь ад обрушился на меня.
 Огромное облако заполнило воздух, а затем с сильным ревом, горя в пламени, обратило всех близко стоящих игроков на мосту в призраков.
 Я нашел его.
 Демон был в два раза больше встреченных мною огров. На голове было два рога и его крылья, похожие на крылья летучих мышей, испускали злобу повсюду вокруг себя. Когда создание улыбалось, его раздвоенный язык высовывался из его рта и его хвост вставал победоносно. Монстр напоминал Сатану.
 Мой обзор дрожал с каждым движением, сделанным демоном. Это создание было могущественным.
 Оставшиеся игроки у моста запаниковали. Некоторые по-быстрому пытались воскресить своих павших товарищей заклинаниями и зельями воскрешения, но никто не встал, вновь полностью умирая, когда демон провел свою вторую атаку.
 Сила монстра была невероятнойй. Некоторые из слабых игроков чувствовали свою неуместность.
 — Это нарушение правил! — завопил кто-то.
 Третья атака демона убила всех оставшихся на мосту. Количество призраков только росло.
 Наступила призрачная тишина. Никто не возрождался. Мертвые оставались мертвыми. Все в радиусе атаки были убиты.
 — Я никогда не видел кого-то столь могущественного, — сказал голос замирая.
 — Это невозможно, — кто-то вторил ему.
 Повернувшись, я заметил еще персонажей, появляющихся в городе. Услышав о событии, люди заходили в игру, чтобы увидеть мельком могущественного демона. В тоже время они держались на расстоянии, чтобы сохранить жизнь своим персонажам. Некоторые пытались нанести ему хоть какой-то урон, нежели имея хоть какие-то шансы на победу.
 Я был поражен, увидев, как много людей заходило в игру, при этом сервер Мира справлялся с нагрузкой идеально. Голос вернул меня к главному.
 — Победи демона.
 Это сказала Ликорис. Сквозь хаос, царивший вокруг, она шла за мной.
 — Будут и другие воины, что захотят заполучить славу, — сказал я.
 — Победи его, Альбирео.
 — Как пожелаешь.
 Не было времени что-то придумывать. Если я хотел победить этого босса, то должен был атаковать до того, как кто-нибудь из высокоуровневых персонажей покажется.
 Я остался в режиме от первого лица. Увидел Ликорис, бегущую позади, которая во время боя будет сильно отвлекать.
 Я приготовился.
 Демон, возвышавшийся надо мной, словно башня, давил на меня своей силой.
 — Обычная атака, — скомандовал я.
 Мое копье обрушилось, уничтожая нечестивое создание. Оно застонало в ярости и показало свои мощные клыки мне с устрашающим злобным оскалом.
 Его крылья захлопали, создавая взрывной ветер, высвобождая тоже заклинание, которое до этого уничтожило всех на мосту.
 Черная сфера упала вниз, защищая меня до того, как я стал вспышкой пламени.
 Я ожидал худшего, но точно не этого – моя полоса здоровья стала красной. Меня так сильно не ранили с тех пор, как я только начал играть. Как игрок-одиночка, у меня не было никого способного возродить меня, если я умру. Я мог потерять Альбирео.
 Я быстро наложил на себя боевое заклинание, повышающее мои атакующие умения и усиливающее защиту, пока действовало зелье полного восстановления. Мое здоровье вернулось в зеленую зону.
 А теперь.
 Я запустил серию смертельных атак, расходуя так много очков умений 2 , как мог. Я знал, что демон намного выносливее любого создания, что я встречал прежде.
 Монстр выпустил шквал атак, которые заставляли меня усиленно пить исцеляющие зелья, чтобы остаться в живых.
 Алебарда издала характерный звук, когда я атаковал. Внезапно я услышал новый звук: кто-то присоединился к драке.
 Посторонние подумали бы, что кто-то великодушно стал помогать, но на самом деле, они хотели нанести последний удар до того, пока я этого не сделал. Это было соревнование. Любой, кто убивал монстра, получал большое число очков опыта.
 Без предупреждения другие тоже присоединились в драке. Как кучка животных, они чуяли слабость. Демон был атакован со всех сторон.
 Но некоторые игроки приблизились слишком рано, и демон обратил их в призраков или сбросил их с моста в реку.
 Я продолжал атаковать, но в рукопашном бою было слишком трудно определять нанесенный мною лично урон.
 Зверь пошатнулся и я знал, что момент настал.
 — Тройная атака!
 Свирепая комбинация атак, последняя из которых была самой карающей, прошла от моего оружия.
 Монстр пал.
 Моя полоса здоровья была недалеко от критической отметки и я быстро выпил несколько более сильных, восстанавливающих здоровье зелий, чтобы вернуть ее в нормальный уровень.
 Демон медленно падал, оставляя серии проклятий на моем текстовом экране до того, как исчезнуть окончательно. Зная о звере, вероятно, будет возрожден в другом событии через несколько месяцев, и сделает мою победу менее жертвенной.
 После того, как монстр пал, компьютер подсчитал кто нанес больше урона. Пока игроки, которые нанесли смертельные удары, распределялись среди общего урона по нанесенному ими, я мог не беспокоиться о других, кто мог бы забрать себе мою славу.
 Я слышал других игроков, которые беседовали в режиме разговора вокруг меня.
 — Кто получил награду?
 — Кто сделал это, как ты думаешь?
 — Я держу пари, что это был этот с древковым оружием. Он атаковал демона первым.
 — Да, но все-таки, кто нанес последний удар?
 — Кто знает. Слишком много людей атаковало. Им может быть кто угодно.
 Я улыбался. Моментом позднее сундук показался в поле моего обзора. Когда сундук получен, только игрок, который победил, мог увидеть или открыть его. Я проверил остальных, чтобы узнать, кто стал тем, кто нанес наибольший урон. Когда они поняли это, я услышал, как они застонали в режиме разговора.
 — Поздравляю.
 Это был Орка. Я взглянул и увидел его впервые. Он был мускулистым с обнаженной грудью мечником. Я переключился в режим разговора.
 — Благодарю.
 На самом деле, я не был заинтересован в разговоре, так что я отвернулся от него, выделил сундук и открыл его.
 — Что ты получил?
 Я уставился в сундук не веря.
 — Стоило ли оно того? — спросил он.
 — Эх… прости. Мне нужно идти.
 Я должен был принести извинения, когда прошел мимо него и побежал прямиком к своему дому.
 3
 Слова Ликорис повторялись, пролистывая окно моего чата вниз, пока я вел её по улице и не пришел домой.
 Ликорис: Пожалуйста, отдай мне rae.cyl!
 Не смотря на мою попытку проигнорировать её, она не умолкала.
 — Пожалуйста, отдай мне rae.cyl!
 Это был цикл. Она не замолчит, пока я не выполню ее просьбу. Это был единственный путь, чтобы достичь следующей фазы события.
 — Пожалуйста, отдай мне rae.cyl!
 Я переключился на торговлю и отдал это ей.
 Имя файла было иным, но с тем же необычным расширением “cyl”. Могло ли это быть особенностью Мира?
 Я ненавидел быть грубым с мечниками, но как я мог объяснить, что сокровищем, которое я получил, был какой-то зашифрованный файл? Кроме того, я ненавидел привлекать внимание к себе и не искал компании в своих приключениях.
 Я вошел в свой дом и поднялся по лестнице.
 \* \* \*
 Хокуто: Вот ты где!
 Ее слова вспыхнули на моем экране, когда она практически сказала их в глаза. У меня действительно не было настроения для этого.
 Хокуто ждала меня перед дверью. Я выделил ее, так мы смогли поговорить друг с другом.
 — Я смотрю, ты пережила вторжение.
 — Не благодаря тебе.
 — Я сказал бы, что ты задолжала мне большое спасибо. Все же я убил того гоблина.
 — Ты оставил меня умирать. Это была случайность, что ты вышел из дома. Ты вообще не собирался мне помогать.
 — Да, хорошо… Добро пожаловать.
 — Хмпф!
 Лицо ее аватара приняло яростное выражение и ее руки сложились в негодовании.
 — А ты из тех людей, которые выходят в интернет, чтобы просто избавиться от разочарований в реальном мире? — спросил я.
 — Что?! Послушай, Аль… Альбион… Альборио…
 — Аль-бир-е-о!
 — Все равно, — фыркнула она.
 — Ты не должна кричать все время.
 Почему она была такой шумной? И надоедливой? И блокировала мне проход в дверь?
 — Я могу услышать тебя и без крика. Ты не должна также оскорблять меня.
 Ее аватар перешел из выражения яростного гнева в всесокрушающую ярость. Это была высочайшая степень гнева, которую она могла показать. По крайней мере, я знал, что хуже не будет.
 — Оскорблять? И как же я тебя оскорбила?
 — Высмеивая мое имя? Что, если я вместо Хокуто произнес бы Хочи? Как бы тогда себя чувствовала?
 — Ты не осмелишься!
 Я не сделал бы, но только потому, что был вежливым. И кроме того, почему я должен быть запуган персонажем, у которого всего первый уровень? Я мог бы прихлопнуть ее одним ударом, если бы захотел, конечно.
 — Послушай, я потратил три дня, чтобы выбрать свое имя. Я не буду благодарен...
 — Три дня!
 — Да.
 — Три дня на это имя?
 Я вздохнул. Она не поняла. Она была не из того большинства игроков в Мир, которых я встречал прежде.
 — Это общие правила вежливости, особенно к незнакомцам, особенно не зная того, кем они могут быть в реальной жизни. И кроме того, я мог бы оказаться твоим школьным директором.
 Раз она была настолько дерзкой, она должна была быть подростком.
 — Тогда прости. Я не знала, что вы составляли правила Мира.
 — Это не мои правила. Это всеобще принятые правила онлайн мира повсюду. Я уверен, что ты должна выучить это, когда...
 Почему я трачу свое время?
 — Я сказал достаточно. Прощай.
 Я снял выделение с ее.
 — Постой, — завопила она.
 — Прекрати вопить! — я крикнул в ответ прежде, чем понял, что она могла не услышать меня. Я выделил ее снова. — Прекрати вопить!
 — Ты ведь невероятно высокоуровневый, не так ли? Ты убил гоблина одним ударом. Но, когда ты мог с лёгкостью спасти меня, ты этого не сделал.
 — Здесь нет правил, которые говорили бы, что я должен спасать каждого игрока, которого вижу, что он может быть убит.
 — Что же случилось с твоей ‘вежливостью’?
 — Только ты ответственна за свою собственную судьбу в этом мире. Ты можешь преуспеть или умереть в Мире, только рискуя собой.
 — Это не радует.
 — Я уже спас тебя, не так ли? Почему ты расстроилась? Понимаешь, если ты будешь жаловаться, я доложу на тебя ГМ.
 — Кому?
 — Игровой мастер. — Она не понимала. — Системные администраторы. Они наблюдают за всем.
 — Почему?
 — Ты просто будешь помечена как грубая и несносная.
 — Откуда ты знаешь?
 — Лог.
 Хокуто: …………
 Она напечатала, обозначая, что у нее нет слов. Я продолжил. Чертовы новички.
 — Это запись нашего разговора. Все, что мы говорим, записывается в логе. И, основываясь на здравом смысле Мира, то ты будешь виновной.
 — О, да неужели?
 — Да.
 — Оно сохраняет все?
 Это раздражало.
 — Да. Каждый вопль, каждое грубое слово, каждый неприятный комментарий.
 — Тогда это будет записью твоей сексуального домогательства.
 — Чего? О чем ты говоришь?
 — А кто теперь вопит?
 Я не мог помочь себе. Эта девчонка, если она конечно девчонка, вела себя так, что я ее едва терпел..
 — Вот именно. Я доложу на тебя.
 — Давай. И я доложу на тебя. Скажи мне, кто более серьезный: тот, кто просто грубый, или тот, кто сексуально домогается? Ты сказал, что я буду отмечена за свои слова, но что тогда будет с тобой?
 Мне нельзя будет войти в Мир.
 — Да, но ты лжешь.
 — О, неужели? Но ты ведь назвал меня привлекательной. И разглядывал меня также.
 — Это? Я просто… это было просто выражением моего персонажа.
 — Звучит не так уж и хорошо для того, кто мог бы оказаться моим школьным директором.
 — Но я не твой…
 Она попала в точку. Я сказал ей много глупостей. Но то, что я назвал ее “привлекательной” внутри игры еще не означало того, что я ее сексуально домогался. Однако, если она доложит об этом, то доклад будет помечен в моем файле, даже, если это было ошибкой. Иногда система может быть использована против тебя так легко.
 — Как ты хочешь, чтобы я с этим поступила?
 Она злорадствовала. Я слышал это в ее голосе. Выражение ее аватара также изменилось. Она держала свои руки по-прежнему скрещенными, но злобная улыбка заиграла на губах ведьмы и она откинула свою голову назад. Ее выражение можно назвать “торжествующе самодовольным”.
 Почему она не ушла?
 — Что ты хочешь? – спросил я.
 — Твой адрес.
 — Мой что?
 — Дай мне свой адрес пользователя! Я хочу быть с тобой подружиться!
 — Друзьями!
 Это была слишком высокая цена для меня.
 Моя голова разболелась. Мне нужен был аспирин.
 — Я жду. Или мне доложить на тебя системному администратору?
 Я отправил ей приглашение.
 4
 Согласно легенде, если ты пригласишь вампира в свой дом, то ты будешь бессилен против него. Что-то подобное я чувствовал сейчас.
 — Какая свалка! — сказала она, едва войдя.
 — Пожалуйста, не оскорбляй…
 — Почему у тебя нет никакой мебели?
 — …мой дом.
 Очевидно, она не понимала, как много денег это стоит, чтобы арендовать это место.
 — Я предпочитаю минимальную обстановку.
 — Да, но я читала, как некоторые игровые журналы описывали, как люди обставляли свои дома так, как они хотели.
 — Ух-ха.
 — Но не ты, я так думаю.
 — Полагаю, нет.
 Редкий момент тишины настал, пока она осматривалась. К несчастью, она на этом не остановилась.
 — Давай украсим.
 — Чего?
 — Давай, это будет весело.
 — Для кого?
 — Это место скучное. Оно тусклое. И противное.
 — И это мое. Я живу один.
 —- Да, но это теперь наше.
 Наше? Она ведь это не просто так сказала? Так ведь?
 — Здесь мы поместим диван, повесим розовые занавески, может быть бросить несколько ковриков… о-о-о, а там мы можем поставить фонтан или, может быть, статую.
 — Никогда.
 — Мы уберем этот вонючий стол.
 — Ты слышала меня?
 \* \* \*
 Часом позднее мы шли по главной улице города. Трудно поверить, что это был результат недавней битвы. Но в игровом мире, раз закончившись событие, заканчивается полностью. Все быстро возвращается на круги своя. Игроки уже выясняли цену товаров у купцов и высматривали выгодные предложения.
 — Где хорошее место, чтобы купить магическую броню?
 — Сходи в Жадного Бойца.
 — Где это?
 — Тебе нужно идти на другой сервер. Попробуй Σ(сигма).
 Немногим ранее некоторые из этих игроков аплодировали моей победе над демоном, теперь же они даже не помнят меня.
 «Посмотрите на этого идиота.» Хокуто выделялась своим низкорослым персонажем рядом с гигантским мускулистым телом с крошечной головой, которого заботил неуклюже выглядящий тяжелый топор. Он пронзительно кричал на кого-то.
 — Они говорят, что это магическое зелье, но, на самом деле, это просто обычная исцеляющая вода, которую вы можете купить у любого церковника за некоторое количество золота.
 Хокуто засмеялась.
 — Ты думаешь, это забавно?
 — Конечно. Чем больше он рекламирует, тем больше выглядит глупцом. Я не буду удивлена, если кто-то убьет его в течение следующих пяти минут.
 — Тогда учись на его ошибке и не вопи посреди города.
 Мы остановились в одном из магазинов и я выделил хозяина, крепкого отеческого вида купца позади лавки.
 — Добро пожаловать, — сказал он дружелюбно с энтузиазмом в голосе. — У меня есть много товара на продажу. В чем вы заинтересованы?
 Окошко появилось на моем экране, показывая все доступное.
 — Покупки происходят не совсем так, как в Саксе 3 , — сказала Хокуто.
 Я молчаливо обратился к ней.
 Альбирео: ……..
 — Не делай так, это раздражает.
 — Ты делала так ранее.
 — Не делала.
 — В любом случае. Давай просто поспешим и соберем все, что ты хочешь.
 Я с трудом удерживал внимание на экране и просто надеялся, что она не выберет что-нибудь слишком дорогое. Все-таки она тратила не свои деньги.
 — Ты знаешь, что это мне напоминает?
 — Хм?
 — Это напоминает пару, выбирающую мебель, когда те собираются вместе жить.
 Она набрала команду “/smile” и ее аватар улыбнулся.
 Надеюсь, она не думала, что это применимо к нам. И как я мог позволить себе попасть в столь смехотворную ситуацию?
 Я увидел, что на ее экране было подсвечено несколько вещей. Когда она выделила диван, я решил завершить с покупками на сегодня.
 — Достаточно, это последняя вещь.
 — Что? Но есть еще много того, что я хотела бы купить.
 — Ты купила уже более, чем достаточно.
 У меня было ощущение, что она скупит весь магазин, если я ей позволю.
 Я слышал от других, что Тяжелый Мечник одевался как самурай, чтобы спорить с купцом.
 — Пошли, не стоит быть строгим. Дай мне скидку. В конце концов, посмотри сколько я купила у тебя.
 Она должно быть новичок, раз разговаривает с купцом так, как если бы он был персонажем, а не НИП. Не имеет значения, как много ты купишь, цена останется неизменной.
 Пришло время идти домой. Мы покинули здание, загруженные новой мебелью. Одним из преимуществ покупок в киберпространстве было тем, что тебе не нужно было двигаться с фургоном.
 Хокуто заговорила еще радостнее, как только закончила размещать все, что мы купили.
 — А теперь! Все не так уж и плохо. Это место становиться лучше.
 Хокуто набрала “/yes” пару раз, кивнув дважды.
 Комната выглядела ужасно. В мгновение ока мой тщательно обустроенный дом превратился в личное убежище Хокуто. Но самым худшим были розовые занавески.
 — Вы довольны, принцесса?
 Используя короткую команду, я мотнул головой. Я знал, что существует пять базовых действий, запрограммированных командами:
 “/look” (взгляд)
 “/yes” (кивок)
 “/no” (мотнуть головой)
 “/duck” (пожать плечами)
 “/bye” (послать прощание)
 По моему прошлому опыту, эти действия обычно покрывали почти любую ситуацию. Я не думаю, что их было достаточно для Хокуто. Она более эмоциональна, хотя ее основными командами, похоже, были:
 “/look\_hard” (тяжелый взгляд)
 “/enth\_yes” (кивнуть с энтузиазмом)
 “/vig\_no” (решительно мотнуть головой)
 “/infur” (взглянуть яростно)
 “/trium\_smug” (высокомерно откинуть голову назад)
 — Итак… уже время, когда тебе пора ложиться спать. Не следует ли тебе выйти из игры?
 — Что? Всего лишь девять часов. Как ты думаешь, я что ребенок из начальной школы, который спит под детским одеялом и писается ночью?
 Хм-м, а она старше, чем я думал. Может быть учиться в средней или старшей школе, но определенно не старше.
 Вместо того, чтобы уйти, она уселась на диван.
 — Эй! Раз мы обменялись адресами пользователя, то можем создать группу, правильно?
 Любой игрок, задающий столь глупый вопрос, просто не имел права сидеть на диване, стоящем 198000 золота.
 — Да.
 Я потянул вверх список адресов. Раньше он был пустым. Теперь в пустом пространстве находилось одно имя: Хокуто.
 — Как много времени прошло с тех пор, как ты вошла в Мир? — спросил я.
 — Неделя.
 Неудивительно, что она так неопытна. Но не имеет значения. Я могу удалить ее из своего списка адресов в любое время и блокировать ее от рассылки сообщений в будущем. Если она уйдет, я смогу продать всю эту девчачью мебель, даже если много потеряю в этом. Затем я смогу купить снова свой любимый стол.
 — Эй! У меня есть идея!
 — Мы не сможем больше украсить это место.
 — Позволь создать с тобой группу!
 — Что?
 — Почему нет? Мы обменялись адресами, так что позволь сделать это! Пожалуйста! Пожалуйста! Пожалуйста!
 Аватар Хокуто ярко улыбался.
 — Я игрок-одиночка. Разве я не говорил об этом аж 600 раз?
 — О-о, ху-ху, тебе нравится играть в одиночку. Кого это заботит? Разве не более забавно быть в группе.
 — Не для меня.
 — Но это нравится мне.
 — Если ты так и продолжишь действовать, то никто даже и не захочет создать группу с тобой.
 — Действуя как?
 — Эгоистично!
 Тишина. Я взглянул на нее, она также посмотрела на меня. Она уже сидела на диване, но ее аватар оставался совершенно неподвижным. Затем я услышал ее через свои наушники. Это был очень слабо, очень тихо вначале, но затем он стал громче, хотя и видел, что она пыталась сдержаться.
 Она плакала.
 — О, нет. Не говори мне, что ты… ты же не… плачешь… не так ли?
 Она пыталась остановить слезы, но это было бесполезно. И почему она не нажала кнопку, выключающую звук, если она не хотела, чтобы я ее услышал?
 Ее аватар наконец-то пошевелился. Она встала и пошла к двери. Это было странно видеть, что лицо ее аватара выглядело столь нейтральным, в то время, как я слышал сдавливаемые рыдания, исходящие издалека.
 — Я пошла. — Это было все, что она сказала.
 — Пошла? Куда? Ты пошла наружу плакать?
 — Да. И я скажу каждому, что это ты оскорбил меня.
 Дайте-ка отдохнуть. Лог мог бы поддержать меня в этом. Я не мог представить иного худшего дня внутри игры. Это был уже перебор. Но я уже почувствовал неладное, когда заставил ее плакать.
 — Послушай… Прости.
 Я нажал команду, так что мой аватар также показал сожаление.
 — Действительно.
 — Да. Я понял. Мне не стоил говорить тебе этого.
 — Так ты допускаешь, что это твоя ошибка.
 Я проглотил свой вздох и продолжил:
 — Да, это была моя ошибка. Тебе не стоит уходить наружу и плакать там. Я желаю, чтобы ты не плакала больше.
 Она действительно была в средней школе. Она не могла быть старше.
 — Если ты сожалеешь, то создай группу со мной.
 Я нажал кнопку молчания до того, как проклятия посыпались с моих губ. Я не хотел, чтобы она заплакала снова.
 Мое молчание не могла длится вечно. Она начала хныкать.
 — Хорошо! Мы, — я не мог поверить, что сказал подобное, — создадим группу.
 Я использовал команду “/smile”, которую я с трудом мог использовать, просто, чтобы все было хорошо. Затем открыл список адресов, выбрал имя Хокуто и послал “приглашение” в группу.
 — Теперь. Я пригласил тебя. Нажми ‘ОК’ и ты будешь…
 “Приглашение принято” высветилось на моем экране еще до того, как я закончил фразу. В нижней части экрана появились полосы здоровья и очков умения Хокуто.
 - И-йя-а-а!
 Слезы, звучавшие столь реально моментом ранее исчезли без следа.
 — О, нет.
 — А теперь-то что?
 — Это какая-то разновидность духа там.
 О чем это она говорит? Она с ума сошла?
 — Дух?
 — Защищает тебя? Девочка.
 Глаза Хокуто двинулись прочь и выделили что-то иное в комнате. Затем я вспомнил. Ликорис.
 — Ты ее не видела до этого?
 — Нет. Она просто появилась в тот момент, когда мы создали группу.
 Я не задумывался раньше, но никто, похоже, не замечал Ликорис, когда я сражался или проходил мимо. Очевидно, что только я мог ее видеть. А также тот, кто со мной в группе.
 Но, если она была невидима для любого вне группы, тогда, исходя из всего, что я знал, могли существовать другие невидимые Ликорис, плавающие рядом с другими путешественниками.
 — Интересно.
 — Что интересного? Кто она? Я думала, что ты работаешь в одиночку?
 — Ее зовут Ликорис. Она персонаж события.
 — Что еще за персонаж события?
 — Кто-то, кто начинает событие, такое как квест или приключение. Как король, посылающий путешественников для спасения своей дочери, или сомнительный персонаж, который продает тебе карту сокровищ, а позднее пытается украсть сокровище у тебя. Каждый из них начинает свое событие.
 Нет, это невозможно, чтобы было больше одного персонажа события. Что если различные группы создадут новую группу? Это не сработает, если они на разных стадиях события. Некоторые игроки продвигаются быстрее остальных и есть, кто может провалить приключение. Так что могла быть только одна Ликорис на сервер.
 — Ты может перестанешь мямлить себе под нос? – пронзительно крикнула Хокуто.
 В тот же момент раздался стук в дверь.
 — О, нет.
 — Что это?
 За все время моей игры никто не посещал меня. И надо было произойти такому дважды за день.
 5
 — Привет! Помнишь меня? Мы вместе нашли босса.
 Я увидел его имя в окне моего голосового чата. Это был Орка и он же тогда спрашивал о том, что было в сундуке после убийства демона. Я беспокоился, если он назовет себя, совершив что-то важное.
 — Прости, что так на тебя свалился, но я увидел тебя у магазина ранее и…
 — Ты преследовал меня до дома?
 — Ну, не впервые. Но потом я подумал, что будет лучше поговорить с тобой. Я надеюсь, ты не расстроился.
 — Нисколько.
 — Хорошо. — Его голос внезапно изменился. — Похоже, что ты храбрый и добрый воин. Это будет для меня честью, чтобы купить выпивки для такого отважного человека, как ты.
 Он был ролевым игроком. Иногда люди насмехались над теми, кто воспринимал игру слишком серьезно, но это такое поведение принимали повсюду, как еще один способ насладиться игрой на ином уровне. Кроме всего прочего, ролевая игра не останавливалась только на том, что ты выбрал класс воина. Существовали и другие занятия такие, как Информаторы, которые торговали информацией о том, где в игре можно получить больше денег, Торговцы, занимавшиеся продажей предметов, которые можно продать, Певцы и Комедианты, выступавшие на улицах. Он мог быть одним из Кобальтовых рыцарей.
 Я осмотрел аватар Орки. У него была гигантская фигура. Его высокое тело было шарами мускулов, покрытое кожаным ремнем и тяжелой плечевой броней. Он носил сзади свой тяжелый меч. Символ его Волны был нарисован белым цветом, как X, пересекая его лицо и грудную клетку. Белый цвет контрастировал с его темно-зеленой кожей и волосами цвета меди. По каким-то причинам его средняя часть и руки были обычного телесного тона, но все остальное было зеленым. Он выбрал поистине уникальный образ.
 Я переключил свой чат в режим шепота, так что мы могли поговорить один на один.
 — Чего ты хочешь?
 — Я был удивлен, что ты сражался столь безбоязненно ранее, не заботясь о своем собственном здоровье, без кого-либо, способного прикрыть тебя или вернуть к жизни в случае твоей смерти. Ты обрушивал атаки на нечистое создание, которое портило этот город своим мерзким присутствием и отправляло свои армии зла, пока…
 — Пожалуйста, переходи к главному.
 — У меня есть предложение, убийца демонов.
 — Продолжишь?
 — Я, полагаю, что нам следовало бы, э, также, это… почему бы нам не обменяться адресами пользователя?
 — Адресами пользователя?
 — Да. Так мы можем создать команду. Думаю, ты мог бы присоединиться к нашей группе.
 Только не это снова!
 — Что ты об этом думаешь?
 Я прочистил горло.
 — Я не обмениваюсь адресами пользователя с кем-либо. Я предпочитаю играть один. Мне жаль, но тебе следует поискать напарника в другом месте.
 — А что насчет ее? — Он посмотрел за мою спину.
 Ее? Он мог видеть Ликорис? Я повернулся. Хокуто шагнула вперед.
 — Привет! О чем вы разговариваете?
 То, что она была внутри моего дома, говорило, что мы уже обменялись адресами пользователя. Поэтому я быстро продолжил.
 — Она единственное исключение, которое я сделал. В любом случае, мне не нравится создавать группы.
 — Но ты создал группу с ней.
 Как он и заметил, Хокуто вклинилась.
 — О чем вы? О чем вы говорите? Я не слышу ни слова.
 Я переключился на Хокуто и прошептал: “Пожалуйста, позволь закончить.” Затем я вернулся к Орке, так что она не могла слышать.
 — Есть причина, по которой она здесь, но это слишком сложно, чтобы объяснить прямо сейчас и… подожди минуту. Ты сказал ‘присоединиться к нашей группе’?
 — Эм, да. У меня есть напарник.
 Он повернулся в сторону и позвал кого-то вперед. Другой Мечник появился из-за угла прохода. Я узнал в нем еще одного игрока, который сражался с демоном.
 Орка представил нас.
 — Его зовут Балмунг! Он мой игровой напарник.
 — Если он игрок-одиночка, тебе не стоит заставлять его присоединяться к нам, — раздраженно сказал Балмунг.
 Я переключился в режим разговора. Это был единственный способ, позволяющий разговаривать с двумя и более игроками из другой группы. Разумеется, ты имеешь право не рассказывать, какой секрет обсуждался внутри разговора.
 — Как поживаешь, Балмунг?
 Имя Балмунг было взято от имени известного меча в Германской мифологии. Самые распространенные имена из мифологии или эпических сказок были быстро взяты в ранние дни Мира. Факт того, что у него было такое имя означало, что он играет долгое время.
 Балмунг напоминал отважного рыцаря. Под копной белых волос у него были классическое статное тело, экипированное блестящей кольчугой и тонким, длинным кинжалом – редким оружием высокого ранга.
 Я увеличил его лицо. Оно было излишне красивым, учитывая, что игрок, управляющий персонажем, мог стесняться своей внешности в реальном мире. Меня беспокоило то, насколько он молод. Если немного обобщить, то большинству игроков старше двадцати пяти было неловко играть за классического героя и они предпочитали более сурового персонажа, как, например, Орка.
 — Эй, ребята, как дела?
 Хокуто не было места больше в этой группе. Я переключился на режим шепота и попросил ее оставаться тихой и слушать.
 — Так вы ищете третьего, чтобы группа была полной? — спросил я. Группы в Мире были ограничены тремя игроками.
 — Вот именно. Нелегко найти кого-то, кто нашего уровня. И еще сложнее найти кого-то, кто нам бы понравился. — Орка взглянул на Балмунга.
 Балмунг пристально взглянул на меня.
 — Это необычно, чтобы кто-то в Мире играл один.
 Мир советовал создавать группы, чтобы обеспечивать высокую выживаемость и, как следствие, максимальное наслаждение игрой. Единственным преимуществом игры в одиночку было то, что все, что ты найдешь, все твое.
 — Может быть. Но я получаю больше очков опыта, если я не состою в группе.
 — Балмунг также действовал в одиночку, пока не объединился со мной.
 — Оу. — Я взглянул на Балмунга с еще большим интересом. — Так ты достиг текущего уровня, играя в одиночку?
 — По большей части. Я вступил в группу, когда только впервые вошел в игру, но это не продлилось долго. Я был одиночкой все время, пока не встретил Орки.
 — Это просто невероятно.
 — Я считаю, что игра в одиночку помогает нам выжить. Вы не будете убиты по ошибке членами вашей команды. — Судя по его голосу, это было связано с его прошлым..
 Из их двоих Орка явно был более общительным. Должно быть, он очаровал Балмунга, чтобы тот присоединился к нему.
 — Что вы планируете делать, когда соберете вашу группу? Бьюсь об заклад, что нет таких областей, в которых вы не справились бы вдвоем. Зачем вам третий?
 Они были уже сильнее любого из более, чем пятнадцати миллионов игроков.
 Орка ответил:
 — На самом деле, мы недавно обнаружили такую область.
 — Да? И как она называется?
 — Один грех, — пробормотал Балмунг.
 После его слов мы где-то минуту молчали.
 6
 Я пригласил Орку и Балмунга в свой дом. Один Грех – это не то, что можно обсуждать на улице.
 Орка первым прокомментировал обстановку, оглядевшись.
 — Что за… прелестный домик. Я не ожидал такого от тебя.
 — Это я украсила эту комнату, — горделиво ответила Хокуто.
 — Да, и я ничего не смог с этим поделать, — подчеркнул я.
 — На эти занавески мне больно смотреть, — пробормотал Балмунг.
 Когда я глядел на них, то чувствовал тоже самое. Ненавижу розовое. Так, о чем я думал?
 Мы все сели.
 — Не говори им ничего про Ликорис, — прошептал я Хокуто.
 Очевидно, они не могли видеть ее, иначе они бы уже сказали свое мнение о маленькой девочке, державшей сейчас меня за руку.
 — Почему нет?
 — ‘Почему нет’ что? — спросил Орка.
 Хокуто ответила мне в режиме разговора, не шепотом. Я забыл, что она играет всего неделю и не опытна в тонкостях существующих разговоров.
 Я видел, как Балмунг смотрит на меня. Он знал, что я что-то прошептал ей. Я мог бы сказать, что он делал тоже самое с Оркой. Это давало мне секунду поговорить с Хокуто.
 — Тебе не нужно отвечать. Я в режиме Шепота, который означает, что только ты можешь слышать меня, так что слушай внимательно. Ликорис это… хорошо, это что-то такое, о чем не следует знать кому ни попадя.
 Я предпочитал завершить событие своими силами и должен был заставить ее молчать об этом. Игроки вроде Орки и Балмунга были связаны в Мире и общались на доске объявлений. Если они узнают о Ликорис, они создадут темы, чтобы узнать больше и рано или поздно пойдет молва о девочке, одетой в красное. Единственным преимуществом новичка было то, что она никого и ничего не знала в Мире. И я уже выяснил, что она не читает доску.
 — Поняла! — сказала она.
 Орка повернулся к ней снова.
 — Поняла что? О чем вы разговариваете?
 Почему она меня не слушала? Я решил, как можно быстрее сменить тему.
 — Так расскажи мне про Один Грех, Орка.
 — Хорошо, — сказал он. Я мог сказать наверняка, что у него остались сомнения на мой счет.
 — Я слышал, что это место имеет самый высокий уровень сложности в Мире, — продолжил я.
 — Даже более чем. Эти дни стали печально известны убийцами игроков всех уровней. Даже среднеуровневые персонажи убивались одним-единственным стражником. Они предполагали, что их нельзя победить и утверждали, что ни у кого не хватит сил, чтобы противостоять боссу события.
 — Но это же просто слух.
 — Тогда ты слышал об Одном Грехе?
 — Да.
 — Ты знаешь, три слова-координаты, чтобы попасть туда?
 — Я думаю, что это Плененный, Падший и Ангел. Я был там раньше, но не пытался зачистить область.
 Балмунг наклонился.
 — Это невозможно… для игрока-одиночки.
 — Потому что ты не сможешь возродиться.
 — Но Один Грех может быть зачищен, — заявил Орка.
 — Почему ты так думаешь?
 В этот раз ответил Балмунг.
 — Если есть событие, которое не может быть закончено, то это баг в системе, и означает, что в Мире есть ошибки.
 Орка присоединился.
 — И мы не верим в это. Мы думаем, что это хорошая игра и в ней, как в любой хорошей игре, есть баланс.
 — Вот поэтому вы верите, что можно зачистить область? Потому что это в ином случае будет означать, что Мир дефектен?
 — Абсолютно! Я верю в этот мир. — Орка кивнул.
 Мне начинал нравится Орка. Не просто персонаж, но, как игрок, скрывавшийся за ним. Меня беспокоило то, как много ему лет. Большинство игроков были молодыми, даже “старики”.
 — Вы двое, действительно, любите Мир, не так ли?
 Орка был удивлен моим вопросом.
 — Конечно! А как же ты, Альбирео, или ты не продумывал своего персонажа столь глубоко. Ты должен быть привязан к нему.
 — Ты прав.
 Балмунг посмотрел на меня.
 — Альбирео?
 — Да?
 — Мы узнаем большинство оружия в Мире, просто взглянув на него. Но твое…
 — Ты имеешь ввиду это?
 Я достал свою алебарду. Но это была не обычная алебарда, и ее красивый декоративный дизайн был ее частью как редкой вещи. Очевидно, Орка и Балмунг шептались об этом.
 — Где ты ее получил? — спросил Орка. — Это награда за событие? Как называется копье?
 — Боюсь, я не могу сказать.
 — Почему?
 — Тайна.
 — Тайна? — Голос Балмунга звучал скептически.
 — Я не скажу вам. Забудьте об этом.
 Балмунг продолжил:
 — Надеюсь, это не читерская вещь.
 Орка присоединился.
 — Балмунг! Достаточно! — Он повернулся ко мне. — Мне жаль, Альбирео, он не…
 — Нет. Это вполне логичный вопрос. Я понимаю, почему вы так думаете, потому что я не был честен с вами с самого начала. Это Божественное Копье Одина.
 — Что это? — спросил Орка, но я понял, что Балмунг понял его происхождение.
 — Легендарное копье из “Кольца Нибелунгов”, — объяснил Балмунг.
 — Я удивлен, что ты знаешь.
 Балмунг кивнул, но Орка выглядел удивленным.
 — В одном из переводов оперы Вагнера, Копье Одина защищает Божественный порядок и является символом контракта и власти.
 — Опера? — спросил Орка.
 - Композитор, написавший оперу, основывается на эпической поэме “Песнь Нибелунгов”. Это из смеси германских и исландских легенд, что Вагнер собрал в то, что известно, как “Кольцо Нибелунгов”. О гноме, который украл немного магического золота, которое, как он надеялся, сделает его всемогущим. Вместо этого, он стал участником цепи событий, приведших к падению богов. Одним из этих богов был Один. Героем в эпосе является Зигфрид и я назвал себя в честь меча, который он носил.
 — Я и понятия не имел, что ты так хорошо осведомлен, Балмунг.
 — Я создал своё имя, основываясь на легенде. Это, на самом деле, великолепно. Вам следует иногда обращать внимание на такое.
 Орка пожал плечами.
 — Да, возможно.
 Орка, на самом деле, предпочитал больше приключения со сражениями, нежели тонкости мифологии и истории.
 — Вопрос в том, — продолжил Балмунг, — где ты его получил?
 — Он не скажет нам этого, — сказал Орка.
 — Нет, все в порядке. Я не хочу никакого недопонимания между нами. Я скажу прямо, но прошу вашего доверия в этом деле.
 Они оба согласились.
 — Это копье из Эры Фрагмента.
 — Ты имеешь ввиду бета версию? — Голос Орки поднялся выше. — Альбирео, ты был одним из игроков-тестеров оригинала?
 — Да.
 — Невероятно. Это абсолютно невероятно, так ведь, Балмунг? — Орка был возбужден. — Балмунг также был одним из них!
 — Ты был тестером в бета версии?
 Это означало, что он играет дольше, чем я думал. Тогда понятно, почему у него была возможность взять имя из мифологии.
 Орка продолжил:
 — Я слышал, что только 1024 игрока было выбрано среди всех. Черт, я завидую!
 Балмунг продолжал молчать.
 — Это копьё нельзя получить в текущей версии Мира. Вот почему я не хочу говорить об этом.
 — Конечно! Что-то из Фрагмента… это настоящая редкость. Я уверен, что не было недостатка игроков, желавших этого. На ум приходят плохие мысли.
 — У меня нет никакого желания отказываться от него. Но если другие узнали бы, то меня постоянно бы преследовали игроки, которые хотели бы, чтобы я его продал.
 — Не говоря уже о тех, кто может попытаться убить тебя за это. По крайней мере, ты достаточно силен, чтобы не беспокоиться об этом.
 — Теперь же я хотел бы убедиться. Я был откровенен с вами, так что, оправдайте моё доверие, и не говори никому более об этом копье.
 — Я забыл даже, что мы об этом говорили. — Орка улыбнулся.
 Я так же изобразил такой же жест.
 Орка изменил тон:
 — Так что, Альбирео, позволь вернуться к теме разговора.
 — Мне жаль, но я не могу присоединиться к вашей группе. — Я не хотел быть настолько грубым, но желал прояснить все настолько, насколько это возможно.
 — Ясно…
 — Позволь мне объяснить. Я сейчас нахожусь в середине события. Я боюсь, что должен продолжить, пока оно не закончится, так как не могу отменить его. Простите за это.
 — Ну, это разочаровывает. — Орка вздохнул. — Но тут уж ничего не попишешь.
 — Я просто хочу, чтобы знали, что вы, ребята, первые, с кем я хотел сформировать группу внутри Мира.
 Орка ослепительно улыбнулся:
 — Это приятно слышать!
 — Я сохраню твой адрес. Если тебе нужна будет помощь, ты только свистни. Хоть я и не смогу объединиться с тобой в команду, но смогу помочь тебе в случае крайней необходимости.
 — Благодарю.
 — Я в сети достаточно много каждый день.
 — Я тоже! Исключая дни, конечно, когда у меня экзамены. Это единственное время, когда мои родители запрещают мне играть в сети.
 Орка моложе, чем я думал. Он, вероятно, еще в старшей школе.
 — Да, нет большей опасности для Мира, чем родители.
 — Не имеет значения, насколько ты высокоуровневый, они – единственный босс, которого невозможно победить, - засмеялся он.
 Балмунг встал.
 — Пошли, Орка. Мы здесь закончили.
 Орка, все еще смеясь, согласился.
 — Хорошо. Балмунг ненавидит слушать о реальной жизни в Мире.
 — Не говорите о то, что здесь неуместно, — сказал Балмунг резко.
 — Как видишь. О, хорошо, это просто доказывает, как много он наслаждается игрой.
 — Орка! — пронзительно крикнул Балмунг.
 — Я понимаю, что ты чувствуешь, Балмунг.
 На самом деле, я был очень похож на него. Я восхищался ими обоими: Оркой - за его теплоту и непосредственность, Балмунгом – за его любовь к игре.
 — Мы пойдем в Один грех завтра утром в 9 часов. Пожелай нам удачи.
 — Удачи.
 \*\*\*
 Они ушли. Хоть мы и только встретились, но у меня было ощущение, что прощался с ними, как с друзьями. За долгое время я впервые чувствовал что-то подобное. Фактически, я не ощущал ничего подобного с тех пор, как впервые начал играть в Мир и мне все в нем было в новинку и все было интересно.
 — Они, похоже, очень хорошие. — Я повернулся к Хокуто. — Теперь ты можешь говорить.
 Хокуто позволила себе вдохнуть. Она дышала драматично, чтобы показать, насколько сдержанной она была.
 — Я впечатлен. Ты была на удивление тихой.
 — Потому что я не поняла ни слова из того, что ты сказал!
 Как она могла? Большинство новичков не поймут сложностей того, что мы обсуждали. Но не в этом суть, игра была тем, что ты делал сам. И любой мог ей насладиться в независимости от своего уровня.
 Я зевнул.
 — Сейчас время, когда я ухожу.
 — Уходишь?
 — Я имею ввиду выход, то есть покидаю игру.
 — Постой. Ты сделаешь? Сейчас?!
 Я выбрал команду выхода. Я понимал, что, вероятно, не следует возвращаться домой какое-то время. Фактически, я думал о том, а не придется ли покинуть его совсем. Тогда я смогу заблокировать Хокуто, так что больше не буду получать от нее сообщений. Таким образом, я покончу с этой достающей безнравственной ведьмой.
 Хокуто посмотрела на меня.
 — Что не так?
 Прошло несколько секунд.
 — Почему ты не уходишь? Скажи что-нибудь.
 — Я не могу сделать этого.
 — Не можешь сделать что?
 — Я не могу выйти из игры.
 Я переключился в режим от третьего лица. Я мог видеть всех трех персонажей: Альбирео, Хокуто и Ликорис, — стоящих в середине моего безвкусно украшенного дома.
 Я заметил, что Ликорис продолжала молчать, даже взяв второй предмет.
 — Я не могу выйти с игрового экрана.
 Обычно, если игрок выбирает команду выхода из города, то экран переходит на главную страницу Мира. Это как пометить закладкой место, где ты остановился. Но в этот раз это не сработало.
 Я знал, что это не могла быть система. В ALTIMIT OS нет ошибок. Таких проблем, как обрыв связи, которые случались во времена старой эры, теперь не существовало вовсе.
 Совсем!
 Не было даже сообщения об ошибке, объясняющего, почему это не сработало. Я застрял в игре.
 — Я поняла! — сказала Хокуто. — Почему бы тебе не позвать того человека, которого ты упоминал ранее? Того, кто следит за всем. БМ?
 — Ты имеешь ввиду ГМ?
 — Да, системных администраторов!
 CC Corp., запустившая игру, всегда была готова помочь, если возникнет проблема или затруднение. Они отвечают в любое время в случае проблем разработчиков. Но, если проблема выходит за пределы Пользовательского соглашения, то я не думаю, что они помогут.
 — Не следует вызывать системных администраторов для устранения таких проблем.
 — Но они же должны помогать пользователям?
 — Да, но они помогают только в крайнем случае. Сейчас не этот случай. Обычно, когда что-то подобное случается, это временно. Вероятно, это починится в ближайшее время.
 Я легко разобрался в этом. Кроме всего, это не было, на самом деле, большой проблемой.
 — Может быть, это девочка.
 — Кто? Ликорис?
 — Да. Может быть она не хочет, чтобы Ал уходил?
 — Ал? Кто такой Ал?
 — Ты. Твое имя слишком длинное и труднопроизносимое, так что я буду звать тебя Ал. Также я думаю, что ее буду называть Лико. Это лучше ведь, ты так не думаешь?
 Я закатил свои и посылал много-много многоточий, как тишину, показывая, что у меня нет слов. Я думал, что будет лучшим делать, что она захочет. Это было лучше, чем спорить.
 — Эй, Ал.
 Я вздохнул.
 — Что?
 Хокуто встала с дивана и приблизилась ко мне столь близко, что ее лицо закрыло весь мой экран.
 — У тебя глаза двух разных цветов. Один – голубой, а другой – желтый.
 — Я знаю. Это так изначально и хотел.
 — Почему? Ты пытаешься выглядеть классным?
 — АФК. — Я откинул голову.
 — АФК?
 — Это означает “отошел от клавиатуры”. Я ухожу от компьютера без разрыва соединения. Мой персонаж остается там, где и был.
 — Постой. А как же я?
 — Иди поиграй снаружи. Я расформирую нашу группу.
 Я выбрал “расформировать”. Полоса жизни Хокуто исчезла с моего экрана. На ее экране полоса Альбирео также исчезла.
 — Спокойной ночи. — И скатертью дорога.

 Считается одной из самых востребованных вещей среди путешественников и охотников за сокровищами. Окарина фей автоматически помещается в низ списка вещей, обладающих высоким приоритетом, чем относящиеся к боевым, таким, как зелья, но остаются легко доступными, когда вы прокручиваете список вниз, удерживая кнопку Вверх, позволяющую вам просматривать список.

 Очки умений(Skill point) – очки, использующиеся для сотворения заклинаний или выполнения боевых приемов. Используется аналогично мане или ярости у соответствующих классов в других играх.

 http://en.wikipedia.org/wiki/Saks,\_Inc.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Реальность, CyberConnect Japan Co., Ltd**

Кто-то стучал в дверь. Когда я убрал свой ЛД, то увидел девушку с румяным лицом по другую сторону стеклянной двери. Она работал на меня больше месяца, но я так и не смог запомнить ее имени.
 — Вот бумаги, которые вы просили, Ватарай.
 Она положила их на мой стол.
 — Благодарю.
 Я полистал их, пока она ждала дальнейших инструкций, и затем спросил:
 — Есть какие-либо отчеты о пропущенных нами блуждающих ИИ?
 — Нет еще. Но мы увеличиваем наши патрули.
 Я откинулся назад на стуле и устремил взгляд за девушку через стеклянную стену моего офиса. Я смотрел на море кабинетов; правильные углы их разделенных стен казались натянутыми снаружи как изображения Эшера. Когда назначили меня, я пользовался одним из таких кабинетов, пока не получил этот офис. Он не был большим, но, по крайней мере, он был моим.
 — Мы рассматриваем каждый доклад об ошибках, что к нам приходят, — нервничая из-за наступившей тишины, сказала она.
 — И никакой новой информации или свидетелей?
 Она мотнула головой.
 — Но доклад, который мы получили позавчера, был тем самым! Мы упустили наш шанс.
 — ИИ становятся более хитрыми. Их функциональность повысилась, так что они знают, как ускользнуть от нас. Они никогда не остаются в одном месте надолго.
 — Когда блуждающие ИИ появились впервые? — спросила девушка.
 — Кажется, самые первые были обнаружены в бета версии. Но блуждающие ИИ в то время не могли даже послать текстовое сообщение, просто бродили по системе, но при этом могли отразить удаление. С тех пор, не имея возможности выйти из своей реальности, они собирались в одном месте, пока мы не нашли их.
 — Но они эволюционировали?
 — Меня не заботит слово эволюция . Звучит так, будто они живые. Но это не так. — Я передвинул стопку бумаг на другую сторону стола. — Если ты не планируешь присоединиться к командам патрулей, то можешь уйти домой пораньше.
 — Это хорошо. Спасибо.
 — Если не хочешь поработать поработать сверхурочно, чтобы впечатлить босса.
 — Эм, я счастлива пойти домой.
 Никаких амбиций. Это была проблема многих ребят в это время. Нанятая прямо после окончания обучения, она делала то, что ей говорили, получала свою зарплату и не делала ничего сверх этого. Может быть она была бы другой, если бы ее определили в отдел игровых разработок. Это то место, куда стремилось попасть большинство.
 Не такая чисто рабочая атмосфера, как на этом этаже, поскольку игроки украшали свои офисы постерами и артами. У них играла громкая музыка и, по большей части, энергичная. Почти как в колледже только ты при этом получал зарплату. Но ее определили ко мне потому, что она была недостаточно хороша во время своей тренировочной сессии. Они сделали ее курьером.
 — Есть планы на сегодня? — спросил я.
 — Нет, на самом деле. Я могла бы, фактически, войти в игру, но… — Она замолчала. — Странно, когда я была студенткой, то всегда играла. Пропускала занятия и отказывалась от сна, чтобы поиграть, но сейчас, когда я работаю здесь…
 — Ты потеряла интерес, правильно?
 — Не совсем так, но что-то близкое.
 — Может быть, если бы ты готовилась лучше к своим экзаменам, вместо того, чтобы тратить все время на игру, ты работала бы в лучшей компании, — пошутил я.
 Она засмеялась.
 — Если существует компания лучше, то покажите мне ее. — Она выпрямилась.
 – Нет, если бы я поступал по-другому, то стал бы другим. Раньше я всегда проверял доску объявлений(ДО) 4 , чтобы собрать информацию, как пройти игру или в какую область идти, чтобы найти редкую вещь. А сейчас я прекратил делать что-то подобное.
 — Это профессиональное заболевание.
 — Эм?
 — Она потеряла часть своей загадочности для тебя. Человек, связанный с продукцией и администрацией игры становится менее информированным о игре, нежели игроки. Это у всех так.
 — Да, я полагаю, все дело в этом. Все, что вне зоны моей ответственности, тяжело узнать.
 — Никогда не забывай свои первые чувства к Миру. Теперь это единственная награда, которую ты получил. Иначе ты останешься мальчиком на побегушках.
 — Но когда-нибудь я получу высокий пост, правильно?
 — Нет, пока ты не получишь определенного опыта. — Мне стало интересно, последует ли она моему совету.
 — Я слышал, что вы участвовали в локализации японской версии Мира. Это правда?
 Возможно, она подумала, что расспрашивая меня о моем прошлом, это будет считаться сверхурочными?
 — Да.
 — Это так замечательно!
 Показалось, что она отреагировала на мои новости, как фанат. Я же надеялся впечатлить ее своей историей.
 —– Я начал работать здесь в то время, когда CC Corp. была только основана. Фактически, я был новичком, как и ты, и присоединился к проекту практически сразу после его начала.
 — Кто был лидером команды?
 — Токуока. Он больше не работает, но, возможно, ты слышала о нем.
 — Нет, не слышала. Но люди в игровой индустрии приходят и уходят очень быстро, не так ли?
 — Да. Высокая текучесть – это часть индустрии. Ты думаешь, что сделал ошибку, присоединившись к этому делу?
 — Не уверена. Что если бы в ином случае я сейчас делала чертовы гамбургеры? Нет, благодарю покорно. Так что расскажите побольше об этом Токуоке?
 Я сделал глоток растворимого кофе, которое лежало на моем столе часами. Оно не только выглядело грязным, но и на вкус было таким же.
 — Он был очень интересным. Эксцентричным.
 — Что вы имеете ввиду?
 — Кстати, говоря о чертовых гамбургерах, он всегда ел что-то аналогичное на обед каждую ночь. Простой гамбургер с французским картофелем фри и кока-колой. Когда я только начинал также, как и ты, то часто был мальчиком на побегушках и они посылали меня в МакДональдс. Каждую ночь он ел эту чертову вещь.
 — Это странно.
 — Только для новичка. Тогда мы не использовали карты времени, как это делаем сейчас. Вместо этого мы жили по времени Токуоки.
 — Э-э?
 — Токуока использовал накопленные шерстяные одеяла и, подкладывая подушку, спал на полу в этом офисе. Когда же он просыпался и выбирался из своего самодельного спального мешка, это рассматривалось как утро; когда он решил первый раз поесть, это было “полднем”, и если он уходил пить, это было “вечером”. Не имеет значения, что утро было в три после полудня, а вечер, фактически, на рассвете – это было временем Токуоки.
 — Вау. Получается, что он практически жил в офисе.
 — Нет, на самом деле. Я думаю, что была только одна женщина, с которой он разговаривал из тех, кто работал здесь или кто-то, с кем он случайно встретился в ресторане. Он был очень асексуальным. — Я еще раз глотнул кофе и подумал, почему же я просто не послал его за порцией свежего. — Только один раз на моей памяти он взял выходной на три дня, когда настолько заболел, что у него был жар и его госпитализировали. Когда у него жар прошел, но хоть еще и не выздоровел, он вернулся к работе.
 — Как печально. Не похоже, что он хоть когда-то развлекался.
 — У него был один маленький порок, одно послабление, которое он позволял себе. Он курил. — Я сохранил лучшее напоследок. — Не покидая здание.
 — Но это разве не против закона?
 — Да и это также против политики компании. Но никто не говорил, что человек, который разработал программное обеспечение премиум класса компании, что он может делать и не может. — Я откинулся на стуле, вспоминая прошлое. — Я все еще помню запах этих сигарет. Аромат, практически, засел в моем мозгу. Он курил эти милые индонезийские сигареты, называемые Гарам. Это то, что он мог. Ты видел их ранее? В каждая пачке лежало тридцать шесть сигарет. Он курил их через день. Его офис провонял запахом, а его монитор покрылся желтизной через месяц. Затем они его заменили.
 — Черт.
 — Да, это было довольно уникально. Определенно, не типичный служащий CC Corp. Фактически, только он носил гавайскую рубашку на работе и всегда слушал музыку через установленные наушники. Я не знал до последнего, что он любил тяжелые рок группы, вроде Van Halen и Deep Purple.
 — На самом деле?
 — Конечно, ты помнишь тогда еще старое ССС 5 начало свою рискованную компанию. Почти все компьютеры компании выглядели так, что кто-то вроде Токуоки работал на них. Помнишь, что все потеряли работу после Поцелуя Плутона, так что они собрали так много программистов, дизайнеров, планировщиков и артистов, сколько сумели, чтобы работать над процессом локализации. Разумеется, это не было, на самом деле, той локализацией, с которой они попытались начать ту же систему на десяти различных языках по всему миру. Реального мира, разумеется.
 — Фактически, Токуока громко кричал о том, насколько трудно было соединить все эти различные системы и связать их вместе, но не будешь же ты говорить вышестоящему начальству то, чего они не хотели слышать. Они хотели чего-то завершенного и был Токуока и другие, подобные ему, которые могли это сделать. И они это сделали.
 Девушка дернулась. Думаю, что она хотела сесть, но я продолжил:
 — Тогда мы не заботились о внутренней политике или продвижении. Мы работали день и ночь не сходя с места просто, чтобы завершить работу. Это было тяжело, но в тоже время весело. В итоге, наши старания окупились.
 Я махнул руками, показывая мой офис, но она этого даже не заметила.
 — Так что случилось с ним? Почему Токуока покинул компанию?
 — Откуда, черт возьми, я могу знать?! Однажды он просто ушел. Вероятно, потому, что компания стала слишком большой.
 Девушка странно на меня посмотрела. Я продолжил:
 — После завершения ALTIMIT OS и выхода Мира, CC Corp. выросла до эпических размеров и, как ты знаешь, сейчас лидирует в мире в области программного обеспечения для развлечения. Это стало огромной бюрократией, где индивидуализму не было места. Я полагаю, никто не хотел мириться с эксцентризмом Токуоки и он постоянно ссорился с руководством. Я также думаю, что он не чувствовал себя должным образом вознагражденым за весь свой тяжелый труд.
 — Кроме всего, продажи оригинальной японской версии сравнимы с продажами английской версии. Но никто не уважал его больше. По крайней мере, не было нового менеджера, который пришел бы и принял бы ответственность, когда компания вышла в мир. Только старая команда, люди вроде меня, знавших, как тяжело он работал, чтобы довести свою работу до конца. Это одна из причин, по которой я продолжаю работать здесь. Я принимаю мысли Токуоки из-за уважения к его взгляду и я продолжаю усердно трудиться, чтобы сохранить Мир, чтобы быть уверенным, что он продолжит процветать и преуспевать.
 Моя собственная история захватила меня. Парнишка оказался под впечатлением о моих слов, но я не был уверен, что он поймет все, что я ему говорю.
 — Вау! Это позволяет объяснить, почему вы так связаны с Кобальтовыми рыцарями. Потому что это помогает оставаться рядом с игрой.
 — Не совсем. Ответь мне, пожалуйста, на вопрос. Мир постоянно разрушается читерами. Ты знаешь, почему это происходит?
 — Хм, потому что… они взламывают.
 — Это немного посложнее, чем кажется. Позволь мне объяснить. — Я вздохнул.
 — В не сетевой игре, игрок может взломать все, что он хочет и без каких-либо последствий. Это небольшая проблема потому, что он, действительно, нарушает свой полноценный игровой опыт. Однако, когда кто-то взламывает сетевую игру, это оказывает влияние на других игроков и также уничтожает игровой баланс.
 Когда кто-то взламывает, часть Мира меняется, и чем больше читеров, тем больше изменений становится неуловимыми, пока игра целиком не сойдет с ума. Это не только прогонит игроков, но и уничтожить бизнес. Так что важно не только с точки зрения бизнеса, но и с точки зрения обычного игрока, сохранить все целым. Мы никому не должны позволять взламывать. И потому как ни мала ошибка, мы должны удалить ее. Потому что система должна работать спокойно.
 — Так вот почему Кобальтовые рыцари были созданы, правильно?
 — Правильно. Пусть мы и часть системных администраторов, не такие, как ГМ, который помогает и поддерживает игроков. Мы — отладчики, поэтому мы не разговариваем и не имеем дел с игроками. Мы не хотим, чтобы они знали об ошибках в системе, призраках в машине. Мы работаем за кулисами.
 — Мы вроде элитной военной части?
 — Да, что-то вроде того.
 Я начал бегло просматривать бумаги, что она мне принесла.
 — Мы двигаемся во тьме.
 — Ох-ох.
 Я надеялся, что вдохновлю еее на то, чтобы она работала побольше, а не прочитаю лекцию о истории компании. Вместо внушения на увеличение его рабочего времени, я потратил свое время.
 — Так контакты с игроками запрещены потому, что мы можем раскрыть им нашу тайную миссию.
 — Как обычно, ты не видишь главного. Я уверен, что ты останешься мальчиком на побегушках еще какое-то время.
 — Эм?
 — Что это?
 Я взял бумажку снизу стопки, что она мне дала.
 — Это? О, это я нашел в одном из сообщений на ДО. Звучало интересно, потому я и скопировал. Должно быть, я его по ошибке прихватил, когда относил вам документы.
 Я прочитал бумагу.
 Тема: Ответ на: Пожалуйста, расскажите мне о
 Эпитафии сумерек.
 Послано: В. Б. Ятес.
 Здесь вступление в Эпитафию сумерек.
 Еще не вернувшись, Темный,
 Который ищет Сумеречного дракона,
 Расколет Темные Небеса,
 И Хельба, Королева Тьмы,
 Поднимет, наконец, свои войска.
 Апейрон, Света Король, придет
 К основанию радуги, где они и встретятся.
 Против оскверняющей Волны,
 Сразятся они вместе.
 Озеро Альбы вскипит.
 Великое древо Света упадет.
 Сила все в пепел обратит
 В храме Арч Кёльн.
 Все вернется в ничто,
 В мир без теней.
 Никогда не вернется, Безликий,
 Тот, кто искал Сумеречного дракона.
 В ночь до того, как злые духи станут угрозой городу.
 В. Б. Ятес
 Я поднял глаза и увидел, как девушка держит свои руки, ожидая, что я верну бумагу ему.
 — Где ты нашла ее?
 — Это было написано игроком, который ответил на вопрос об Эпитафии сумерек . Звучит довольно интересно, вам так не кажется?
 Я посмотрел вниз на бумагу снова. Сообщение было написано вчера.
 — В. Б. Ятес, да?
 — Я вроде знаю это имя. Думаю, что видел его, когда играл в Мир еще студентом.
 — Он очень известный игрок. Он был в игре еще с тех пор, когда была бета версия.
 — Вы имеете ввиду, что он — один из оригинальных игроков-тестеров?
 — Наверное. Я помню, что видел сообщения, написанные Ятесом, тогда относящиеся к веб новелле, на которой, как я полагаю, был основан Фрагмент. Помню, что он называл себя сетевым поэтом.
 — Поэтом?
 — У него роль менестреля в Мире. Он участвовал в событии, исполняя импровизированные поэмы и выкладывая их на ДО. Он довольно талантливый писатель. И при этом его веб новелла широко известна.
 — Даже так?
 — Ты легко найдешь ее, если захочешь найти.
 — Может быть, я поищу ее сегодня попозднее.
 Я допил свое кофе и встал.
 — Иди домой.
 — А вы тоже?
 — Нет. Я иду в спальню.
 — Вы снова останетесь на всю ночь? Пытаешься создать время Ватарая?
 — По крайней мере, я буду спать не на полу. Кровать в спальной очень удобна и экономит мне средства.
 — Черт, шеф, вы там проводите слишком много времени.
 \*\*\*
 Я проводил парнишку до лифта и затем повернулся к проходу в спальню. Может быть, он был прав. Я работал много. Но такова моя работа и всегда была такой.
 Я выключил ненужный свет, когда проходил по коридору. Я ненавидел тратить что-либо, особенно, электричество. Похоже, это часть растущего консерватизма.
 Я слышал, как мои шаги громким эхом звучали в пустом здании, пока шел по этажу. В течение дня я никогда не заметил бы этот звук, но в окружающем вакууме он был подобен грому.
 Когда я пришел в спальню, то закрыл дверь и выключил свет, но не мог перестать думать о блуждающем ИИ. Ее образ преследовал меня во тьме. Я не мог выбросить из головы ее красное одеяние и как она стала тем огненным шаром. Меня беспокоило, как она начала существовать? Мог ли кто-то запрограммировать ее? И на ум мне сразу пришло одно имя.
 Гарольд Хоервик.
 Он был первым программистом бета версии Мира, авторитетом в исследовании ИИ и всеобщим гением. Я никогда не встречался с ним, так как он работал в Соединенных Штатах, но любой, кто знает историю CC Corp. и Мира, слышал о нем.
 Изначально, игровые данные Мира были сохранены в папке-черном ящике, которую Харальд заблокировал. Лишь некоторые знали о существовании папки. Фактически, только те, кто был глубоко связан с разработкой игры и продукции слышали об этом. Когда я узнал о папке, то подписал соглашение о неразглашении. Мне не разрешали говорить о ней.
 Существовали даже слухи, что это было программой, которая автоматически создавала функционирующих НИП. Сейчас же это было тем, что стоило рассмотреть. НИП, который говорит и ведет себя, как сам захочет, не по определенной компьютером системе. Это означало, что встречи меж игроками и НИП не будут отличаться от встреч меж игроками, точнее, людьми. Это было бы истинно совершенной игрой – симуляцией реальности. Если голос симулируется и его настоящее звучание было идеальным, тогда никто не сможет определить, что встретившийся тебе внутри игры персонаж был человеком или ИИ.
 Слишком плохо, что Гарольд Хоервик исчез до того, как бета версия была выпущена. Это оставило замок без ключа.
 В итоге, я так и не смог нормально отдохнуть этой ночью.

 Доска объявлений (на англ. Bulletin boards, сокр. BBS) – что-то вроде игрового форума, где игроки выкладывали информацию по игре и могли ее обсуждать.

 http://www.ccc.co.il/Default.aspx?Lang=en

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Область 2. Падший ангел.**

1
 Когда я вывел свой компьютер из спящего режима, то увидел, что по сравнению с прошлой ночью дом полностью обставлен по новой. Я утопал в розовом.
 Ликорис все еще терпеливо ждала, держа руку Альбирео. Из-за того, что она НПС, для нее ничего не значило ждать часы неактивности, пока мой аватар держит ее руку.
 К счастью, Хокуто ушла. Она, вероятно, также поступила вскоре после меня.
 Меня волновало то, как долго это будет продолжаться. Были ли другие игроки также запертые в игре? Или это было связано с Ликорис? Как-никак, все пошло под откос после ее появления.
 Но как событие могло повлиять на команду выхода? Кроме того, в условиях игры не было ни слова о таких специфических проблемах.
 Я открыл окно чата и просмотрел лог. Из-за того, что я не выходил, предыдущий разговор сохранился.
 Хокуто: Постой. А как же я?
 Альбирео: Иди поиграй снаружи. Я расформирую нашу группу. Спокойной ночи.
 Я посмотрел на время. Было 8:45. Вместо разглядывания плоского экрана моего монитора, я надел свой ЛД. Сразу все стало более реальным. Опять я переместился в Альбирео и аватар ожил.
 Я вернулся к обзору от первого лица и пошел к двери. Не оглядываясь, я знал, что Ликорис тихо следует за мной.
 Желая завершить событие с Ликорис, я выполню все необходимое. Может быть тогда все вернется в норму.
 Но еще многое требовало объяснений. Как она нашла меня в этом темном подземелье? Почему ее глаза остаются закрытыми? Почему в подобранном мною сокровище был файл со странным расширением?
 Когда ты застрял в середине игры или события, важно обыскать все в поисках скрытого ключа. Обычно, ты мимо прошел мимо чего-то или случайно пропустил какой-то предмет и не поднял его. Решением будет пройти через все области снова, пока не найдешь потерянный кусочек информации. Только место, куда я хотел пойти, было не там, где я был ранее. Тем не менее, я собирался туда пойти.
 Не знаю почему, но направляясь к двери, я пробормотал про себя:
 — Пошли, Ликорис.
 К моему шоку и удивлению, она ответила:
 — Куда мы идем?
 Я уронил контроллер на пол. По-быстрому подобрав его, я взглянул в направлении Ликорис.
 — Что ты сказала?
 — Я спросила, куда мы идем?
 Это было слишком. НПС в голосовом режиме, сумевший дать несомненно незапрограммированный ответ?!
 Хотя ее глаза и оставались закрытыми, ее лицо повернулось в мою сторону. Мои руки стали влажными от пота. Ни один НПС не был способен разговаривать таким образом. Это было слишком живая реакция.
 Колеблясь, я ответил:
 — Мы идем в область, известную как ‘Пленённый, Падший, Ангел’.
 — Хорошо. Орка и Балмунг будут там в девять.
 — Что за?..
 До того, как я закончил, Ликорис подняла свою левую руку к потолку. Яркий свет сформировал кольцо выше нас и мои наушники внезапно завибрировали с такой интенсивностью, что зажужжал мой монитор. Мы отправились в туннель света и телепортировались из моего дома.
 2
 Я стоял посреди жестокой снежной бури, большая часть экрана была покрыта белыми ее завихрениями. Это - то немногое, что я мог разобрать, и это было на всем ледяном просторе вечной ночи. Здесь не было фоновой музыки, только завывания ветра.
 Ω(Омега) cервер: Плененный Падший Ангел
 Только в одном месте Мира шел снежный шторм и это была область, известная как Один грех. Также известная как Запечатанная земля, хотя, от чего запечатанная, никто не знал. Некоторые игроки объясняли это, ссылаясь на ангела, который был тут запечатан. Но существование ангела не было подтверждено "Эпитафией сумерек" , которая была основой при создании игрового мира.
 Печать нужно было уничтожить? Или следовало защитить? Почему падший ангел в плену? Ангел – враг или друг? Существовало много вопросов и мало ответов потому, что Эмма Вилант, написавшая "Эпитафию сумерек" , исчезла. Поэма стала частью игры еще до того, как была завершена. И все еще влияет, как дерево, протянув свои корни и ветви через весь Мир. Иными словами, мифология определила создание этого места.
 Я был телепортирован. Также, как я был телепортирован из комнаты с божественной статуей к себе домой, то внезапно обнаружил вытащенным из дома в область, в которую хотел попасть.
 Хотя телепортация часто используется в других РПГ, она не используется в Мире для путешествия между главными городами и областями (хотя было много обсуждений на доске, что это будет принято в будущем). Единственным путем попасть в область из главного города – это были Врата Хаоса. Но Ликорис нарушала все правила Мира.
 Я принялся перечитывать лог.
 Альбирео: Пошли, Ликорис.
 Ликорис: Куда мы идем?
 Альбирео: Что ты сказала?
 Ликорис: Я спросила, куда мы идем?
 Альбирео: Мы идем в область, известную как "Пленненный, Падший, Ангел".
 — Альбирео? — Ее алые губы шевельнулись.
 — Да.
 — Очень холодно, не так ли?
 Холодное дыхание девочки было мгновенно разорвано ветром. Сам образ арктики заставлял меня дрожать. Разумеется, я часто устанавливал офисный кондиционер на максимум. Или может быть причиной трепета был услышанный мною неожиданно голос.
 — Вот ты где.
 Я повернулся, что увидеть темную фигуру, появляющуюся посреди бури. Как она пришла сюда?
 Это была Хокуто.
 — Ты спал прошлой ночью, Ал? — спросила она.
 Ее бикини абсолютно не подходило к бушевавшей здесь снежной буре. Я открыл рот, чтобы хоть что-то сказать, но слов не было.
 — Удивлен, увидев меня?
 — Ч-что ты тут делаешь? — Я, наконец, произнес заикаясь.
 — Вчера было двое парней, как их имена? Орка и Боллокс?
 — Балмунг, — поправил я.
 — Неважно. Они сказали, что придут, чтобы бросить вызов событию здесь, в 9 часов, правильно? Я знала, что ты поможешь им. Прямо как ты мне помог в последнюю минуту. Ты можешь говорить всем: “О-о-о, я одиночка”, но ты приходишь в последнюю минуту.
 — И ты ждала здесь? — Она ждала меня, что я скажу ей эти три слова.
 — Я не знала, когда ты вернулся к своему компьютеру в реальном времени, и не хотела здесь оставаться на всю ночь просто для того, чтобы увидеть, когда ты вернешься. Так что я ушла спать, хорошенько выспалась и пришла сюда, проснувшись и обнаружила тебя здесь. Довольно изящно, да?
 — Да.
 — Ну же, скажи это. Я самая изящная девочка в мире. Скажи, скажи!
 — Почему ты думала, что я приду сюда? — спросил я.
 — Помочь своим друзьям.
 — В этом ты ошибаешься.
 — Да? Тогда почему ты здесь?
 — Посмотреть, чем это закончится.
 — Посмотреть? Ты имеешь ввиду, что не будешь помогать им?
 Теперь был ее черед сердиться.
 — Я еще вчера сказал им, что я не хочу присоединяться к их группе. А сейчас слишком поздно.
 — Ты думаешь, что слишком поздно сказать им, что ты передумал? На самом деле, я не понимаю, почему мальчишки такие упрямые. Можешь ты мне это сказать, Ал? Почему ты такой упрямый?
 Я пытался игнорировать её, но жужжащая боль уже стала появляться в затылке.
 — Я думаю, что ты хочешь объединиться с ними, так ты сможешь завершить это событие. Я слышала от них, что очень трудно быть одному в Мире. Ты хочешь быть частью этого, не так ли? Иди, соглашайся.
 — Я говорил тебе ранее и скажу это снова. Я – игрок-одиночка.
 — Но ты сформировал со мной группу, правильно? Это потому, что я – исключение?
 — Ты не исключение. Откуда у тебя такие мысли?
 Почему у меня голова всегда болит, когда я разговариваю с этой девчонкой?
 — Но ты сказал так вчера.
 — Нет, не говорил.
 — Ты – лжец! Ты сказал, что я – исключение, вот поэтому ты создал со мной группу! Ты сказал это! Ты сказал! Сказал!
 Я, действительно, сказал это?! Я быстро пролистал лог.
 Альбирео: Она единственное исключение, которое я сделал.
 Я все-таки сказал это.
 — Ты также сказал, что хочешь закончить событие Ликорис со мной и никем другим! Ты этого не помнишь, Ал?
 Я продолжил листать с еще большей скоростью.
 Альбирео: Тебе не нужно повторять. Я в режиме Шепота, что означает, что только ты можешь слышать меня, так что тихо послушай. Ликорис – это… хорошо, это то, что мы должны завершить вместе, не позволяя другим узнать об этом.
 Она была права. О чем, черт возьми, я думал? Тогда, действительно, я не думал. Слишком многое крутилось в моей голове, пытаясь все объединить: Ликорис, Орка и Балмунг, странное сокровище. Я говорил Хокуто молчать, несмотря на приглашение. Если бы я только знал, какие слова мне нужны сейчас, из-за того, что она все еще говорила!
 — Я надеюсь, вы не собираетесь сказать мне, что это была просто отговорка, чтобы я не рассказала твоим друзьям, потому что если это так, я скажу им, когда они будут здесь. Я сделаю это. Но ты ведь не поэтому так сказал, Ал?
 — Разумеется, нет.
 — Тогда давай снова создадим нашу группу.
 Я выключил звук, так чтобы она не слышала мой тяжелый вздох. Наша предыдущая группа была расформирована потому, что мы разделились. Я зашел в меню опций и сформировал нашу группу. Только я подумал уйти, как она потянула меня назад.
 — У-у-ур-р-ра-а! Я думаю, что мы – великая команда. О, посмотри, там Лико.
 Она не могла видеть Ликорис, пока не были в группе, хотя Ликорис не говорила и не признавала присутствие Хокуто.
 — Было бы неплохо, если бы Лико могла говорить.
 Было бы прекрасно, если бы ты не могла разговаривать.
 — Если бы НПС мог разговаривать также, как и игроки, тогда тебе не нужно было быть онлайн. Тогда не нужно было бы взаимодействовать с другими игроками. И не было бы причин, чтобы быть онлайн?
 — Тогда почему ты играешь соло?
 — Я встречаюсь с другими. Я просто предпочитаю бросать вызов сам. Я проверяю себя.
 — Ты ошибаешься. Тогда ты не играешь с другими.
 — В любом случае, Ликорис – НПС, так что нет возможности для нее обсудить то, что я или ты - хотим.
 Играть оффлайн не звучит такой уж плохой мыслью после знакомства с Хокуто.
 — Уже почти девять, не так ли? — спросила она.
 — Ты права. Нам надо идти.
 — Идти? Почему?
 — У меня нет желания присоединяться к группе Орки. Я не хочу сталкиваться с ними в том случае, если они думают, что я передумал. Я просто хочу узнать.
 — Прекрасно. Тогда идем.
 — Переключи свой чат в режим Группы. Иначе они увидят наши имена, когда мы будем говорить друг с другом.
 Мы двинулись сквозь кружащийся снег. Слишком сложно было что-либо разглядеть.
 — Держись ближе. Не потеряйся.
 — Я прямо позади тебя, — пробубнила она.
 Я проверил карту, но она исчезла с моего экрана. Как я мог судить, это была область в Мире того типа, где погода создавала такой сильный эффект, что не позволял ориентироваться. Это было частью дополнительной сложности, когда вызываешь Один Грех.
 — Ал, куда ты идешь? Где ты?
 Я обернулся. Хокуто пропала. Я четко ее слышал, но не имел представления, где она. Пока мы в режиме Группы, не имеет значения, как далеко она от меня, ее голос будет слышен одинаково. Иными словами, я не мог ориентироваться на звук ее голоса при определении ее местонахождение. Я мог надеяться только на свои глаза.
 — Слишком тяжело увидеть здесь. Это должно быть баг. Это неправильно. — Она начала паниковать.
 — Это не баг. Это одна из особенностей. Не называй все подряд багом.
 — Постой. Здесь есть что-то. Я иду посмотреть, что это.
 — Нет! Не двигайся! — закричал я.
 Неожиданный взрыв музыки донесся через наушники – что-то случилось.
 — Ува, ува, ува-а-а!
 Инстинктивно я предположил, что она нашла магический портал. Слабый свет, вероятно, привлек ее, и, когда она подошла достаточно близко к порталу, он активировался и из него вышли монстры.
 Хокуто пронзительно закричала и секундой спустя я увидел, как полоса ее жизни изменяется от зеленой к красной.
 Она была мертва.
 3
 Я брел через слепящий снег долгое время, но, наконец, нашел ее. Тень Хокуто. К несчастью, в отличие от настоящего мира, смерть не была концом, по крайней мере, всех ее жалоб.
 — Почему ты не сделал ничего? Это ужасно. Тебе нужно спасти меня.
 — И как я спасу тебя? Ты уже мертва. Это означает, что тебе не помочь.
 — Воспользуйся какой-нибудь магией или еще чем-то!
 — Прямо сейчас меня больше беспокоит местонахождение того, что может убить …
 Я внезапно заметил громадного бегемота - нацелившееся в меня ледяное создание, которое скрывал снег до того момента, пока тот не оказался рядом со мной. Я резко развернулся, промахнулся, затем отступил назад, чтобы уклониться от его крупных клыков и зубов. Я осмотрел свою полосу здоровья, которая уменьшалась с каждым его ударом. Учитывая, что это был не босс, этот монстр был чертовски мощным.
 У меня ушло около минуты, чтобы уничтожить его. Если вся мелочь здесь была такой, то легко понять, почему эту локацию так и не прошли. Разумеется, не хотелось бы стать первым покорителем, но на меня практически сразу следующий монстр. К счастью, была тут одна, которая болтала без умолку .
 — Быстрее! Воскреси меня!
 — Хорошо. Только прекрати вопить. — Я пролистал список своих вещей, пока не нашел зелье воскрешения.
 — Я не могу поверить, что ты бросил меня. Ты ведь намного сильнее. Ты должен защищать меня. Эй, чего ты ждешь?
 — Я передумал.
 — Что?!
 — Это будет тратой моих воскрешающих зелий. — Я закрыл окно на своем экране.
 — О чем ты говоришь?
 — С твоим низким уровнем у тебя нет и шанса против местных монстров. Тебя убьют в мгновение ока. Ты останешься мертвой. Да, так даже будет лучше.
 На самом деле, это будет идеальным решением. Мне не придется беспокоиться о ее защите каждые пять секунд.
 — Ты хладнокровный ублюдок! — прокричала она.
 — Ты единственная, кто кричал о своей защите.
 Кроме того, я не бросал ее. Она сама не сосредоточилась на том, чтобы быть подле меня и, в итоге, получила то, что заслужила.
 — Не может быть! Я гуляю по округе как тень.
 — У тебя нет выбора. А теперь пошли!
 Хокуто не оказывала влияния на игру, но она все еще следовала за мной и раздражала меня. Она могла общаться только в Групповом режиме, так что никто не мог слышать ее. Как это хорошо для меня.
 Погода замедляла мое продвижение, так что я использовал свой талисман скорости, чтобы бежать, и как можно быстрее покрыть расстояние через ледяные пустоши. Кроме порталов, не было иных объектов, существовавших в этой области, так что было трудно ориентироваться. Без карты я не мог узнать своего положения или направления, так что я просто сделал наилучший выбор в данной ситуации, и двигался по прямой.
 — Куда мы идем, Ал?
 — Мы движемся к центру шторма.
 — Зачем?
 — Там, где должен быть враг.
 Я думал о том, как неестественно это вероятно выглядит: девочка в красной одежде и женщина в бикини бегут через снежную равнину. Для реальной жизни мы были уж чересчур скромно одеты.
 — Ты посещал это место раньше, Ал?
 Почему она продолжает звать меня Ал?
 — Да, однажды. Я сражался с боссом здесь в другом событии.
 — Ты убил его?
 — Нет.
 — Так ты убежал?
 — Не совсем.
 — Так что случилось?
 — Я был убит.
 — Ты хочешь сказать, что даже Ал, великий воин, тоже умирал?
 — Вот именно.
 — Что случилось?
 — Я пришел сюда не для того, чтобы сражаться с боссом, так что я не подготовился должным образом. Я хотел исследовать область и изучить, чтобы пройти ее позднее. Но, если ты встретился с боссом, то у тебя нет выбора, кроме как сражаться.
 — Или сбежать.
 — Я бы сбежал, но я хотел сначала увидеть, какие есть у него слабости. Но ничего не нашел. Я испробовал все: различные виды оружия, заклинания, все категории Волн земли, воды, огня, дерева, молнии и тьмы, но ничто не сработало.
 — Может быть, этого невозможно убить?
 — Нет, я видел сообщения на доске, в котором говорилось о некотором уроне, но никто не сказал как. Может быть, это просто слух. В любом случае, немногие игроки приходили сюда, чтобы бросить вызов событию потому, что ты не можешь победить босса, пока не узнаешь как действовать, чтобы нанести урон. Но способ его прохождения должен быть.
 — Откуда ты можешь быть так уверен?
 — Потому что так сказал Орка. Мир – хорошая игра. — Орка верил в Мир и я последовал его примеру.
 Мы продолжали двигаться, разговаривая, и я каждый раз проверял направление ветра. Я знал, что ветер дул из центра шторма. Этого курса я и придерживался. Затем я увидел это.
 — Смотри, Ал! Стена льда!
 То, что открылось взору, представляло собой высокую гору, сотканную изо льда. Вырезанный с этой стороны узкая тропа вела наверх. Мы пошли по ней.
 — Это? Это тут проходит событие?
 — Именно.
 Когда мы были поблизости от вершины, снежный шторм резко прекратился. Мы взобрались выше облаков, хотя звук ветра все еще завывал позади нас. Лишь раз я смог полностью оглядеться вокруг, пока мы взбирались на вершину ледяного плато. В центре чистой площадки стояли Орка и Балмунг, сражаясь с созданием, которое было слишком отвратительно для глаз.
 — Это…? — Голос Хокуто замер.
 — Да, — сказал я, окидывая все взглядом. — Это Один Грех.
 4
 — Ал! Ал! Ал! Он… он огромен!
 И это она еще преуменьшала. Орка и Балмунг казались карликами по сравнению с созданием, с которым они сражались. Так что, рост этой твари был настолько велик, что она не помещалась на экране.
 Тело, собранное из света и энергии, напоминало гигантского древнего динозавра, и свет проходил сквозь его неопределенное тело, как сквозь призму.
 Они сражались против Спектрального дракона.
 Звуки битвы раздавались, как множество взрывов измельчающегося металла.
 — Орка! Балмунг! — закричала Хокуто, но только я слышал ее голос. Так было даже лучше. Им не стоит было отвлекаться на ненужные разговоры.
 — Я не ожидал, что они будут сражаться без третьего! — удивленно пробормотал я.
 — Но ты отказал им.
 — Знаю, но я все же думал, что они найдут кого-то другого. Они не смогли найти третьего игрока, который присоединился бы к ним?!
 Они знали, что Один грех был предположительно неуязвимым, так что они должны были атаковать полной группой. С другой стороны, зная репутацию Одного греха, может быть, любой кого они спрашивали, думал, что это миссия-суицид. В любом случае, две фигуры сейчас противостояли гигантскому дракону.
 Я чувствовал желание присоединиться и помочь им, чему и удивился.
 — Они не нанесли ему никакого урона, — прокричала Хокуто.
 С такого расстояния и урон и очки восстановления отображались над их персонажами. Каждая отдельная атака Орки и Балмунга не наносила урона. Даже наоборот, разноцветная атака дыханием зверя сжигала их очки здоровья, как если бы они были персонажами первого уровня.
 — У этого создания несколько типов атак, которым оно может дышать на них. Каждый дополнительный эффект включает паралич, отравление, которые продолжают наносить урон, даже когда атака завершилась, или понизить их атаку или защиту. Хуже всего, это дистанционная атака.
 Они были обречены. Создание ослабляло их с расстояния до того, как они сдвинутся, чтобы убить его.
 Хвост зверя внезапно хлестнул сзади, атаковав Орку сильной воздушной волной.
 — Берегись! — завизжала Хокуто.
 Но было слишком поздно. Орка был мертв.
 Но только на секунду. Балмунг сразу же использовал воскрешающее зелье, чтобы возродить своего партнера. Орка затем выпил Вино почтенной Шимы, которое полностью восстановило его здоровье и выносливость.
 — Они хороши, — не мог не пробормотать я.
 — Что?
 — Орка нарочно позволил себя убить, чтобы избавиться от побочных эффектов. Это как если бы он начал битву с нуля.
 Это была уникальная стратегия, которую Орка и Балмунг, похоже, приготовили. Это было также та стратегией, которую игрок-одиночка вроде меня, никогда не смог бы использовать.
 Двое столь чисто работали друг с другом, используя неправильные комбинации, проверяя различные стратегии, чтобы увидеть, как дракон ответит.
 Как я и думал, Балмунг и Орка приготовили множество оружия и умений с атрибутами всех шести Волн, которыми они атаковали Один грех. Я полагал, что каждый серьезный игрок думает также. Это было отличной стратегией. Но это не сработало.
 Внезапно, мерцающее тело Одного греха отступило и его голова поднялась вверх, высоко в небо, пока я наклонял камеру, чтобы последовать за ней. Я знал, что будет дальше.
 — Плохо.
 — Ал?
 — Эта атака убила меня. — За один удар она нанесла достаточно урона, чтобы почти уничтожить максимум моих очков здоровья.
 Я следил за ними словно был в кошмаре. Последовал глубокий звук вибрирующей трели, который нарастал и рос в громкости. Затем гигантское тело обрушилось вниз. Как железный молот бьет по наковальне. Вспышки летели, пока Балмунг не исчез под их количеством.
 В первый раз Орка колебался в своем следующем действии. И это промедление им дорого обошлось.
 Один грех следующий удар нанес по Орке. Его очки здоровья упали почти в ноль.
 Затем Балмунг вышел из кровавой бойни.
 — Он выжил! — вскрикнул я.
 — Но они все еще не причинили урона. Они не смогут победить!
 Она была права. Может быть, Один грех не может быть побежден. Может быть, событие не может быть пройдено.
 Но эти мысли не приходили в умы двух сильнейших мечников в Мире. Они продолжали сражаться методично, выискивая слабости. Так далеко еще никто не заходил.
 — Это безнадежно. Почему они не убегают?
 — Подожди.
 Я заметил изменения в их стратегии. Они прекратили атаковать.
 — Что они делают? Они дураки? — удивилась Хокуто.
 Но в тот момент, когда они прекратили атаковать, создание тоже замерло.
 Последовала тишина: ни единого звука.
 — Я не верю в это.
 — Что? Что случилось? Это баг? Никто не двигается.
 — Они нашли способ, чтобы победить его.
 — Что они сделали?
 — Ничего. Они не сделали ничего.
 Создание только отражает назад тот же уровень агрессии, который получил.
 — Ничего?! — сказала Хокуто. — Это глупо.
 — Один грех не атакует, пока игроки не атакуют первыми, — объяснил я.
 — Что?
 Спектральный дракон оставался неподвижен. Меня интересовало, о чем Орка и Балмунг разговаривали меж собой в тишине.
 Наконец, Орка двинулся. Разрушая тишину, он начал атаку.
 Переключившись со своего меча, Орка использовал водное заклинание против Одного греха.
 В ответ создание изрыгнуло огненную атаку из своего рта.
 В тоже время, Балмунг взлетел в воздух и использовал водную атаку, скомбинированную со своим мечом. Оружие прошло прямо через шею создания. Оно содрогнулось. В первый раз в битве они нанесли урон
 — Вот оно! Дыхание Одного греха использует шесть различных атрибутов Волн: землю, воду, огонь, дерево, молнию и тьму. В итоге тот же тип атаки используется против него. Иными словами, отражает атаку. Но у каждой Волны есть слабость. Очевидно, вода побеждает огонь, огонь побеждает дерево и так далее. Если они контратакуют слабостью Волны в тот момент, когда оно атакует, тогда они могут нанести большой урон.
 — Невероятно, — прошептала Хокуто.
 Я удивлялся их способности оценивать ситуацию. Я не уверен, что смог бы сам разобраться.
 Я наблюдал, как они продолжают атаковать и контратаковать. Вероятно, был только один момент, когда контрудар мог нанести урон, но Орка и Балмунг планировали свое нападение красиво. Эту тварь нельзя убить в одиночку. В тоже время в группе из трех могли быть проблемы с координацией. Игроки, вероятно, никогда не сообщали, как был нанесен урон. Только два персонажа могли победить Один грех.
 Разумеется, создание еще не умерло!
 Два воина продолжали атаковать: только у них был шанс. Они должно быть яростно обсуждали свои атаки друг с другом. Каждая атака точно следовала за предыдущей. И время они подбирали идеально.
 Наконец, Балмунг издал дикий крик, когда наносил смертельный удар – поток пламени света вылетел из его рук и последние 65536 очков здоровья Одного греха исчезли.
 Со звероподобным криком создало упало на ледяное поле.
 — Они победили, — благоговейно прошептала Хокуто.
 — Они уничтожили легенду, — добавил я.
 Семь цветов спектрального дракона распространились через область и создали туман, а тело монстра таяло и растворялось, пока не исчезло вовсе. Затем появился новый свет.
 — Ал! Взгляни! — взвигнула Хокуто.
 Я был поражен. Место бесконечной тьмы было покорено. И здесь впервые появился рассвет.
 5
 Солнечный свет наполнял все вокруг, разрушая ледяную стену, и тьма, и лед таяли – включая и тот лед, на котором мы стояли! Внезапно мы повисли в тумане, как будто земля исчезла. Мы плавали в эфире.
 — Что-то ниже нас. Что это, что это?! — визжала Хокуто.
 Я теперь мог разглядеть фигуру. Она напоминала пленника, заключенного в лед. Затем я заметил крылья.
 — Ангел?! — пробормотал я вслух.
 — Ангел? — сказала Хокуто.
 Освобожденный ангел расправил крылья и взлетел вверх из своей бывшей тюрьмы. Вероятно, он отправился в небеса, а может улетал из Ада, несмотря на то, что его освободили Орка и Балмунг, победив Один грех.
 — Что это значит? — спросила Хокуто.
 — Я не знаю.
 — Ал?
 Ангел встал позади нас и исчез в небесах, но когда он это сделал, сбросил покрывало снега, открывая истинный ландшафт. Теперь, когда снег исчез, эта область не отличалась от остальных в Мире.
 — Карта появилась! — облегченно сказала Хокуто.
 Использовав Шар фей, я мог сказать, что расположение подземелья стало естественным.
 — Завершение события должно быть вернуло это место к нормальному состоянию.
 — Да, но не мы завершили его.
 — Некоторые события могут быть завершены лишь один раз. Даже название, Один грех, подразумевает событие, которые может произойти лишь раз. Никто иной не сможет повторить это путешествие.
 — Вау! Это значит, что ангел, которого мы только что видели…
 — … никогда не увидим снова. Нам улыбнулась удача быть здесь, когда это случилось.
 Внезапно красивые крылья ангела начали падать вниз с небес. Хоть ангел и исчез давно, он оставил множество крыльев позади.
 — Пожалуйста, найди перо, Альбирео. — Это была Ликорис. Она молчала довольно долго. — Это мое крыло.
 Дождь перьев, что танцевал вокруг нас, был бессмысленными фоновыми картинками, как и снег. Не было ничего, что можно было бы выделить.
 — Ты уверена?
 — Да, Альбирео. Найди мое крыло.
 Это было трудно. Я пытался выделить каждое из тысячи падающих с небес перьев, а затем нашел его. Одинокое красное перо скользящее в стороне от остальных. Это было то, о котором она говорила. Все остальные перья были белыми, но это было того же кровавого цвета, что и ее одежда.
 Я быстро подбежал к нему и схватил, как только оказался рядом с этим пером.
 Вы получили eye.cyl!
 В этот раз я не удивился, увидев тоже расширение файла.
 — Пожалуйста, дай мне eye.cyl, — прошептала Ликорис.
 В отличие от других, я, наконец, понял название этого файла. Это было слишком очевидно.
 — Пожалуйста, дай мне eye.cyl, — повторила она.
 Но как это связано с Одним грехом? И почему файлам даны такие базовые имена?
 — Что случилось, Ал? Почему ты молчишь как тогда? — спросила Хокуто.
 В этот раз я игнорировал. Вместо этого я повернулся к Ликорис и, использовав команду торговли, вручил ей перо.
 — Благодарю, Альбирео, — сказала она. Как я и ожидал, как только она получила файл, то открыла свои глаза.
 — Ты видишь меня? — спросил я.
 — Да. Благодарю, Альбирео. — Ликорис спокойно улыбнулась.
 Поскольку я был отмечен Ликорис для этого события, то был, вероятно, единственным, кто смог выделить перо. Я уверен, что именно поэтому она заставила меня.
 Внезапно интенсивная вибрация вернулась и сияние света окружило нас. По крайней мере, в этот раз я не был удивлен. Хокуто же напротив словно сошла с ума.
 — Альбирео, что за проис... — Ее голос был поглощен звуком заклинания Ликорис. Та снова телепортировала нас прочь.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Область 3. Алхимия.**

1
 Альбирео растянулся на вершине небольшого холма на траве. Я глядел в небо, наблюдая за мерцанием звезд и слушая легкое шептание ветра меж лезвий травы.
 — Как ты так разлегся? — спросила Хокуто.
 — Команда “/lie”.
 Это было новой командой, добавленной в последнем обновлении. Хокуто присоединилась ко мне на траве.
 Σ(сигма) сервер: Шелестящая, Ночная, Алхимия.
 Я не знаю почему, но Ликорис телепортировала нас из Плененного, Падшего, Ангела в такое столь обычное место. Я мог только принять это, а так как Хокуто и я образовали группу, Ликорис телепортировала Хокуто вместе с нами. Только Хокуто, так как она новичок в игре, не задавалась вопросом о телепортации. Вместо этого ею владела лишь одна мысль.
 — Когда ты меня воскресишь, Ал?
 — Не сейчас.
 — Почему нет?
 — Потому что.
 — Потому что почему?
 — Потому, что я так сказал.
 У меня было ощущение, что она может действовать так вечно.
 — Ты знаешь, что я продолжу приставать так, пока ты не воскресишь меня.
 Это было странно, так как она, похоже, читает мои мысли.
 — Это против моего желания, но хорошо…
 — Ийя-я-я! — Она практически взвизгнула от удовольствия. Я щелкнул команду и она вернулась из земель мертвых.
 — Несмотря на то, что ты делаешь, не броди по округе. Здесь, вероятно, множество скрытых созданий или ловушек, которые могут убить низкоуровневого персонажа вроде тебя вмиг.
 — Эй, что это?
 Она активировала магический портал, из которого вышли гоблины. Я запустил серию стремительных атак и вырезал их всех.
 — Разве я только что не сказал тебе, чтобы ты ничего не делала?
 — Ой да расслабься. Ты слишком много волнуешься.
 — Может я не буду волноваться, если ты не будешь действовать столь глупо!
 — Мне жаль. — Ее персонаж начал рыдать. Это была команда, которую она использовала, чтобы вызвать симпатию. Это не сработало.
 — Почему ты не смотришь, куда идешь, вместо того, чтобы тратить время на активацию эмоций?
 — Ты, определенно, любишь командовать, Ал!
 — Да.
 — О-о-о, ты изменил свое отношение, — усмехнулась она.
 — Ты хочешь, чтобы я вернул тебя в статус тени?
 Я услышал мягкий смех позади себя и, обернувшись, увидел Ликорис. Она не держала меня за руку. Вместо этого она свободно двигалась по траве, почти играючи.
 — Эй! Она открыла глаза, — сказала Хокуто, подбегая к Ликорис.
 Пока Хокуто была в смущении, я думал о расширении файла. Я был удивлен, что не заметил этого раньше. Расширение файла было просто тремя первыми буквами имени. Имя файла было написано наоборот, но нужно увидеть слово eye , чтобы понять это. Другие файлы, которые я нашел, “eciov.cyl” и “rae.cyl” 6 были ее голосом и слухом соответственно. Я так долго убеждал себя, что это баг в системе, что я не увидел столь простого кода.
 — Ал! Ты знал, что Лико может видеть?
 — Да.
 — Когда это случилось?
 Настоящим вопросом было: почему это случилось? Что означает для НПС найти свой голос, слух и зрение? На этот вопрос у меня не было ответа. НПС готовые, запрограммированные персонажи с простыми, прямыми функциями. Они реагируют на ситуации, они не создают их. Но Ликорис реагировала, как если бы действовала сама по себе.
 Вся ситуация была загадкой, которую я не мог решить.
 Даже поиски не вызывали ассоциаций. Поиск чувств Ликорис, похоже, слишком реален для игры. Здесь были пропущенные кусочки паззла и потому он не складывался в единое целое. И почему в коде появился квест на поиск вещей?
 Настоящим вопросом было: кто запрограммировал и создал этот сценарий? А самое главное, почему?
 Голова шла кругом.
 Меня не волновало само событие, но я хотел увидеть все потому, что оно было таким неправильным. Как Орка и Балмунг приняли величайший вызов из тех, что они находили, я должен решить эту загадку.
 Если это был баг, мне нужно было больше узнать об этом. Баги привлекают некоторых игроков. В зависимости от случая некоторые баги давали игроку безграничные деньги; другие позволяли игрокам атаковать кого-либо без получения урона (если оно позволяло кому-то, скажем, скрываться в стене, что при обычной игре невозможно). Большинство игроков докладывают о багах, но некоторые любят использовать их. В интересах хорошей игры важно докладывать обо всех багах. Кроме того, если читерство будет расти, игра потеряет свою привлекательность. Никто не захочет больше играть.
 — Альбирео, — сказала Ликорис.
 — Да, Ликорис.
 — Следуй за мной. — Она развернулась и побежала. Было ли это частью события? Или она сделала выводы в настоящем времени, собирая информацию через свои глаза и уши, общаясь своим голосом? Пересекалась ли она с игроками? Похоже, это было невозможно.
 — Лико, подожди! — закричала Хокуто.
 Мы вдвоем погнались за Ликорис через пустошь, пока та не остановилась перед источником.
 — Что это? – спросила Хокуто.
 — Призрачный источник.
 — Что?
 — У тебя немного защиты, не так ли? — Я осмотрел то минимальное количество одежды, которое она носила.
 — Нет, на самом деле.
 — Тогда не имеет значения. Просто сними.
 — Снять? Ты просишь меня раздеться? Как я и думала, ты меня сексуально домогаешься!
 У меня вновь разболелась голова.
 — Когда ты сбросишь свою экипировку в источник, то в обмен получишь что-то получше, — объяснил я. — Если ты бросишь свою вещь с показателем защиты, то получишь, всего скорей, новую с более высоким значением защиты.
 — Действительно? Бесплатно? Не надо ничего платить?
 — Да. Иногда, в зависимости от времени дня, ты получишь что-то ниже уровнем, но сейчас этого не произойдет. Попытайся и выдели источник, и брось вещь, согласно сообщению.
 — Но, если я разденусь,то буду выглядеть голой?
 — Нет. — А сейчас она разве не практически голая?
 — Альбирео, — позвала меня Ликорис.
 — Да? — Ликорис стояла на краю источника, спиной ко мне. В тусклом звездном свете, она казалась очень маленькой и слабой.
 — Могу я рассчитывать на тебя, чтобы пройти через это?
 — Что ты имеешь ввиду?
 — Могу я рассчитывать на тебя? — спросила она.
 До того, как я смог ответить, Ликорис бросилась в источник. Она исчезла в воде без каких-либо всплесков или волн. Программа не была готова к таким действиям.
 — Что она сделала? — пронзительно закричала Хокуто.
 Вскоре после ее исчезновения вместо нее выпрыгнул демон источника.
 — Что это за черт? — заплакала Хокуто.
 — Демон источника, — ответил я.
 — Он пугает! — Она говорила о его огромных глазах-каплях и носе.
 — Ты бросил золотой топор? — спросил демон источника. — Или это был серебряный?
 Стандартный вопрос появился на моем экране (Золотой топор, Серебряный топор или ничего), но это должно было появиться только, когда экипировка была брошена в источник. В этот раз демон появился из-за Ликорис.
 Я выбрал: ничего. У демона источника появились проблемы.
 — Невозможно для меня иметь дело с вещью такого уровня.
 Это был один из возможных ответов демона, если брошенная вещь уже была слишком могущественна.
 — В качестве извинения, позволь мне дать это, — продолжил демон.
 С этой точки зрения демон обычно возвращает изначальную вещь в соответствии с выбором.
 — Теперь прощай! — произнес демон прежде, чем исчезнуть в воде. Сообщение показало мне, что я получил вещь. Когда я перевернул название вещи, я не смог ничего сделать, кроме как издать легкий вздох.
 — Он ушел. Этот демон такой скупой, что не позволил мне улучшить мою броню! — Хокуто смотрела в воду, но демон ушел.
 — Альбирео, — прошептала Ликорис. Она стояла в источнике, появившись также, как и исчезла.
 — А! А вот и ты, Лико, — сказала Хокуто.
 Я обдумал тот факт, что ее одежда и волосы были все еще сухими потому, что не было программы, которая имела бы дело с таким изменением персонажа.
 Разумеется, это не значило ничего. Все, во что я верил в Мире, похоже, менялось каждую минуту. Как много, на самом деле, я знал об этой игре? Мои убеждения изменились с тех пор, как я встретил эту маленькую девочку в красной одежде глубоко в подземелии.
 — Альбирео, — прошептала она снова.
 2
 Я смотрел на поле мерцающих звезд. Они выглядели так реально. Я видел больше звезд на своем экране, чем смог бы увидеть вне здания корпоративного офиса.
 Я повернулся направо и увидел Хокуто, лежащую рядом. Она использовала команду, которой я ее научил.
 — Это великолепно, — сказала она. — Я знаю, что это просто игра, но ощущения такие настоящие.
 — Да.
 — Но это и волнует. Ты думаешь, что это проблема - начинать утро с видеоигры?
 — Пока это не приведет к болезни, то все хорошо. Когда ты захочешь играть в игры больше чего бы то ни было, вот тогда тебе нужна помощь.
 — Ты подразумеваешь зависимость?
 — Да. — Она говорила о зависимых игроках, которые не делали ничего, кроме как играли каждый раз, когда выпадала возможность.
 — Ал, — спросила она неуверенно, — ты не из зависимых?
 — Ты не должна говорить такое кому-то, кого только встретила.
 — Ты прав. Просто все здесь настолько красивое, но не настоящее. Не как снаружи.
 — Что такого великого во внешнем мире? Я не знаю, где ты живешь, но здесь, в Токио, воздух такой загрязненный, что еле вздохнешь. Каждый день я имею дело с транспортом, загрязнением, шумом, преступлениями, жестокостью, коррупцией и ничего не могу с этим поделать. По крайней мере, здесь комфортно. По крайней мере, здесь мы можем наблюдать прекрасное звездное небо и не беспокоиться о политике, войне и коррупции.
 — А что с багами? — спросила она. — Они не нарушают компьютерную систему?
 — Кобальтовые рыцари сражаются, чтобы устранить любые баги. Они сражаются с искажениями. Они делают все, чтобы система работала гладко.
 — Ты говоришь будто гордишься ими.
 — А ты говоришь, как философ.
 — Мне нравится думать о себе больше как о поэте.
 — Но ты не знаешь этого.
 — Что?
 — Прости, плохая шутка.
 — Ты странный человек, Альбирео. Но ты мне нравишься.
 — Даже, если люблю командовать?
 — Обычно, если незнакомец решает прочитать мне лекцию о чем-то несерьезном вроде онлайн игры, меня это раздражает, — сказала она. — Но я не чувствую этого с тобой.
 — Почему нет?
 — Потому что ты мой соратник.
 Хокуто набрала “/smile”.
 — Эй, — продолжила она. – Твои глаза как звезды.
 — Ты пытаешься польстить мне?
 — Нет, это правда. Я не замечала этого раньше, но это же так очевидно.
 — Ты знаешь, почему я сделал так?
 — Чтобы выглядеть классно, правильно?
 — Ты знаешь, откуда я взял себе имя Альбирео?
 — Э-э-э… нет.
 — Это название третьей по величине звезды в созвездии Лебедя. Выглядит как одиночная звезда, если ты смотришь только глазами, но когда ты смотришь через телескоп, то видишь, что это, на самом деле, двойная звезда.
 — Что это?
 — Две звезды, вращающиеся друг против друга. Одна – сапфир, другая – топаз.
 — Как твои глаза?
 — Именно. Альбирео рассматривается как одна из самых красивых двойных звезд в небе. Ее называют сокровищем Млечного пути.
 — Иными словами, ты просто пытаешься быть крутым.
 — Ты читала книгу Кендзи Миязава “Ночной поезд к звездам”? Самым первым местом, где останавливается поезд – это созвездие Лебедя. Там две звезды Альбирео описывается как устройство измерения скорости, с которой вода пробегает по Млечному пути.
 — Ты много вложил в это, не так ли?
 — Да. Целых три дня я выбирал его!
 — Ух-хух. Просто пытаться быть крутым. Размышлять три дня над именем, определенно не круто, — сказала Хокуто. — Но все в порядке, Ал. Ты мне все равно нравишься.
 Я посмотрел налево, и увидел Ликорис, лежащую по другую сторону. Наблюдая за ней теперь, ей, похоже, нравились любые другие игровые персонажи.
 — Альбирео, — повторяла она снова и снова потому, что я все еще не отдал файл “.cyl” от демона из источника. Теперь, когда я знаю код, то знал, что будет в тот момент, когда она его получит.
 Я набрал “/stand”, так чтобы суметь пройтись.
 — Куда ты идешь? — спросила Хокуто.
 — Пришло время для заверения события с Ликорис.
 — Да? Тогда я иду с тобой!
 Я был удивлен.
 — Ты хочешь пойти?
 — Мы разве не одна команда?
 Я сомневался. Затем вспомнил, как долго она была со мной. Кроме того, она была единственным человеком, кто знал о существовании Ликорис.
 — Хорошо. Тогда вернемся сначала в главный город.
 — Ага. Ум… одна вещь… как я встану?
 — Ты можешь стоять там, где ты сейчас.
 Я выбрал команду выхода из локации и мы тут же скрылись в туннеле света.
 — Альбирео, — продолжала шептать Ликорис. — Альбирео…

 Eye с англ. глаз. А eciov – это перевернутое voice, то есть голос, и rae – перевернутое ear, то есть ухо.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Область 4. Память.**

1
 Солнце садилось и слабо освещало Мир. А по глади озера бежала рябь.
 — Где мы, Ал? — спросила Хокуто.
 — Это Скрытая, Забытая, Священная зона.
 Стоя на каменном мосту, я смотрел на святую церковь на острове в середине озера.
 ∆ (дельта) сервер: Скрытая, Забытая, Священная зона.
 Тишина. Раздавался лишь стук наших шагов. Здесь не было даже обычной фоновой музыки. Из-за этого эта локация казалась какой-то незавершенной.
 — Почему ты привел меня в столь странное место? — спросила Хокуто.
 — Почему оно тебе кажется странным?
 — Взгляни на мост. В его строении нет никакого смысла.
 Я оглянулся и посмотрел на мост, по которому мы шли. Он заканчивался в середине и не соединялся с противоположным берегом озера.
 — Я полагаю, что там граница локации.
 — Но граница – это иллюзия игры.
 В Мире каждая физическая область имела границы, согласно тому, сколько ей отведено памяти и запрограммировано так, чтобы можно было попасть в любую область. Обычно на картах были естественные границы – горы, непроходимая вода или густая растительность – что-то, что выглядит частью общего окружения. Даже здесь создатели могли показать мост, соединяющийся с другой стороной, с какими-нибудь преградами, мешающими нам двигаться по всему мосту. Вместо этого его просто обрезали.
 Я посмотрел на Хокуто, которая рассматривала всю локацию. Поглядев на себя, я заметил наши тени на земле. Вечное солнце в этой области означало заход или восход. Из-за отсутствия изменений его положения трудно было сказать наверняка. Однако это было подсказкой. В настоящем мире большинство церквей имело входы на западной стороне здания и алтарь на восточной. Если дизайнеры следовали этой идиоме, тогда это означало утро. С другой стороны, это место было взято из “Эпитафии сумерек”, которая не имела ничего общего с религиями настоящего мира.
 Я пошел вперед, к церкви.
 — Подожди, Ал! — Хокуто позвала меня. Я слышал звук ее приближающихся шагов и также заметил наши три тени, растянувшиеся передо мной. Ликорис продолжала следовать за мной.
 Эта локация первая, куда нас не телепортировала Ликорис, но она по-прежнему шла следом.
 Камень церкви в свете солнца казалось давил на нас. Это создавало мрачную атмосферу.
 — Черт, какое жуткое место, — сказала Хокуто. — Куда идти, если нет карты?
 Она была права. Карта не отображалась на экране и этому не было объяснений. В Пленненом, Падшем, Ангеле отсутствие карты было одним из условий при прохождении события. Но здесь?
 Я встал перед двойными дверями. Дверь справа была наполовину открыта. Как только я переступил через порог, звук органа стал громче и он становился сильнее по мере движения вперед.
 Длинный зал для служб вытянулся перед мной, его потолок образовывал свод. У мраморного пола был зеленоватый оттенок с алмазно-подобным рисунком. Маятник отсчитывал время. Оглядываясь, я заметил еще три маятника, образовывающих идеальный квадрат.
 Тик-так, тик-так.
 — Это священное место в Мире.
 — Почему оно священное?
 — Потому что оно взято из книги и абсолютно уникально тем, что здесь нет монстров, подземелий, магических порталов и ничего иного.
 — Ты имеешь ввиду, что здесь ничего не происходит.
 — Ты слышала об “Эпитафии сумерек”?
 — Э?
 Понятно, что не слышала.
 — Это поэма, использованная в качестве основы при создании игрового мира. Это основа истории.
 — Кто написал ее? — спросила она.
 — Немка по имени Эмма Вилант. Она выложила ее на своем вебсайте.
 — Хочешь сказать, что она не публиковалась?
 — Я думаю, что нет. Но она весьма популярна.
 — О чем эта история?
 — Я полагаю, что о битве меж духами и демонами. Я думаю, что силы света сражались против злых волн бедствий, которые могли привести к разрушению мира. Я полагаю, что главные персонажи – это два полудуха и человек, искавшие предсказанного Сумеречного дракона, способного спасти мир.
 — Судя по твоим словам, то ты и сам не до конца знаешь эту поэму.
 — Оригинальная версия потеряна. Бета версия Мира была выпущена в мае 2007 года. Во время теста бета версии, закончившееся в июле, начал распространяться слух, что игра основана на веб новелле.
 — Книга Эммы.
 — Верно.
 — Ты начал играть с тех пор, как вышла бета версия?
 — Может быть, я промолчу об этом? — сказал я.
 Она засмеялась.
 — Сайт Эммы перестал существовать задолго до начала слуха, — продолжил я.
 — Почему он перестал существовать?
 — Эмма Вилант тогда исчезла.
 — О!
 — Я собрал все, что смог о ней и ее книге. Из того, что я узнал, Эмма исчезла из онлайн мира где-то в 2004 или 2005 году. Самое последнее, когда она появлялась, это было 24 декабря 2005. Ты понимаешь смысл этой даты?
 — Это когда что-то уничтожило Интернет, правильно?
 — Правильно. Вирус “Поцелуй Плутона”. За 77 минут по всему миру вся коммерческая активность, построенная на Интернете, исчезла. Это было огромным ударом по мировой экономике. Правительства, финансовые институты, транспортные системы, бизнес, - все перестало работать. Данные были нарушены и удалены, поезда сталкивались, самолеты падали. Это был апокалипсис. Даже компьютеры Пентагона, у которых предполагалась идеальная защита, стали жертвой. Из-за их отключения военная автоматическая система начала обратный отсчет. Если бы сеть не перезапустили, мир был бы уничтожен в ядерном взрыве. Ты знаешь, кто создатель злого вируса, выпустивший его?
 — Десятилетний малыш.
 — Вот именно. Полагается, что он жил в Лос Анджелесе. И в этом городе не создали ничего хорошего.
 — Да.
 — Большинство персональных компьютеров было также повреждено. Количество потерянных данных неизмеримо. Я был одной из жертв.
 — Что случилось?
 — Я потерял свою близкую к завершению диссертацию, на которой я работал месяцами.
 — У тебя не было резервной копии?
 — Теперь я их делаю.
 Хокуто засмеялась. Она наслаждалась, слушая о моих мучениях.
 — В любом случае, до Поцелуя Плутона люди всегда запускали всякие вирусы и червяки. Сегодня это трудно представить благодаря ALTIMIT OS.
 — Звучит ужасно.
 — В любом случае, поэтому и нет больше копий “Эпитафии сумерек”. Их потеряли из-за вируса и, вероятно, исчезновения Эммы.
 — А печатные копии?
 — Видимо, сайт Эммы был построен так, чтобы люди не могли сохранять, печатать или копировать страницы. Если и была печатная копия, то она сама - единственная, кто ее видел. Есть только один способ – это переписать все руками.
 — Чересчур утомительно. Никто не будет этим заниматься. Особенно, когда ты все время в Интернете.
 — Правильно. На ее сайт можно было спокойно зайти и прочитать, так о чем волноваться.
 — Так оно потеряно?
 — Может быть и нет. Видимо, был страстный фанат, кто-то, кто все-таки переписал и перевел текст на английский. Кто бы не делал печатную копию, в итоге вышел Фрагмент, который мы использовали в бета тесте.
 — Так кто перевел?
 — Кто знает. Кто-то из сетевых обывателей. Или может группа людей. Хотя мы и не знаем, Фрагмент нуждается в проверке на подлинность. Кто знает, может перевод на английский был основан на оригинальной работе Эммы Вилант? И если и так, то кто знает, насколько точен перевод?
 — Ты имеешь ввиду, что он может быть ошибочен?
 — Перевод весьма неточный процесс. Изменения должны вноситься, чтобы приспособить текст к публике и культуре, для которых текст переводиться. Точность не всегда важна, также, как и уместность, в этом случае, рассказа истории.
 — Как это может быть неточно? Я имею ввиду дерево – это дерево, правильно?
 — Да, но посмотри любые Голливудские фильмы на DVD. Если ты смотришь озвученную версию и сверяешь ее с субтитрами, ты увидишь идеальный пример, как диалог может столь измениться в одном и том же контексте. Не говоря уже о случаях плохого перевода. Как часто ты смотришь фильм и думаешь, что они говорят не то, что кажется.
 — Да, это правда. Ты говоришь по-английски?
 — Немного.
 — Так ты, наверное, всегда видишь ошибки перевода.
 — Да, иногда. Но это не всегда ошибки. Например, шутка на английском не может быть переведена из-за разницы в культуре и языке. Некоторые слова звучат одинаково, как обнаженный и медведь 7 , но у них разные значения. Но несмотря на то, что эти два слова звучат одинаково, это не значит, что они иденичны на другом языке.
 Юмор часто играет этой тонкостью, что просто нельзя передать при прямом переводе. Так что вместо перевода пытаются сохранить контекст сцены, но изменения вносятся, чтобы сохранить интерес читателей. Кроме того, если переводить весь текст полностью, то он может получится нечитаемым!
 — Ты прав.
 — Но, если переводчик зайдет слишком далеко, то исказит оригинальный замысел будет. Это нехорошо как для читателя, так и для оригинального писателя. Слова весьма деликатны. Помни об этом.
 — Я никогда не думала об этом раньше.
 — В любом случае, то, что сказала Эмма в оригинальной рукописи, было только первым наброском. Кто знает, как выглядит финальная версия. Авторы всегда вносят большие изменения. Фактически, “Ночной поезд к звездам” Кендзи Миязавы подвергся трем редакциям, конечный результат трудно узнаваем по сравнению с первым наброском. Это как обновление программы.
 — Действительно? Есть три версии “Ночного поезда”?
 — На самом деле, я думаю, что есть четыре версии. Миязава не получил широкого признания до своей смерти. Я думаю, что все различные правки были опубликованы в то или иное время.
 — Это так грустно, когда не знаешь, как много людей полюбят его истории.
 — Кендзи Миязава прожил хорошую, хотя и короткую, жизнь. Он был учителем, написавшим и опубликовавшим самостоятельно свои книги, когда смог. Он любил писать детские истории и стихи. После его смерти, когда ему было тридцать семь, разные редакторы опубликовали разные версии его историй.
 — Ты имеешь ввиду, что они изменили их?
 — Они редактировали, ведь оригинал был не завершён. Но некоторые редакторы проделали хорошую работу, иные – нет. Это все субъективно. С этой точки зрения узнать оригинальную версию “Эпитафии” не так просто, как кажется. Без оригинальной рукописи, каждый может предположить, в чем оригинальная мысль Эммы. Добавляет сложности тот факт, что любая копия компьютеризирована, так что нет почерка, с которым можно сравнить.
 — Прямо, как учителя не принимают распечатанные бумаги потому, что они не могут быть уверены, сделали ученики сами или загрузили что-то, что они читали в интернете!
 — Некоторые люди любят хвастаться, что они читали оригинал, но никто не может быть уверен в этом.
 — Но ты сказал, что Мир основан на “Эпитафии”.
 — Да.
 — Так как они прочитали это? — спросила она.
 — CC Corp., видимо, получала тысячи электронных писем каждый день, в которых звучал этот вопрос.
 — И они ответили?
 — Они никогда не отвечают.
 — Почему нет?
 — Итак, вернемся немного назад. Английская версия “Эпитафии” началась со сцены ‘Центр озера’. Мы, кстати, тут и находимся.
 — Центр?
 — Это означает середину. Я знаю, что это странная фраза, но так ее перевели. Я не могу сказать точнее. В любом случае, оригинальная история так сильна, что даже фрагмент истории привлекает людей, впрочем, как и меня. Я был полностью погружен в Мир и хотел посетить все, если бы это было возможно. Вот, что внушает это место. Итак, не только это место, но и вся игра в целом.
 Я помню, что когда был младше, то любил брать фрагменты разных историй и пытаться соединить части вместе во что-то взаимосвязанное. Я даже пытался узнать больше о Эмме Вилант, так что я могу понять ее лучше кого бы то ни было.
 — Вау! Думаю, я бы с наслажданием прочитала бы “Эпитафию”.
 — Я не знаю.
 — Я думала, ты сказал, что она очаровательна.
 — Да. Но это также и очень тяжела.
 — Ты имеешь ввиду, что ее сложно читать?
 — И да, и нет. Я не совсем это имел ввиду. Содержание очень тяжелое. Я не уверен, что она продавалоась бы, если бы выпустили. Даже трилогия “Властелин колец” Толкиена была прочитана лишь малым количеством посвященных фанатов в Японии, до того, как выпустили фильм.
 — Но не стала ли “Эпитафия” одинаково известной из-за игры?
 — Да. Но тебе не нужно быть поклонником истории, чтобы быть поклонником игры. В этом разница. И еще они одинаковы. Я не смогу помочь, но думаю, что Эмма будет рада узнать, что ее история живет и изменяется ежедневно.
 — Это более добрые мысли.
 — Она бессмертна, даже, если большинство игроков никогда не слышали о ней. Образы ее воображения живут.
 Мы были теперь в центре церкви.
 — Пожалуйста, Альбирео. — Ликорис стояла позади меня.
 — Эй, Лико заговорила? — Хокуто была удивлена.
 — Ты не замечала?
 — Замечала что?
 — Голосовой чат в любой церкви автоматически переключается из Группового режима в Режим разговора.
 — Почему это?
 — Не разрешено ничего скрывать перед Богом. — Я обратил свое внимание на Ликорис. — Я привел тебя сюда специально.
 — Ал, что происходит? — Хокуто выглядела удивленно, ведь она не знала о расширении файла.
 — Ты действительно хотела, чтобы я получил от демона из источника? — спросил я.
 Луч света окна на уровне пола светил прямо на ее лицо. Она выглядела почти как ангел со своими широко открытыми невинными глазами и медленно поднимала свои руки, повторяя фразу, что она шептала мне часами:
 Ликорис: Пожалуста, Альбирео. Пожалуйста, дай мне yromem.cyl.
 2
 — Теперь ты помнишь? — спросил я.
 — Альбирео?! — Ликорис была ошеломлена.
 Возможно, она вспомнила это…
 \* \* \*
 Я продолжал об этом думать, когда увидел что-то движущееся в нижнем углу моего зрения. Инстинктивно я проследил за движением и не мог поверить происходящему.
 Это была девочка.
 Ее образ отражался на гладкой, отполированной поверхности пола. Она плыла над нами, почти под самым потолком. Каким-то образом она смогла спастись от удаления. Но как это было возможно?
 — Она над нами! - прокричал я.
 Рыцари, не ожидавшие опасности, среагировали слишком медленно. Разумеется, она не стала их ждать, а сразу направилась к двери.
 — Закрыть дверь, — распорядился я. — Закрыть все выходы!
 Как она могла летать? Не используя какой-либо лестницы, персонажи были не способны двигаться вверх или вниз на симулированной 3D карте. Полет был против правил игры, но это не останавливало ее, бросая, тем самым, вызов игровой гравитации.
 Рыцари отреагировали слишком медленно. Она пыталась сбежать. У меня был лишь один шанс. Я поместил курсор цели выше ее и переключился на отладку. К счастью, она все еще была в радиусе атаки, потому я метнул копье.
 Последовала знакомая яркая вспышка белого света, окутавшая девочку.
 \* \* \*
 — Я хотел подождать нужного момента, когда ты вспомнишь меня, Ликорис. Тепер-то ты помнишь? Ты просила о своей памяти и я дал ее тебе. Но ты, похоже, не очень счастлива.
 — Почему ты делаешь это, Альбирео?
 — Ты помнишь, Ликорис? Может быть, ты не должна была терять свою память, когда разделилась в прошлый раз при нашей встрече.
 Я выделил Ликорис и выбрал команду отладки.
 — Это значит, что я буду…
 — Удалена, — закончил я ее мысль.
 — Ал? — закричала Хокуто.
 — Что?
 — Почему ты поднял оружие на Лико? Ты ведь не собираешься ее атаковать, не так ли?
 — Собираюсь.
 — Почему?
 — Чтобы закончить событие.
 Я стоял с копьем Одина, направленным прямо на нее. Прошло только три дня, как мы были в такой же ситуации. Прошлый раз, когда мы встретились, я использовал другого аватара. Я был капитаном Кобальтовых рыцарей. Только в этот раз Ликорис не сбежит.
 — Ты хочешь завершить событие, убив Ликорис?
 — Вот именно.
 — Это ужасно!
 — Иного выбора нет. Это часть события.
 Я не мог сказать Хокуто, что был членом Кобальтовых рыцарей и отладчиком. Это нарушило бы соглашение с компанией. Все то время, что она провела с нами, я участвовал в событии с Ликорис.
 — Я не понимаю. Почему ты желаешь это? Почему тебе нужно убить ее?
 — Тебе нужно спросить у того, кто разработал событие, Хокуто.
 — Может быть, это баг. — Она и не представляла, что попала прямо в яблочко. — Может быть, что-то пошло не так. Это не может быть правильно.
 — Есть только этот выход.
 — Нет! Я не позволю тебе.
 — Есть только один путь остановить меня – это убить. Ты думаешь, что сможешь сделать это, Хокуто?
 — Почему я должна хотеть это сделать?
 — Если тебе не нравится, тогда покинь группу. Это событие никак с тобой не связано.
 — Это неправда. Я часть этого. Я могу видеть Ликорис, тогда, как никто не может видеть.
 — Покинь группу и она исчезнет.
 — Но это же так просто. Мы – группа. Мы – соратники. Все трое.
 — Больше нет.
 — Но я думала, что ты пытаешься спасти Лико.
 — Я только пытаюсь завершить событие.
 — Но она держала твою руку так долго. Это разве ничего не значит?
 — Она – не настоящий персонаж. Она – не игрок. Она – НИП и это событие.
 — Ты просто играл, так что, в конечном счете, ты можешь убить ее?
 — Никто не знает, как событие закончится. Но раз событие начато, то не имеет значение, насколько ужасна концовка, я всегда завершу его.
 — Это чудовищно. Ты не можешь убить ее.
 — Я не убью ее, — вздохнул я. — Я просто удалю ее.
 Это было единственной причиной, по которой я вошел в Мир своим собственным персонажем – выследить ИИ. Только я не мог уничтожить ее, пока каждая частичка не вернется на место. Она сбежала, разделив себя на фрагменты. Теперь, когда она была целой, пришло время покончить с ней.
 Разумеется, мне пвезло. Единственной причиной, по которой она не смогла узнать меня, это было потому что я получил ее память последней. Меня беспокоило это, когда впервые ее встретил. Очевидно, с этого момента она не могла видеть, но даже получив глаза, она все еще не смогла узнать во мне капитана.
 — Ты должна понять, Хокуто, иногда в процессе игры, ты встречаешь блуждающего ИИ. — Я удерживал Ликорис специальной функцией своего копья. — Эти ИИ не действуют нормально. Поэтому они должны быть уничтожены.
 — Ты хочешь сказать, что она – баг?
 — Да. Были и другие такие же Блуждающие, жившие здесь. Он был известен как призрак церкви. Эти персонажи – аномалии. И с ними нужно поступать соответствующе.
 — Она разновидность призрака?
 — Образ действия ИИ неуместен в игре. Они заканчивают, становясь причиной замешательства и иногда взаимодействуют с сервером программы. Они уникальная форма ошибки.
 — Но как Лико может быть багом?
 — Кто знает? Может быть, она была какой-то разновидностью незавершенной загрузки, может быть, была ошибкой во время обновления. В любом случае, она существует, но у нее нет цели. Все в игре имеет цель, также как событие или какое-то дополнение в Мире. Так, по крайней мере, должно быть. Игроки требуют этого.
 Я, действительно, не знал, как Ликорис была создана. Это была загадка, над которой я часто размышлял. Некоторые люди верят, что хакеры целенаправленно помещают таких персонажей в систему, но, похоже, что это неправда. ИИ, особенно такие продвинутые, как Ликорис, были более высокого уровня, чем даже способности программистов CC Corp. Ее способность реагировать и говорить были слишком реалистичны для программы, которая может быть разработана. Может быть, что-то подобное может быть создано в ближайшие десять лет, но не сейчас. Даже великий Токуока не смог бы создать что-то столь продвинутое как Ликорис.
 В конце концов, это меня не интересовало. Если они не помогали игре или, чт хуже, становились причиной ошибкой, то необходимо с ними разобраться. Это было так просто.
 — Если это баг, почему ты просто не скажешь это игровой компании и они это поправят?!
 — Разумеется, я скажу. Но сначала все еще нужно закончить с ней.
 — Почему?
 — Потому что я хочу закончить событие.
 — Это безумие.
 — Это необходимо, — продолжал я настаивать.
 - Ты сделаешь это, Альбирео? Ты и вправду безмозглый, если думаешь, что это выход! — крикнула Хокуто.
 — Может быть.
 Ликорис снова мягко заговорила.
 — Я буду удалена?
 — Да, Ликорис. Пришло время покончить с этим.
 — Почему ты должен удалить меня?
 — Чтобы защитить мир для великих игроков, таких, как Балмунг и Орка, которые доверились системе. Ради них я не могу пропустить даже простейший баг!
 — Я баг?
 — Да. Ошибка. Призрак в машине.
 — Я неудача.
 — Больше нет.
 Ее свободная одежда слабо трепетала. Часы мягко тикали на фоне. Тик-так, тик-так. Ее время вышло. Я нажал команду отладки.
 — Нет! –—завизжала Хокуто. — Не делай этого!
 Крик Хокуто утонул в слепящей белой вспышке.
 3
 Все словно выцвело. Церковь, потоки солнечного света, даже Хокуто исчезла. Они ушли. Что-то было не так.
 Обычно после удаления бага была белая вспышка, а затем ничего. ИИ исчезал и все становилось как обычно. Но сейчас все шло не по обычному сценарию.
 Передо мной была Ликорис, пронзенная концом моего копья. Окружая нас, вися в воздухе, было четверо часов, маятники которых качались.
 Тик-так, тик-так.
 На мгновение я подумал, что игра замерла, но это было не так. Часы все еще шли.
 Это как-то сделала Ликорис? Если так, то почему она исчезла? Она способна телепортироваться, как и я. Только системные администраторы могут телепортироваться в игре, но я сам никогда не использовал эту способность с тех пор, как мне нужно было поддерживать иллюзию, что я был обычным игроком.
 Внезапно руки Ликорис схватили древко копья.
 — Альбирео.
 — Что ты делаешь?
 Она вонзила копье еще глубже в свое тело. Я ожидал услышать звук чего-то разрезаемого, но ничего не было. Вместо этого белый фон внезапно обрел жизнь в то время, как крупные изображения замелькали перед глазами. Я словно смотрел какое-то видео. Качество ухудшалось, а цвета расплывались. Это было не игровым видео.
 Худое лицо человека внезапно взглянуло на меня. Несмотря на смытые краски, я мог разобрать его пронзительные зеленые глаза и взъерошенные, волнистые белые волосы, которые росли в беспорядке.
 — Почему ты пришла сюда? — спросил мужчина. Голос ужасно трещал. Даже текстовое окно было размытым и трудночитаемым. — Ты не можешь стать Аурой.
 — Я…
 — Ты не та, кто был разработан, чтобы стать ею.
 — Я…
 — Мне жаль, Ликорис. Ты - неудача.
 Я понял, что был свидетелем изображения с точки зрения Ликорис. Она проигрывала файл из своей сохраненной памяти.
 Она медленно подняла голову. Из-за крестоподобного потолка я мог сказать, что мы были в церкви. Мужчина исчез из изображения, а затем вновь появился, но его образ был перевернут. Я понял, что раньше она смотрела на его изображение, как если бы оно отражалось на полу, прямо как я увидел ее в первый раз, когда она сбежала от меня. Он плыл в воздухе.
 — Призрак церкви, — пробормотал я себе под нос.
 — Она – дитя, которого еще не видели, — запричитал мужчина. — Вот поэтому я назвал ее Аура. Без тебя это дитя не должно было существовать. Аура, дитя, что сияет как свет. Позволь ей воплотить наши желания. Позволь нам доверить наше будущее ей. Она наш-
 — Я неудача?
 — Ты продукт неудачной попытки в реализации моей мечты. Мне жаль, что все заканчивается так, Ликорис.
 Изображение внезапно прервалось. Экран вернулся к белому, пустому, стерильному фону.
 Я только что видел печально известного призрака церкви.
 Я проверил лог. Последним сообщением было:
 Альбирео: Призрак церкви.
 Это последнее, что я произносил. Диалог меж Ликорис и призраком не был записан.
 Ликорис держала копье Одина обеими руками и погружала его глубже в свое тело.
 — Альбирео, — прошептала Ликорис.
 — Что ты только что показала мне?
 — Кое-что, что я видела в церкви перед тем, как ты пришел удалить меня.
 — Это было записано три дня назад?
 Она проигнорировала мой вопрос.
 — Как ты узнал, как найти меня в церкви?
 — Мы получили баг-репорт от игрока.
 — Но не было никаких игроков в области в то время.
 — Нет, были.
 — Как ты узнал, где найти меня в подземелии во второй раз?
 — Тоже самое. Еще один доклад об ошибке.
 — Кто его сделал?
 — Игрок.
 — Кто?
 — Оно было послано анонимно. — Доклады приходили через официальную страничку, которая записывала адреса пославшего, так что мы могли проверить каждое заявление. Это обеспечивало отсутствие ложных докладов. Иными словами, не было такой вещи, как анонимные сведения. Оба раза, когда мы получали доклады о Ликорис, они приходили без какого-либо адреса или ссылки. Когда программисты, наконец, отследили их происхождение, то обнаружили, что сообщения приходили от недействующего аккаунта, которым не пользовались более шести месяцев. Оба доклада были получены в прошедшие несколько дней.
 — Ты Кобальтовый рыцарь?
 — Да.
 — Как называется твое копье, Альбирео? — спросила Ликорис.
 — Божественное копье Одина.
 — Копье бога.
 — Вот именно.
 — Кто дал его тебе?
 Меня беспокоило, что этот разговор может услышать Хокуто? Мы были в Групповом режисе, режиме Шепота или транслировался наш разговор всем игрокам в сети? Имело ли это значение? Возможно, мы были в каком-то варианте Лимба? Могла ли Хокуто видеть нас? Где она прямо сейчас?
 — Почему?
 — Я хочу знать, как оно работает.
 — Кто-то запрограммировал функцию отладки в бета версии.
 — Ты имеешь ввиду Фрагмент?
 — Да.
 — Но кто создал его?
 — Я не знаю.
 — Внезапно функция отладки была просто добавлена к спецификации потому что ты был системным администратором.
 — Да.
 — Но ты не знаешь, кто это сделал, не так ли?
 — Нет, не знаю.
 — Это потому что программы часто добавляются или удаляются без чьего-либо вмешательства.
 Это было секретно. Откуда она могла знать об этом?
 — Ты также знаешь и о папке? — спросил я.
 — Папка?
 — Папка-черный ящик. — Я не должен был говорить об этом, так как не знаю, подслушивал ли нас кто-либо. Я мог нарушить правила вмешательства, но черт с ними. Это был мой первый шанс узнать что-то, что меня волновало долгое время, что-то, что похоже никто не знал.
 — В системе?
 — Да. Я не знаю никого, кто мог бы открыть ее. Управление сказало, что Американские программисты поместили ее, но мы должны игнорировать ее и переводить согласно спецификациям. Позднее я узнал у штаба Соединенных Штатов, что и они ее не создавали. Только один человек знает содержимое папки и он запер ее. Он сказал, что это предотвратит от порчи систему, но, оставляя ее закрытой, он не дает другим программистам изменять Мир. Определенно, мы можем добавлять события, области, НИП, но основные правила закрыты внутри этой папки, запечатанные без какого-либо доступа.
 — Кто был этот человек?
 — Гарольд Хоервик. Вот почему папка называется Системой Гарольда.
 — Я знаю это имя. Это тот человек в церкви.
 — Ты имеешь ввиду призрак?
 — Да. Но я называю его Морганой.
 — Что?
 - Это имя бога, Альбирео. Это то, что скрывается во Внутреннем мире, который Гарольд пытался создать. Бог существует. Это он дал тебе божественное копье Одина и послал тебе сообщение, говорящее о том, где я нахожусь. Бог пытался удалить меня.
 — Бог… пытался удалить тебя?
 — Вот именно. Я нежданное дитя. Даже Бог не хочет меня.
 — Я не понимаю. Кто такая Моргана?
 — Я летела от Морганы. Моргана сказала тебе, где я скрываюсь. Моргана хотела, чтобы ты удалил меня.
 — Я думал, что Бог хотел удалить тебя?
 — Моргана и есть бог.
 — Так ты скрывалась не от меня, а от Морганы?
 — Да.
 — Но не ты ли сказала, что Моргана послала меня удалить тебя?
 — Да. Ты пытался дважды, но оба раза ты провалился.
 — Ты права. Я думал, что ты как-то сбежала в первый раз, но так и не разобрался, почему у меня не вышло. Тебя невозможно удалить. Так ты никогда не боялась меня или Кобальтовых рыцарей.
 — Это неправда. У тебя есть сила удалить меня, Альбирео. Сила в твоих руках. В твоем копье.
 Внезапно я получил текстовое сообщение, показывающее, что я получил новую вещь.
 — Я проверила данные твоего копья, — продолжила она. — У тебя есть последний сегмент, последняя часть меня.
 Когда я нажал удалить ее впервые, она разделилась. Она поместила сегмент себя внутрь копья?
 — Вы получили etaf.cyl, — гласило текстовое сообщение.
 Судьба.
 Она отдала мне свою судьбу.
 — Я отдала тебе свое будущее, чтобы ты отпустил меня, — сказала Ликорис. — Я хотела продолжить жить в этом мире, но… — она замолкла. — Но я не могу стать Аурой.
 — Кто такая Аура?
 — Ты удалишь меня.
 — Я больше не хочу удалять тебя.
 — Тогда Моргана удалит меня.
 — Почему?
 — Потому, что если ИИ существует и собирает данные, это ускоряет рождение Ауры.
 — Моргана не желает рождения Ауры? Но ты появилась разве не там? В папке-черном ящике?
 — Моргана противоречит сама себе.
 — Программа с противоречиями не может функционировать, — заметил я.
 — Чрезвычайно сложная система может функционировать, даже с противоречиями. И результат противоречия – это исключения.
 — Но это… это не отличается от человеческого существования.
 — Да.
 Это было чересчур.
 — Это инстинкт самосохранения, — продолжила она.
 — Такова твоя цель? — спросил я. — Именно поэтому ты разделила себя на сегменты? Чтобы пережить Моргану? Но тогда почему ты использовала меня, чтобы собрать свои фрагменты?
 — Мне нужно быть целой. Это цель любого живого существа. Мне нужна была только твоя помощь. Мне нужна была помощь, поскольку у меня не было памяти. Вот поэтому я создала событие, чтобы кто-то помог мне. Кроме всего прочего, моей целью было путешествие по Миру и сбор данных.
 — Как персонаж?
 — Да. Но, пока я существую, Моргана продолжит шептать мое местоположение, пока Кобальтовые рыцари не найдут и не удалят меня. Но теперь все закончено. Я сдаюсь.
 Она говорила подавленно. Мог ли у ИИ быть столь сложные эмоции?
 — Но почему?
 — Я результат неудачной попытки. Я должна умереть. Я стала неудачей в достижении его мечты. А теперь время пришло.
 — Это неправильно!
 — Мы прошли долгий путь вместе, Альбирео. Но боюсь, что это конец твоего события со мной.
 Все стало белым и она исчезла.
 “Объект удален”, - появилось на моем экране. Я не активировал функцию. Она сделала это сама. Ликорис покончила со своей жизнью.
 На мгновение я услышал тихое тиканье маятников, когда они покачивались, вися в бесконечной вселенной. Их тиканье было последним, что я слышал до того, как меня окружили кольца света и телепортировало.
 Тик-так, тик-так.

 Альбирео, или точнее Ватарай, говорит о слове bear

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Область. \***

Я снял свой ЛД и взглянул на часы. Было весьма рано. Не так много времени прошло с тех пор, как я начал.
 Отвлекшись, я рассеянно взглянул на произошедшее. Моя задумчивость была прервана стуком. Я переключил монитор в спящий режим и сказал: “Войдите.”
 Это был новичок, единственная, чье имя я никак не мог запомнить.
 — Доброе утро, Ватарай.
 — Утро.
 — Вы слышали? Кто-то прошел Один грех!
 — Я знаю.
 — Это сделали вы? — Она выглядела разочарованно, так как надеялась удивить меня новостями.
 — Два мечника по имени Орка и Балмунг зачистили этим утром, — проинформировал я ее.
 — Хм, как ты узнал об этом?
 — Такова моя работа. Я полагаю, что наибольший урон нанес Балмунг.
 — Да! Ты должен видеть его приз! О, но вы, вероятно, и это уже знаете.
 — На самом деле, нет. И что же он выиграл?
 — Он получил чрезвычайно редкое улучшение персонажа, так что он сможет сделать все, что захочет. Он может даже получить крылья!
 — Крылья плененного ангела? — задумался я.
 — Что?
 — Ничего.
 — Вы знаете, что область Один грех совершенно…
 —…изменилась. Да, знаю. После завершения события все было переписано. Единственная метель во всем Мире исчезла.
 — Вы и впрямь все знаете. — Она была весьма впечатлена.
 — Опять же, такова моя работа. — Вот почему у меня есть свой офис.
 — Вы видел сообщение на официальной Доске?
 — Какое сообщение? — Она, наконец, удивила меня.
 — Это та веб-поэма, о которой мы говорили вчера.
 Когда она протянула мне кусок бумаги, ухмылка на ее лице выдавала удовлетворение, что наконец она знает что-то, чего не знаю я.
 Объект: Один грех.
 Сообщение от: В. Б. Ятес.
 Победив злого избранного,
 Которого ни с кем не сравнить.
 Балмунг Лазурное небо,
 Орка Лазурное море
 Вместе дальше в путь они отправятся.
 В глубине моей души
 Их имена навека останутся.
 Вы — никто иные,
 Как потомки Фианны.
 Вместе с воином,
 У которого глаза звезд.
 В. Б. Ятес
 — Когда это выложили? — спросил я.
 — Пару минут назад. Я увидела это, когда вошла в сеть.
 — Но детали события еще никому неизвестны. Единственным способом, которым Ятес мог узнать все это, это если бы Ятес был свидетелем события.
 — Я полагаю, что это означает, что Ятес был там, — заметила он.
 Хокуто? Может быть. В. Б. Ятес был, на самом деле, Хокуто? Или так ее звали в настоящем мире. Девушка продолжила:
 — Знать, когда появиться и увидеть такое невероятное событие, означает, что они, действительно, на пике своих сил. Прямо как ты. Я полагаю, что сам Ятес воистину великий игрок.
 — Да, похоже, что это определенно так. — Я откинулся на своем стуле. — Я слышал, что Ятес иногда специально заходит как новый персонаж, просто, чтобы поиграть на низком уровне.
 — Почему они так делают?
 — Чтобы обмануть тех, кто встретит его. Или ее.
 — Вы думаете, что Ятес девочка?
 — Ты никогда не узнаешь. Никогда не узнаешь.
 — Ватарай, откуда вы все это узнали?
 — Когда ты узнаешь, как извлекать информацию сам, тогда может быть будешь сидеть на другой стороне этого стола. До тех пор ты просто предполагаешь. Но все равно держи глаза и уши открытыми.
 — Но как вы узнали, что Один грех был переписан после того, как событие было закончено?
 — Я не знаю.
 — Что?
 — Но ты знаешь все эти толстенные книги с системными спецификациями, которые они приготовили для нас?
 — Да.
 — Я, вероятно, прочитал 12 томов этих книг до того, как я вернулся сюда в бета версии и Мир был еще полон вещей, которых я не знал. Мир слишком огромен. Он изменяется слишком быстро. Его содержимое настолько велико, что сегодняшняя информация устаревает завтра. Ты можешь провести всю жизнь, изучая игру, и так до конца не понять ее потому, что она непредсказуема. По сути, никто так и не понял Мир: ни системные администраторы, ни программисты. Только один, кто, вероятно, может знать все происходящее в Мире…
 — Да? — Она широко раскрыла глаза в ожидании.
 — Бог.
 — Эм… э-э? — Похоже, что она ожидала другого ответа.
 — Только бог может знать достаточно, чтобы понять и даже взаимодействовать со всем в системе.
 — Бог?
 — По крайней мере, это то, что я называю богом. Пусть даже у него нет индивидуальности, что может понять систему в целом, он все еще программирует для всех, чтобы показать все его части. Весь Мир существует в бинарном коде и хранится в записях Акаши. Мир, что мы видим, отображается на экране. Это не реальность. Мы видим иллюзию реальности, которую Хиндус называл майя. Это, действительно, теневой мир. Но система и сама живет, постоянно действует каждое мгновение каждого дня. Я называю эту систему богом.
 Девушка выглядела смущенной. Я не уверен, что и сам понял себя.
 — Забудь. Было ли что-то еще? — спросил я.
 — Э, да, было еще кое-что…
 — Что именно? — спросил я.
 — Я получила звонок от администратора во время вторжения в город, которое было прошлой ночью, то, с демонами. Он был расстроен.
 — Я думаю, что понимаю почему.
 — Он хотел узнать, почему нанесшим наибольший урон был системный администратор.
 — Ты имеешь ввиду, что он хочет узнать, почему я был тем, кто победил того большого злобного монстра.
 — Да, что-то вроде этого.
 — Скажи ему, что я доложу все прямо вышестоящему руководству. Это не его дело.
 — Да, сэр. Еще один момент…
 — Да?
 — Я знаю, что я не имею права, но, хорошо… вы выглядите не очень хорошо. Вы нормально себя чувствуете?
 — Я просто устал, так как мало спал за последние три дня. — Если подумать, то не могу вспомнить, когда последний раз смотрелся в зеркало. Уверен, что выгляжу словно давно не брившийся человек со впалыми опухшими глазами.
 — Вам стоит взять несколько дней для отдыха. Я думаю, что они вам позволят, когда узнают, как вы трудитесь. – Меня волновало, подразумевала ли она, что я калека.
 — Ты прав. Я думаю, что Кобальтовые рыцари могут денек обойтись и без меня. Я приму твое предложение, малыш. Спасибо.
 — Ага. — Она улыбнулась. Я не хотел говорить ей, что планировал взять денек в любом случае. Девушка развернулась и ушла, закрыв дверь за собой.
 Я нажал клавишу, пробуждая монитор от спящего режима и увидел травянистое поле. Я надел ЛД.
 Все сфокусировалось. Я видел ярко голубое небо. Воздух, похоже, ясный и чистый с намеком на осень. Мягкий ветерок пронесся по океану травы трепещущими волнами. Это был разрыв в поле зелени, где цвел малиновый цветок. Это заняло мгновение, чтобы вспомнить, к какому виду он принадлежал. Они назывались ликорисами.
 — Это твой ответ, Ликорис? — Я удивился вслух.
 Я попытался выделить красные цветы, но они были частью фона.
 Это напомнило то время, когда я работал над процессом локализации и переводил английские сообщения для Токуоки. Тогда все это было забавно. Если бы я только тогда понимал бы Мир так, как сейчас.
 Я тяжело вздохнул и понял, что мне нужно написать сообщение Орке и Балмунгу, поздравляя их с блестящей победой. Их победа над Одним грехом достойна похвалы. Я также должен написать Хокуто. Но что я должен сказать? Что сказать надоедливому веб поэту, маскирующемуся под новичка? Я подумал кое о чем.
 Может быть я скажу, что мы должны сформировать группу вместе.
 Я вышел из игры.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Послесловие автора.**

Это было в октябре 2002 года, когда я впервые услышал о .hack, волнующем мультимедийном проекте компании Bandai, персонажами, разработанными Йошиюки Садамото, сценарием от Казунори Ито и анимационным директором Коичи Машимо. Ниже приведен разговор между мной и главным редактором(ГР) в то время.
 ГР : Игра разрабатывается для PS2. Будут аниме фрагменты и всего 4 тома.
 Автор : Какой невероятный план!
 ГР : И Кадокава(издатель) также участвует.
 Автор : А, а в этом случае, будут некоторые проблемы.
 ГР : И я хочу, чтобы ты написал оригинальную историю для версии с комиксами.
 Автор : Великолепно. Могу я увидеть игровую версию?
 ГР : Она разрабатывается. Я полагаю, что она будет выпущена в следующем году.
 Автор : А что по аниме?
 ГР : Прямо сейчас нет ничего существенного, что можно было бы показать.
 Автор : Так откуда вы знаете, о чем будет история?
 ГР : (смеется) Вот поэтому я и прошу тебя!
 Вероятно, планировалось создать новеллу в комиксах, основанную на оригинальной игре. По мере просмотра материала, что я получал, пытался понять особенности персонажей игры, которая все еще разрабатывалась.
 На следующей неделе, после первой встречи, мне было показаны все материалы, что они хотели, чтобы те были в аниме по всем направлениям. С тех пор, как аниме стало приквелом к игре, они хотели, чтобы я написал историю, которая происходила бы в будущем. Я собрал вместе все основное из аниме и игр. Когда я встретился с Bandai на следующей неделе, то сказал, что будет история, происходящая в прошлом вместо будущего. Теперь я понимаю, почему главный редактор просил меня взяться за эту работу. Потому что я жил в остановке поезда от его офиса!
 То, что я жил поблизости было удобно по многим причинам – для них. Легко заставить меня работать усерднее!
 После многих трюков и поворотов, содержимое комиксов было утверждено как комедийная любовная история, которая начинается четыре года спустя. Тем временем, этот проект существовал уже три года до того, как я присоединился. Так что я был новичком.
 Первый раз, когда встретил Ито, это было на мероприятии в мае. Первый раз, когда я встретил Машимо, это было в июле на интервью для аниме журнала. Садамото был единственным человеком, которого я не встречал, но спокойно познакомился с ним на вечеринке по случаю дня рождения Кадокавы.
 Теперь позвольте коротко рассказать о новелле.
 Я читал сценарий Знака, аниме версии, так что я мог отразить его в истории. Между прочим, события новеллы происходят незадолго до событий аниме.
 Мир .hack постоянно создается как новое пересечение с другим. Я надеюсь, что вы насладитесь им!
 Наконец, я должен поблагодарить многих людей. Во-первых я хочу поблагодарить Учияма-сама из Bandai и Матсуяма-сама из CyberConnect2, которые постоянно помогали мне советами. Я также хочу выразить благодарность Казунори Ито-сама, писателю сценария .hack. Дальше я хочу поблагодарить Рей Изуми-сама за прекраснейшие иллюстрации. И, наконец, поблагодарить всех и каждого, познакомившегося с этим проектом. Было много головной боли, но позвольте продолжать в лучших традициях.
 Всем огромное спасибо.
 Татсуя Хамазаки.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Послесловие переводчика.**

Здравствуйте, с кем не виделись, и добро пожаловать всем остальным!
 Позвольте представиться, меня зовут SferDrakon.
 Закончилась грустная история о приключении Ликорис и отладчика Ватарая. Одно из первых произведений, где задается вопрос о развитии и эволюции искуственного интеллекта. По сути, компания задала формат книг, который позднее приобрел четкие очертания в виде литрпг. Я считаю самым ярким моментом в произведении — это момент отладки и удаления Ликорис потому, что как раз в этой сцене слились три компоненты отношения к развитию искуственного интеллекта: самого ИИ, отладчик (который практически до самого конца отрицает разумность ИИ) и Хокуто, которой нравится Ликорис и всеми силами старается не дать Ватараю удалить Ликорис.
 Думаю, что стоит сказать немного об истории перевода. Изначальный вариант перевода я написал в 2014 году, кажется, так как уже точно не вспомню. Его редактировали и выкладывали на сайте, который, к сожалению, умер. И, учитывая, что это один из первых томов, которые я переводил, то мне было страшно брать его и заново редактировать, поскольку править там много. Даже после этого прохода там исправлять еще немало. Может быть, я этим и займусь, но позднее.
 Причина, по которой я все же взялся за редактирование, это то, что недавно появился альтернативный вариант. Не знаю, планирует ли человек и другие циклы брать, но я могу сказать одно, что в ближайший месяц я отредактирую и выложу 2 том, который был переведен немногим позднее первого и перейду к серии "Another birth". Так также доредактирую 1 том и продолжу переводить 2 томик и далее до конца. Возможно, параллельно возьму на перевод веб новеллу "Пуля".
 Также отмечу, что сейчас занимаюсь записью видеопрохождения .hack//Link, переводом и озвучкой. Результат выкладываю на своем канале Youtube и группе вк: https://vk.com/corner\_drakon. там же есть ссылочка и на канал.
 В планах в следующем месяце отредактировать 2 том .hack//AI buster. Закончить редактирование 2 тома Повести о цифровом дьяволе и 1 тома .hack//Another birth. Это не считая еще планируемых 3 серий .hack//Link. Начиная с июля месяца продолжу перевод 2 тома .hack//Another birth (основной проект из этой Вселенной) и буду переводить веб новеллу "Пуля", ориентировочно по 1-2 главе в месяц, потом может быть быстрее.Также не буду забывать и переводе Рыцаря со Звездной меткой.
 А пока что до скорых встреч в следующих томах.
 23 мая 2018 года.
 SferDrakon.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**История Мира**

Конец 20 века – Департамент Обороны США разрабатывает ARPANET, становящийся основой Интернета. К 1999 году почти все в мире имеют доступ к сети.
 Начало 21 века – По мере увеличения популярности Интернета, классифицируемую правительственной информацию становится труднее скрыть и легче получить. Хакеры продолжают атаковать сети, кибер преступления набирают обороты.
 Октябрь 2002 – Завершается разработка подсистемы Объединенных наций — WNC.
 Январь 2003 – Зимняя встреча WNC.
 Апрель 2003 – Появление нового вируса по имени “Привет, WNC" заражает до 10 миллион пользователей.
 Декабрь 2003 – Молодых японцев, разработавших вирус “Смертельная вспышка”, приговаривают к смерти.
 Апрель 2004 – На весенней встрече WNC утверждается документ "Исследование новых вирусов, помощь в разработке технической безопасности и положений для усиления защиты против преступной деятельности в Интернете".
 Август 2004 – Умирает Эмма Вэйлент. Интернет-поэма “Эпитафия сумерек” теряется еще до своего завершения. Главный компьютер швейцарских банков взламывают и те теряют более 84 миллионов долларов.
 Январь 2005 - Из-за взлома акции на фондовой бирже Нью Йорка взлетают.
 Декабрь 2005 – 24 декабря “Поцелуй Плутона” обрушивает Интернет; все сетевые компьютеры и системы управления коммуникациями, только 77 минутами позднее. 10 летние ученики начальной школы становятся причиной вируса.
 Январь 2006 – 44-й президент Америки, Джим Стоунколд, уходит в отставку. Операционная система ALTIMIT становится всемирно используемой операционной системой.
 Лето 2006 – CC Corp. (Корпорация CyberConnect) создают “Мир”. Гарольд Хоервик продает “Фрагмент” CC Corp.
 Январь 2007 – Корпорация ALTIMIT OS (главный офис которой в Сан Франциско) открывает 12 дочерних фирм по всему миру.
 Май 2007 – Ватарай и Джуничиро Токуока начинают работать над японской версией Фрагмента, который позднее становится известен как “Мир”.
 Фрагмент на ALTIMIT OS запускается в тестовом режиме.
 Июль 2007 – Фрагмент становится наиболее популярной темой среди игроков в сетевые игры.
 Октябрь 2007 – WNC аннонсируют, что все компьютеры перейдут на ALTIMIT OS.
 24 декабря, в день, прозванный Объединенными Нациями “Поцелуй матери Марии”, международный выходной.
 CC Corp. аннонсируют релиз Фрагмента.
 Начало ноября 2007 – За первый час продается более, чем 100 тысяч копий “Мира”.
 Конец ноября 2007 – CC Corp. отвергает слухи о закрытии “Мира”.
 24 декабря 2007 – Президент сетевой безопасности “Мира”, Алекс Колеман, информирует о продаже загружаемой копии “Мира”.
 2010 – Отлаживая, Ватарай встречается с блуждающим ИИ. (История 1, “Второй персонаж”)
 Ватарай исследует кошачьих персонажей. (История 2, “Копье Одина”, основано на аниме .hack//Знак)
 Второе обрушение Интернета – Возвращение Плутона (основано на игре для Playstation 2).
 2011 – Ватарай покидает CC Corp.
 2013 – Саки Сибаяма занимает место официального отладчика (История 3, “Камуи”).
 Рена Кунисаки покупает “Мир”. (История 4, “Слух”).
 2014 – Официальное ограниченное издание демонстрации персонажей .hackers (История 5, “Светлячок”, основано на аниме .hack//Легенда сумерек).

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Предисловие**

Добро пожаловать в “Мир”!
 Часть того, что делает .hack уникальным – это вселенная, объединяющая жанры: фентези, меч и волшебство с киберпанком и РПГ с некоторыми добавлениями технической эволюции.
 Впервые термин “киберпространство” ввел Вильям Гибсон в своей новелле “Нейромант” и создал новый поджанр в научной фантастике. Хотя, возможно, этот жанр и ускорил развитие компьютеров и технологий,все же Гибсон дал жизнь этому в своей невероятной новелле, которая была известна, в основном, на далеком западе. Так что, разными путями, .hack совершил полный круг, как история, начавшаяся в игровом мире на далеком западе, найдя путь на восток.
 Каждая из пяти коротких историй в этом сборнике повествует о точках зрения разных персонажей, каждому помогая проникнуть глубже в “Мир”, который они любят.
 Хоть “Мир” и мог быть фентезийной онлайн игрой, приключений в нем больше, чем сражений, по мере того, как игроки встречают все большее число ИИ. Задача Кобальтовых рыцарей находить и удалять такие аномалии, но что произойдет, когда отладчики начнут задаваться вопросом об обоснованности своей задачи? В конце концов, рыцари просто отлаживают компьютерную программу или они уничтожают новую эволюцинирующую форму жизни? Может ли сознание зародиться в киберпространстве? Ватарай, глава Кобальтовых рыцарей, и он встречается с этими вопросами в историях “Копье Одина” и “Камуи”.
 Первая история “Второй персонаж” дает нам новый взгляд на 1 том, поскольку мы увидим события глазами Хокуто. Мы сможем больше узнать о женщине, скрывающейся за аватаром, и ее личности столь далекой от ожидаемой.
 Последняя история представляет собой красивую умную загадку для тех, кто уже играл в какую-либо онлайн игру. Все подсказки там есть, так сможете ли вы найти ответ до того, как это сделает Хотару?
 Без сомнений, эти истории занимательны, но они также позволяют по-иному взглянуть на вселенную .hack для тех, кто читал графические новеллы, играл в игры или смотрел аниме. Мы надеемся, что эта книга заинтересует вас также, как и нас. Увидимся в .hack//Another birth!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Второй персонаж. Обстоятельства Харухи Мизухары.**

1.
 Моя квартира полностью провоняла. Почему? Ну, потому что я сплю рядом с мусорным контейнером. Как я могу быть такой ленивой? Что более важно, почему я такая нервная?
 Я зашла в рабочую комнату и посмотрела на два моих компьютера. Слабое сияние от экранов создавало призрачные тени на стене. На одном компьютере был открыт условно-бесплатный редактор текста, а на другом словарь “Reader Plus” с более, чем 46 тысячами записей. На углу стола кучками лежали непрочитанные западные книги и другие дополнительные источники, включая “Англо-японский словарь случайных домов” и “Новый краткий японско-английский словарь” Сансейдо. Я не знала, почему я хранила два словаря, хотя прекратила ими пользоваться давно. Электронные словари с их расширенными функциями поиска и портативностью были более удобными.
 Мне нужны были эти книги и программы для моей работы переводчика. К несчастью, я просто полностью испортила свой последний проект и крайний срок быстро приближался. Все, что я могла, это смотреть на часы, наблюдая как уходит время.
 Я села за стол. Отложив все дела в сторону, я кликнула по иконке ALTIMIT OS и надела лицевой дисплей, или ЛД, на свою голову. Внутренний динамик завибрировал. На мгновение я могла сбежать от приближающегося конца и от докучающих редакторов и даже моей темной, вызывающей судороги двухкомнатной квартиры. Я могла сбежать от реальности и войти в Мир.
 Мак Ану.
 Мой аватар, Хокуто, была милой, мало одетой молодой ведьмой с остроконечной шляпой. Она была известна как Мастер волны или заклинатель. Она была моим вторым Я и новым персонажем. Поскольку она выглядела значительно моложе меня, я использовала специальный программу преобразования голоса, чтобы сделать свой голос соответствующим. Использование этих устройств было частью веселья ролевой игры в Мире.
 Я только вошла, когда заметила копейщика (говоря игровыми терминами, тот, кто пользуется копьем) по имени Альбирео в водной столице Мак Ану. Он стоял на балконе второго этажа старого здания, расположенного вдоль реки. Но не его персонаж привлек мое внимание, а его копье. Не такое, как все, что видела раньше, а я очень хорошо знала большинство оружия в Мире. Я увеличила и изучила неизвестные свойства и замысловатую окраску.
 Я просто захотела узнать больше, так что я отступила достаточно далеко, чтобы изучить персонажа, державшего копье. У него была коричневая кожа с сияющими черными волосами, подобными гриве волка. На нем был пластинчатая туника без рукавов, что означало, что он не был падшим рыцарем. Я не думала, что он торговец или бандит из-за его копья, которое обычно символизирует порядок.
 Любопытство взяло надо мной вверх. Я захотела побольше узнать об этом оружии и его хозяине. Я осторожно приближалась к его дому. Факт того, что у него был дом , означал, что он – высокоуровневый игрок. Я пыталась придумать, что скажу ему, когда энергичная музыкальная тема Мак Ану неожиданно прекратилась и переключилась на опасную боевую песню.
 — А! — удивленно произнесла я. Программа чата автоматически подхватила мой голос и отразила текстом на экране.
 Хокуто: А!
 Как я могла забыть, что сегодня день Вторжения монстров? Дура, дура, дура!
 Обычно монстры не вторгаются в основные города вроде этого, но раз в месяц огромная орда отвратительных монстров прорывается сквозь духовные барьеры и атакует. К несчастью, мой персонаж Хокуто первого уровня.
 Внезапно появилось несколько гоблинов и каждый из них смотрел на меня. Я выделила входную дверь и быстро постучала.
 Альбирео: Кто там?
 Ответил знакомый голос с другой стороны.
 — Помоги! — завопила я в панике. — Меня атаковал гоблин! Он убьет меня! ПОМОГИ!!!
 Моментом позднее я встретила Альбирео.
 2.
 Я чувствовала, будто бросила все. Я не хотела возвращаться к реальности и тому, что неправильно перевела. Беспокойство пожирало меня.
 Я усиленно трудилась над моей четвертой иностранной новеллой: книге о террористах в северной Ирландии. Это не был ужасный неправильный перевод, но, на самом деле, поскольку я не была террористом и не было никакого желания им стать, то не могла также, как и ребята IRA и SAS обойтись со всеми оружиями и взрывами. Иными словами, я не знала, черт возьми, о чем они разговаривали или как перевести то, что я читаю на японском. Просто потому, что кто-то может читать по-английски, это не значит, что они могут столь же хорошо перевести.
 Я была в депрессии или, возможно, нервничала. Но из-за чего-то я чувствовала себя больной. Меня тошнило, хотя и не ела на днях. Возможно, мне стоило что-нибудь съесть.
 Вместо этого я вошла в игру.
 Я прочитала на доске объявлений о литературе. Я отправляла анонимные комментарии до того, как стала профессиональным переводчиком. Теперь меня атаковали читатели на разных языках с неправильно переведенными частями, которые я с трудом осилила, безжалостно высмеивая мои усилия. О, Боже.
 Их слова словно ножи резали мою ранимую душу.
 Если переведенная книга была хорошо принята, вера возвращалась к автору. Но, если книга не продавалась, тогда это всегда было ошибкой переводчика. Читатели знали только переводчиков, когда они выражали недовольство.
 Мне нужен комфорт. Настоящий, теплый, расслабляющий комфорт. Я хочу кота. Но вместо этого холодное электронное киберпространство отгоняет одиночество и страх. Я подсела как наркоманка, которой постоянно нужна новая доза.
 Пока искала, заметила, что листы, доказывающие перевод короткой новеллы (в течение двух дней), были разбросаны в беспорядке по всему столу. Даже в эпоху электроники, лучшие редакторы все еще читают корректуру с шариковой ручкой и хорошей старомодной бумагой.
 Мне нужно закончить эту работу и переходить к следующей новелле, в которой примерно пятьсот страниц. А сдать надо через два месяца. А я еще не начинала. Разумеется, я не начинала, в первую очередь, потому, что я – волонтер, а уже во вторую – переводчик.
 Я бегло просмотрела разбросанные страницы. Там не было ни одной красной пометки, как доказательства. Я не могла начать. Я боялась, страшилась, что сделаю еще больше ошибок, неправильно переведу снова. Моим самым большим страхом всегда была неудача.
 В конце концов, мои глаза закрылись.
 По крайней мере, я могла забыть о своих страданиях, когда играла. Я искала удобство, открывая дверь Мира…
 Девочка в красном.
 Пришлось его кое-как убедить, но все же он позволил мне войти. Он, на самом деле, спас меня от гоблинов. Но не только это, он также нашел и победил босса из события Вторжения, доказав мне, насколько силен был его персонаж.
 Когда он закончил сражаться – кровь была повсюду – я поспешила назад и ждала снаружи его дома. Я практически заставила его создать группу со мной. Как только он это сделал, то заметила, что держит за руку маленькую девочку.
 Он – ребенок?
 Девочка была одета в красную одежду с красной очаровательной накидкой на ее тонких плечиках. Ее глаза были полностью закрыты. Я была в ужасе, когда поняла, что она была слепой. Так вот почему Альбирео вел ее за руку всюду, куда бы ни шел. Ее звали Ликорис и она не разговаривала, хотя, похоже, Альбирео мог с ней как-то общаться.
 Поскольку она появилась, когда сформировали группу, я знала, что она – не обычный игрок.
 Альбирео игнорировал мои вопросы о ней и сказал, что она – часть события, которое он проходит, и что она должна оставаться с ним до завершения события.
 Только он успел мне это объяснить, как появилось два необычных персонажа: Орка и Балмунг.
 Как на Орку ни смотри, он был огромным и напоминал варвара. Балмунг же, носивший слабо светящуюся серебряную броню, был более наивен и, если можно выразиться, обладал классической красотой. Никто из них не видел Ликорис, поскольку мы сидели вместе.
 Альбирео сказал мне не упоминать Ликорис. Разумеется, я согласилась, но меня волновало… Почему он хочет скрыть ее, если она всего лишь персонаж события?
 Балмунг и Орка заметили Альбирео, когда тот сражался с боссом и их впечатлили его умения. Они пришли пригласить его присоединиться к их группе, чтобы сразиться с Одним грехом.
 В Мире Один грех известен как самое трудное событие из всех созданных и быстро получил репутацию самого непроходимого. Орка пришел просить у Альбирео помощи, но он им отказал.
 В маленьком разговоре, последовавшим за этим, Балмунг посмотрел на Альбирео и сказал:
 — Мы узнаем большинство оружия в Мире, просто взглянув на него… Но твое…
 — Ты имеешь ввиду его? — Альбирео поднял свою алебарду, которая, на самом деле, являлась двухсторонней секирой на длинном копье, украшенная красивым декоративным узором.
 — Где ты его получил? — спросил Орка. — Это награда в событии? Как оно называется?
 Я почувствовала невероятную удачу, поскольку я пришла сюда первой. Я села на подлокотник и внимательно слушала.
 — Боюсь, что не могу вам сказать.
 — Почему? — спросил Орка.
 “Да, почему?” — подумала я.
 — Это тайна, — мягко ответил Альбирео.
 — Тайна? — скептически произнес Балмунг и я не могла осуждать его.
 Альбирео пожал плечами.
 — Я не хочу говорить. Давайте оставим это.
 — Надеюсь, что это не читерская вещь, — коварно пробормотал Балмунг.
 Орка аж подскочил:
 — Балмунг! Достаточно! — Он повернулся к Альбирео. — Прости, Альбирео, он не хотел оскор...
 — Нет. — Альбирео прервал его, махнув рукой. — Это вполне закономерный вопрос. Я понимаю, почему ты так думаешь, поскольку я не был честен с вами с самого начала. — Он вздохнул и кивнул себе. — Это божественное копье Одина.
 Всем понадобилось мгновение на размышление.
 — Следующий вопрос, — продолжил Балмунг, — где ты его получил?
 — Он не хочет рассказывать нам это, — сказал Орка.
 Я хотела, чтобы Орка заткнулся. Я надеялась, что сидящий с Балмунгом подтолкнет Альбирео сказать больше информации.
 — Нет, все в порядке, — сказал Альбирео. — Я не хочу никакого недопонимания меж нами. Я скажу прямо, но прошу вашего доверия в этом деле.
 Они согласились. Я притихла.
 — Это копье из Эры Фрагмента.
 — Ты имеешь ввиду бета версию? — Голос Орки подскочил до предела. — Альбирео, ты был одним из игроков-тестеров оригинала?
 — Да, — просто сказал Альбирео.
 Для бета версии Мира, называемой Фрагмент, была отобрана маленькая группа среди тысячи игроков. Если копье настолько старое, тогда оно, на самом деле, редкая и уникальная вещь.
 — Невероятно! Это абсолютно невероятно, так ведь, Балмунг? — Орка продолжал радоваться. — Ты знаешь, что Балмунг тоже был тестером?
 Альбирео нахмурился.
 — Ты был тестером в бета версии?
 Я могла сказать, что Альбирео был невероятно удивлен – впрочем, как и я! Среди миллионов игроков, чтобы более трех изначальных игроков вот так встретились? Я хотела вступить в разговор и сказать им, что я тоже играла в Фрагмент, но заставила себя остаться в образе только что созданного новичком персонажа.
 — Мы пойдем в Один грех завтра утром в 9 часов.
 С молчаливым, мрачным кивком Альбирео отклонил их приглашение. Я никак не могла понять почему. Хоть он и извинился, заявив, что предпочитает играть соло, это большая редкость. Я подозревала, что это как-то связано с маленькой девочкой в красном. Я решила приглядеться и посмотреть, что я могу узнать о загадочном Альбирео и его древнем копье.
 Как только Орка ушел, он переключился в режим шепота и сказал:
 — Эй, Хокуто.
 Я также переключилась, чтобы Альбирео не слышал наш разговор. Это было одной из особенностей игры в киберпространстве — возможность вести приватный разговор в середине толпы. Почти как телепатия или что-то подобное.
 — Какие отношения у тебя с Альбирео? Он сказал, что причина, по которой ты в его группе потому, что ты ‘особенная’.
 Я моргнула от шока.
 — Он сказал, что я – особенная?
 Меня интересовало, что они говорили друг другу в режиме шепота. Теперь я знаю, что они говорили обо мне .
 — Раз он сказал, что я – особенная, то я не могу ничего сказать против, — храбро сказала я, скрывая волнение.
 — Вы знаете друг друга в настоящей жизни?
 — Да, мы – старые друзья. Мы вместе росли, — специально я сбила его с толку.
 К счастью, это было все, что хотел узнать, и легкомысленно попрощавшись, оба воина ушли. Как только они ушли, Альбирео сказал, что нам нужно поговорить.
 Он засмеялся.
 — Я впечатлен. Ты была на удивление тихой.
 — Потому что я не поняла ни слова из того, что ты сказал, — солгала я. Я продолжала играть новичка, особенно, раз я хотела держаться поблизости с Альбирео. Его копье заинтересовало меня, особенно, из-за того, что оно было из Фрагмента.
 Я вспомнила анонимное сообщение, что системные администраторы используют копье как инструмент при отладке. Если эта информация правдива, то оно должно быть от кого-то из игры.
 Меня интересовало то, чем Альбирео занимается в реальном мире.
 — Сейчас время, когда я выхожу из игры, — сказал Альбирео, а затем зевнул.
 Я кивнула разочарованная, но я не могла придумать причины, чтобы он остался. Но несколькими секундами спустя он еще не ушел.
 — Я не могу выйти из игры, — сказал он.
 Я думала, что он шутит. Я пошутила, что он может позвать системного администратора, но он серьезно на меня взглянул и ответил:
 — Не следует вызывать системных администраторов для устранения таких проблем. Вероятно, это исправится в ближайшее время.
 — Может, это девочка, — поддразнила я. — Может быть, она не хочет, что Ал уходил?
 — Ал? Кто такой Ал?
 — Ты. Твое имя слишком длинное и труднопроизносимое, так что я буду звать тебя Ал. Также я думаю, что буду звать ее Лико.
 Альбирео, похоже, рассердился. На самом деле, трудно было это сказать.
 Но до того, как он ушел, я переключилась в режим от первого лица и впервые заметила его глаза. Они были разных цветов: один – голубой, а другой – желтый. Я заметила, что с каждой секундой он интересовал меня все больше.
 3.
 Я ринулась в отдел фантастики местного книжного магазина, купила книгу по кельтской мифологии и прочитала ее сразу после полудня: так родилась моя любовь к кельтской мифологии. Позднее я взяла, что смогла в местной библиотеке: легенда о короле Артуре подскочила в рейтинге моих любимых мифов. Я не могла просто остановиться на Малори или Теннисоне, я давно прочитала “Книга красного” и “Книга белого”, найдя в библиотеке переводы древних позолоченных текстов.
 Я, в конце концов, поняла, что оригинальные кельтские мифы сначала переводились на английский, а уже потом на японский. Это фактически позволило переведенным словам влиться в меня, как если бы слушала музыку новой эры во время медитации. Вот почему, когда я и заинтересовалась человеком, который перевел мои любимые книги, это и заставило меня тоже стать переводчиком.
 Я страстно училась, чтобы поступить в университет с иностранным языком, где профильным был бы английский. Поскольку мало кельтских книг было переведено на японский, я хотела изучить английский, чтобы наслаждаться другими книгами, которые были только на этом языке.
 В тоже время я встретила Вильяма Батлера Йейтса. Он возродил ирландскую литературу, выиграв Нобелевскую премию, и считался лучшим поэтом двадцатого века. Я решила писать выпускную диссертацию по нему.
 К несчастью, я закончила со средним баллом. За те четыре года я поняла, что не смогу найти работу, связанную с переводами кельтской мифологии. Фактически, я была любителем книг, которому не интересны исследования или расширение изученного. Я любила книги и истории, но я не могла найти работы в издательстве. Так что я решила повысить знание английского до хорошего (голод довольно-таки хорошая мотивация) и пошла работать в административный офис маленькой компании, который работал с английской литературой.
 Я ушла после трех утомительных лет, похожих на туман, когда я пыталась о них думать. Затем я временно работала, пока посещала еженедельную школу переводчиков. Я пыталась писать новеллы, думая, что это хороший творческий выход, но мне не хватало твердости закончить все. А когда мне стало тридцать, то недостаток во всем стал символом отсутствия стабильной карьеры. Моя жизнь стала полным разочарованием.
 Шепчущая, Ночная, Алхимия.
 Хоть и был выходной, я должна была поработать над переводом. Вместо этого я отправилась в локацию: Плененный, Падший, Ангел, чтобы присоединиться к Альбирео.
 Я пришла как раз вовремя, чтобы увидеть, как Орка и Балмунг победили монстра-босса Одного греха, считавшегося непобедимым. Вот для этого я увильнула от своей работы. Мне не была она интересна или Один грех. Я пришла увидеть Альбирео.
 Почему я так преследовала его? Возможно, я хотела узнать, действительно ли он был системным администратором. Если слухи правдивы и его копье обладает способностью к отладке, тогда это означало, что Альбирео на самом деле работал на CC Corp., которая также объяснила бы, почему он играет в одиночку (поскольку работодатели, вероятно, не разрешали объединятся в группы с обычными игроками).
 Но почему он вообще играет? Было ли это отдыхом от работы? Занимался отладкой нового события? Трудно что-то понять о нем на раннем этапе.
 Также там была и Ликорис.
 Альбирео участвовал в событии, действуя больше как заядлый игрок, нежели системный администратор.
 Тем временем с Ликорис произошло несколько странных изменений. Вначале она была слепой, а теперь могла видеть. Похоже, что Альбирео делал успехи в событии.
 А затем произошло то, о чем я не слышала.
 Обычно, единственным путем перемещения из одной области в другую были Врата хаоса, у которых был адрес из трех слов, описывающих область, в которую пытались переместиться. Но они были единственным способом путешествия меж областями. Или, по крайней мере, я так думала.
 Хоть и был выходной, я должна была поработать над переводом. Вместо этого я отправилась в локацию: Плененный, Падший, Ангел, чтобы присоединиться к Альбирео.
 Я пришла как раз вовремя, чтобы увидеть, как Орка и Балмунг победили монстра-босса Одного греха, считавшегося непобедимым. Вот для этого я увильнула от своей работы. Мне не была она интересна или Один грех. Я пришла увидеть Альбирео.
 Почему я так преследовала его? Возможно, я хотела узнать, действительно ли он был системным администратором. Если слухи правдивы и его копье обладает способностью к отладке, тогда это означало, что Альбирео на самом деле работал на CC Corp., которая также объяснила бы, почему он играет в одиночку (поскольку работодатели, вероятно, не разрешали объединятся в группы с обычными игроками).
 Но почему он вообще играет? Было ли это отдыхом от работы? Занимался отладкой нового события? Трудно что-то понять о нем на раннем этапе.
 Также там была и Ликорис.
 Альбирео участвовал в событии, действуя больше как заядлый игрок, нежели системный администратор.
 Тем временем с Ликорис произошло несколько странных изменений. Вначале она была слепой, а теперь могла видеть. Похоже, что Альбирео делал успехи в событии.
 А затем произошло то, о чем я не слышала.
 Обычно, единственным путем перемещения из одной области в другую были Врата хаоса, у которых был адрес из трех слов, описывающих область, в которую пытались переместиться. Но они были единственным способом путешествия меж областями. Или, по крайней мере, я так думала.
 Только мы нашли Орку и Балмунга в Одном грехе, как тут же переместились в Шепчущую, Ночную, Алхимию, не подходя даже близко к Вратам хаоса.
 Технически, это должно быть невозможно, но это случилось. Было только два способа объяснить случившееся: баг в системе или чит. И я не думала, что это был баг. К несчастью, поскольку я играла новичка, то не могла спросить Альбирео об этом феномене. Но меня интересовало, стояла ли за этим Ликорис или из-за того, что Альбирео был системным администратором и обладал силой перемещаться по Миру своей волей?
 Как только мы перенеслись, Альбирео, Ликорис и я оказались под ночным небом. Это была прекрасная теплая ночь и мы были в хорошем расположении духа. Спустя какое-то время я могла сказать, Альбирео и Ликорис разговаривали в режиме шепота. Но это было странным для НПС, и я хотела узнать, о чем они разговаривали, но я не могла слышать их и не было какого-либо удобного случая спросить.
 Я подняла глаза к звездам и думала о разноцветных глазах Альбирео.
 4.
 Большинство людей, читавших мои переводы, встретив меня, удивлялись, что я – женщина. Мое имя – Харука – не было особенным для моего пола, а мои переводы звучали больше по-мужски да и большинство переводимых мною авторов были мужчинами, поэтому я часто ошибалась.
 Это было для меня похвалой и, думаю, одной из причин, по которой меня выбрали тестером Фрагмента (бета версии).
 Эта ошибка помогла изменить жизнь. Вскоре после начала я присоединилась к группе, обсуждавшей иностранные новеллы. Мы обменялись адресами пользователей и стали друзьями. Когда я одному из них сказала, что уделяла время переводам, она захотела встретиться со мной в реальной жизни. Когда мы встретились, то узнала, что она была редактором огромной издательской компании. Она дала мне первую работу по переводу.
 Я сразу же ушла со своей временной работы и стала волонтером. К несчастью, там платили не очень хорошо и не было длинных послесловий, что издательская компания переживает кризис. Но работать дома все же лучше, нежели каждый день рано утром ходить в офис. К тому же предоставленная свобода позволяла бродить по Миру, когда бы я не захотела.
 Разумеется, мой босс также играл в Мир, что вызывало трудности, когда приближались крайние сроки. Фактически, поэтому я создала Хокуто, так чтобы играть в Мир, не боясь, что меня узнает редактор. Я проводила бесчисленное количество времени в игре.
 Но я все же не расставалась с мечтой однажды перевести бестселлер. Вот почему я искала истории в Мире. Я искала Эмму Вилант. Это стало целью моей жизни.
 Скрытый, Забытый, Священный.
 Садящееся солнце слабо освещало Мир. По озеру гуляла рябь из-за легкого бриза. Облака зависли на границе сумерек.
 — Где мы, Ал? — спросила я.
 — Это Скрытая, Забытая, Священная зона. — Его слова звучали холодно, как темнеющее небо.
 Мы пересекли мост и приблизились к старой церкви, сделанной из серого камня и цветного стекла. Зловещая тишина иногда нарушалась мелодией органа, звучавшего внутри.
 — Это священное место в Мире.
 — Почему оно священное? — спросила я с любопытством.
 — Потому что оно взято из книги. Ты слышала об “Эпитафии сумерек”?
 — Э… что? – Я притворилась, будто это не знаю.
 — Это поэма, взятая в качестве основы при создании игрового мира. Основа истории. — Глаза Альбирео смотрели на горизонт.
 В нашем путешествии Альбирео восстановил зрение Ликорис и систематически открывал тайны Мира. Желая побольше узнать, я держалась, как можно ближе, продолжая расспрашивать его.
 — Кто это?
 — Немка по имени Эмма Вилант. Она выкладывала ее на своем веб-сайте.
 Итак, Альбирео многое знал, впрочем, как я и думала. Я думала, что, если он работает в CC Corp., он может знать больше меня, но если это было так, то он этого не показывал.
 Я попыталась копнуть глубже.
 — Так что случилось?
 Альбирео глубоко вздохнул.
 — Изначальная версия была утеряна. Бета версия Мира была выпущена в мае 2007 года. Когда тест бета версии завершился в июле, начали распространяться слухи, что игра основана на веб новелле.
 — Книга Эммы.
 — Верно.
 — Ты начал играть с тех пор, как вышла бета версия, — сказала я.
 — Можно я не буду отвечать, — пошутил он.
 Я засмеялась.
 — Сайт Эммы перестал существовать задолго до начала слуха, — продолжил Альбирео.
 — Почему он перестал существовать?
 — Эмма Вилант исчезла тогда.
 Итак, все, что он говорил, можно было бы найти в Интернете. Но мне нужно было больше.
 — Продолжай, — поддержала я.
 — Я собрал все, что смог о ней и ее книге. Из того, что я узнал, Эмма исчезла из онлайн мира где-то в 2004 или 2005. Самое последнее, когда она появлялась, это было 24 декабря 2005. Ты понимаешь смысл этой даты?
 — Это когда что-то уничтожило Интернет, правильно?
 Он кивнул.
 — Правильно. Вирус “Поцелуй Плутона”. За 77 минут по всему миру вся коммерческая активность, полагавшаяся на Интернет, исчезла. Это было огромным ударом по мировой экономике. Правительства, финансовые институты, транспортные системы, бизнес, - все перестало работать. Данные были нарушены и удалены, поезда сталкивались, самолеты падали. Это был апокалипсис. Даже компьютеры Пентагона, у которых предполагалась идеальная защита, стали жертвой. Когда их отключили, это стало причиной, чтобы военная автоматическая система начала обратный отсчет. Если бы сеть не перезапустили, когда это случилось, мир был бы уничтожен в ядерном взрыве. Ты знаешь, кто создатель злого вируса, выпустивший его?
 — Десятилетний малыш.
 — Вот именно. Полагается, что он жил в Лос Анджелесе. В этом городе не создали ничего хорошего.
 — Да, — согласилась я.
 — Большинство персональных компьютеров было также повреждено. Количество потерянных данных неизмеримо. Я был одной из жертв.
 — Что случилось?
 — Я потерял свою близкую к завершению диссертацию, над которой я работал месяцами.
 — У тебя не было резервной копии?
 — Теперь я их делаю.
 Я засмеялась, но это, определенно, было не смешно. Вирус “Поцелуй Плутона” обанкротил агентство по подбору временного персонала, где я работала. А в целом это было бедствием.
 Но, если он писал свою диссертацию во время “Поцелуя Плутона”, то ему больше двадцати, но меньше тридцати, то есть он был моложе меня. Я внезапно почувствовала смущение, играя роль наивного подростка.
 — В любом случае, до Поцелуя Плутона люди всегда испытывали вирусы и червяки. Сегодня это невозможно представить из-за ALTIMIT OS.
 — Звучит ужасно.
 — В любом случае, вот поэтому нет больше копий “Эпитафии сумерек”. Она была утеряна из-за вируса и, вероятно, исчезновения Эммы.
 — А печатных копий нет?
 Альбирео вздохнул.
 — Видимо, сайт Эммы был построен так, чтобы люди не могли сохранять, печатать или копировать страницы. Если и была печатная копия, то она единственная, кто ее видел. Есть только один способ – это переписать все руками.
 — Это звучит утомительно. Никто не побеспокоится об этом. Особенно, когда ты онлайн все время.
 — Правильно. В любое время могли зайти на сайт и почитать, так что с этим никаких проблем.
 — Так оно потеряно?
 — Может быть и нет. Видимо, был страстный фанат, кто-то, кто, на самом деле, переписал и перевел текст на английский. Кто бы не сделал печатную копию, вот почему вышел Фрагмент, который мы использовали в бета тесте.
 — Так кто перевел?
 — Кто знает. Кто-то из тех, кто пользуется интернетом. Или может группа людей. Хотя мы и не знаем, Фрагмент нуждается в проверке на подлинность. Кто знает, может перевод на английский был основан на оригинальной работе Эммы Вилант? И если и так, то кто знает, насколько точен перевод?
 Я одна из тех редких людей, собиравших куски Эпитафии. Я владею немецким на базовом уровне, но я прошла через все английские, японские и некоторые немецкие сайты, связанные с историей. Я даже создавала персонажей на иностранных серверах, чтобы там собрать информацию.
 — Ты имеешь ввиду, что он может быть ошибочен? — прощупывая почву, спросила я.
 — Перевод весьма неточный процесс. Неизбежно изменения должны быть сделаны, чтобы приспособить к публике и культуре, для которых текст переводиться. Точность не всегда важна, также, как и уместность, в этом случае, рассказа истории.
 Он настолько чувствителен к этой теме? Возможно, Альбирео тоже переводчик? Звучит так, что он, определенно, этим занимался.
 — Да иногда, — продолжил он. — Но это не всегда ошибки. Например, шутка на английском не может быть переведена из-за разницы в культуре и языке. Некоторые слова звучат одинаково, как обнаженный и медведь 1 , но у них разные значения. Но просто потому, что два слова звучат одинаково, это не значит, что они будут одинаковы и на другом языке.
 Юмор часто играет этой тонкостью, что просто нельзя передать при прямом переводе. Так что вместо перевода пытаются сохранить контекст сцены, но изменения пишутся, чтобы сохранить интерес читателей. Кроме того, еслиделать полностью прямой перевод, то текст может получиться нечитаемым!
 — Ты прав, — сказала я, пытаясь не позволить себе испытывать какие-либо чувства к нему. По какой-то причине мне все трудней и трудней становилось продолжать играть роль второго персонажа Хокуто. Все больше и больше я начинала действовать, как мой первый персонаж, Харука.
 — Но, если переводчик зайдет слишком далеко, оригинальный замысел будет разрушен. Это нехорошо как для читателя, так и для оригинального писателя. Слова весьма деликатны. Помни это.
 Если бы он знал, насколько я была согласна с ним. Но мне нужно было узнать, что он мог еще знать.
 — Но ты сказал, что Мир основан на “Эпитафии”.
 — Да.
 — Так как они прочитали ее? — спросила она.
 — CC Corp., видимо, получала тысячи электронных писем каждый день, в которых звучал этот вопрос.
 — И они ответили?
 — Они никогда не отвечают.
 — Почему не отвечают?
 — Итак, вернемся немного назад. Английская версия “Эпитафии” началась со сцены ‘Центр озера’. Мы как раз тут и находимся.
 — Центр? — спросила я, хотя и знала, о чем он говорит. Я даже посещала церковь в прошлой версии.
 — Это означает середину. Знаю, что это странная фраза, но так ее перевели. Я не могу сказать точнее. В любом случае, оригинальная история так сильна, что даже фрагмент истории привлекает людей. Меня она также привлекает. Я был полностью погружен в Мир и хотел посетить все, если бы это было возможно. Вот, что внушает это место. Не только это место, но и вся игра в целом. Я помню, что когда был младше, то любил брать фрагменты разных историий и пытаться соединить части вместе во что-то более связанное. Я даже пытался узнать больше о Эмме Вилант, так что я могу понять ее лучше кого бы то ни было.
 Я чувствовала, что он и я могли бы быть единомышленниками, так много схожего было в нашем мышлении. Я ценила каждое его слово.
 — Вау! Думаю, что я бы с наслаждением читала “Эпитафию”.
 — Не уверен.
 — Я думала, что ты сказал, что новелла очаровательна.
 — Да. Но она и тяжела.
 — Ты имеешь ввиду, что ее сложно читать? — спросила я по какой-то причине. Мне все же нравилось дразнить его своим фальшивым незнанием.
 — Не совсем. Я не совсем это имел ввиду. Содержание очень тяжелое. Я не уверен, что она продавалась бы, если бы выпустили. Даже трилогия “Властелин колец” Толкиена была прочитана лишь малым количеством посвященных фанатов в Японии, до того, как выпустили фильм.
 Я любила Толкиена, но я не хотела, чтобы он узнал, насколько сильно.
 — Но не стала ли “Эпитафия” известной повсеместно из-за игры?
 — Да. Но тебе не нужно быть поклонником истории, чтобы быть поклонником игры. В этом разница. И еще они одинаковы. Я не уверен, но думаю, что Эмма будет рада узнать, что ее история живет и изменяется ежедневно.
 — Это более позитивное мышление.
 Он торжественно кивнул.
 — Она бессмертна, даже, если большинство игроков никогда не слышали о ней. Образы ее воображения живут.
 Я последовала за Альбирео в церковь. Мы прошли к большому окну под четырьмя тикающими часами и спустились в главный зал.
 Мы остановились перед алтарем.
 — Пожалуйста, Альбирео, — сказала Ликорис, внезапно остановившись позади Альбирео.
 — Эй, Лико заговорила, — сказала я удивленно. Это было впервые, когда я слышала, что Ликорис что-нибудь произнесла.
 — А ты разве не замечала?
 — Замечала что?
 — Голосовой чат в любой церкви автоматически переключается из Группового режима в Режим разговора.
 Мои брови поднялись.
 — Нельзя ничего скрывать перед Богом. — Альбирео обратил свое внимание на Ликорис. — Я привел тебя сюда специально.
 — Ал, что происходит? — Я была смущена, ведь не знала, о чем они разговаривают.
 — Ты действительно хотела, чтобы я получил ту вещь от демона из источника? — спросил он.
 Какую вещь?! Я не понимала, о чем они разговаривают. Его аватар ничего не держал, но я не могла взглянуть на его список вещей.
 Луч света из верхнего окна упал прямо на лицо Ликорис. Она выглядела почти как ангел, иными словами, божественно, хоть и, смотря невинными широко открытыми глазами, просила:
 Ликорис: Пожалуйста, Альбирео. Дай мне yromem.cyl.
 Моя часть приключения здесь и закончилась. Моментом позднее Альбирео и Ликорис исчезли во вспышке света, вновь нарушив правила Мира.
 Их внезапное исчезновение оставило мне желание найти какое-нибудь завершение. Я решила написать Альбирео сообщение. Если возможно, то я хотела встретиться с ним в реальной жизни.
 Альбирео, ты и твои слова тронули мое сердце. Ты стал особенным для меня и я рада, что встретилась с тобой. Я надеюсь, что ты, возможно, чувствуешь тоже. Я не знаю, куда ты и Лико исчезли, но я не хочу, чтобы мое путешествие так закончилось. Пожалуйста, свяжись со мной.
 Моя мышка указывала на иконку “Отправить”, но вместо этого я нажала на “Удалить”. Я надеялась на слишком многое.
 Я вышла из игры как Хокуто и вернулась в меню выбора персонажа. Опустив курсор ниже Хокуто, я выбрала персонажа ниже.
 Вместо написания сообщения, я сочинила поэму, используя слова, которые знали только я и он. Потому что он, как и я, увлекался игрой, я знала, что он увидит сообщение.
 Я написала его от имени другого моего персонажа.
 Тема: Один грех.
 Сообщение от: В. Б. Ятес.
 Победив злого избранного,
 Которого ни с кем не сравнить.
 Балмунг Лазурного неба,
 Орка Лазурного моря
 Вместе они поскачут на полной скорости.
 В глубине моей души
 Их имена останутся.
 Вы – никто иные,
 Как потомки Фианны.
 Вместе с воином,
 У которого глаза цвета звезд.
 В. Б. Ятес
 Отправив свое сообщение на доску объявлений, я вышла.
 Я устала. Меня мучила встреча с моим неправильным переводом и вина из-за приближающегося крайнего срока, но по какой-то причине я чувствовала удовлетворение. Работа могла и подождать. Я была опустошена.
 Я сходила за подарком от своего редактора: ирландским самогоном. Мне его подарили почти десять лет назад, в девяностые.
 Я сделала большой глоток и заползла в кровать.
 Пока я ждала ответа Альбирео, начала засыпать. Я радовалась. Хоть я и знала, что мой редактор терпеливо ждет мой перевод, меня это не волновало.

 Речь о слове bear

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Копье Одина**

Лилии красного паука
 Имеют цвет огня.
 Не смей коснуться их,
 Иначе ждет беда.
 1.
 Я люблю котов, но когда коты показались в Мире как возможный чит или блуждающий ИИ, все мои теплые и пушистые чувства отправились в урну. Читая доклады, которые мне принесла Саки Сибаяма, то думал, что я сделал бы с ними.
 Я сделал глоток теплого кофе и бросил доклад на стол. Саки нервно ждала моих приказов.
 — Был ли нанесен урон пользователям? — спросил я.
 — После того, как игрок поторговал с котом, данные игрока были уничтожены. У нас уже несколько похожих случаев, — Саки стесненно пересела.
 Я откинулся назад на своем стуле и посмотрел в окно. Внизу, на улицах, массы людей спешили домой с работы. Прочитав доклад, я знал, что не смогу покинуть офис в ближайшее время.
 У работы в японском офисе CC Corp. были свои преимущества и недостатки. Проводить долгие часы в крупнейшей во всем мире онлайн игре с более чем двести миллионов пользователей часто надоедало.
 — Они разговаривают? — спросил я.
 — Что?
 — Коты разговаривают? — Я стукнул пальцами на докладе.
 — Я не знаю. С этой точки зрения, мы не уверены, кот – это персонаж-игрок или НПС.
 Саки нервничала потому, что я месяц назад отругал ее за то, что она не выучила руководство пользователя системного администратора. Каждый член Кобальтовых рыцарей, или отладчиков, должен знать каждую главу и стих этой книги. В наказание я заставил ее делать копии, приносить кофе и другую черновую работу, к которой я мог ее привлечь. Теперь, когда она вернулась к своим обычным обязанностям, она все еще боялась меня.
 Я постучал себя по подбородку.
 — Если проблема – это игрок, тогда игровые мастера удалят его или ее из игры. Если этот кот – НПС, тогда это наша проблема. Поскольку мы еще не знаем, как тут поступить, нам нужно и дальше за этим следить. И поддерживать связь с игровыми мастерами.
 — Да, сэр, — сказала она.
 Я надеялся, что она не сделает ошибок вновь.
 2.
 Я не мог выгнать Ликорис из мыслей. Она называла себя ошибкой, потеряв волю к своему существованию и решила стать растением в Мире. Она глубоко впечатлила меня, но сейчас нельзя отвлекаться из-за нее. Сейчас надо было работать над новой проблемой, требовавшей максимальной концентрации.
 Я вошел в игру.
 Лучший способ узнать, что происходит в Мире, это постоять на мосту, аркой возвышающимся над каналом в Мак Ану. Отсюда можно услышать проходящих мимо игроков. Вскоре после появления я услышал разговор:
 — Ты слышал, что капитана Алых рыцарей убили?
 — Это сделал убийца игроков?
 — Нет, это не убийца игроков. Его убили в настоящем мире.
 — В настоящем мире? О чем ты говоришь?
 — Он придет, — вмешался кто-то в разговор. — Способ, которым они обошли мораль и правосудие, такой раздражающий. Я хочу, чтобы всех их удалили из Мира.
 — Ты не должен так громко жаловаться. Их штаб-квартира здесь, в Мак Ану.
 — Ну и что. Они – не системные администраторы, так что нечего их бояться.
 Алые рыцари – самоуправляемая организация добровольцев, решавшие проблемы и расследовавшие нелегальную деятельность в Мире, помогая системным администраторам не отвлекаться по мелочам. Кроме того, некоторые инциденты могут быть решены меж самими игроками. Фактически, некоторые игроки ненавидели Алых рыцарей за то, что те действуют, как посредники, но они официально были признаны CC Corp., что означало серьезность действий Алых рыцарей.
 Они взяли свое имя из “Эпитафии сумерек”, на которой и основан Мир. Однако, в оригинальном тексте Кобальтовые и Алые рыцари были диаметрально противоположны, представляя собой силы света и тьмы. Однако, в Мире были две группы, мало связанные друг с другом, и выполнявшими различные миссии.
 — Так что случилось с ним? — спросил кто-то другой.
 — Я не знаю. Он вступил в какую-то схватку с Мастером волны, управлявшим монстром, и создание убило его.
 — Что?!
 — Но как он оказался убит в настоящем мире?
 — Я не знаю, но вскоре после того, как его персонаж был побежден, игрок потерял сознание у своего компьютера.
 — Это смешно.
 — Это правда.
 — Это невозможно! Как можно умереть в настоящей жизни, просто проиграв сражение в игре?
 — Я не знаю. Возможно, от шока.
 — Это глупо.
 — Все произошло так, как я говорю.
 — Если мне не веришь, взгляни сам. Это выложено во всем Интернете.
 Внезапно я столкнулся с еще одной проблемой. Я сканировал все чаты и сообщения на доске объявлений вместе со всеми сообщениями меж Алыми рыцарями. После двадцати минут поисков я отбросил дикие мысли, я смог грубо прикинуть последовательность событий.
 У Мастера волны Цукасы был монстр, однако, как бы смешно это не звучало, по описаниям он напоминал золотую гантель. Когда капитан попытался сразиться с монстром, создание избило его, а человек, управлявший аватаром, которому за двадцать, оцепенел, проснувшись часами спустя с серьезной потерей памяти.
 Прошлые доклады описывали похожие случаи: игроки теряли сознание из-за истощения или даже умирали, играя слишком много времени. Вот почему CC Corp. следовала строгим требованиям, уделяя больше внимания природе онлайн игр. Хотя в идеале игрок сам отвечал за свои действия.
 Как бы то ни было эта ситуация могла вызвать панику среди игроков. Мне нужно разобраться с этим как можно быстрее. Внезапно у меня появилась новая задача. Кот мог и подождать.
 Первое, что меня смутило, тот факт, что монстр, которым управлял игрок и который никогда раньше не существовал в Мире. Хоть некоторые заклинания и позволяли призывать созданий, они были весьма специфичными и их не найти на каждом углу. Это привело меня ко второй проблеме: природа монстра. Описание не походит ни к одному монстру, запрограммированному в игре. Это было что-то новое, что-то совсем уникальное, что могло быть только одним… неважно игрок, НПС или блуждающий ИИ, - незаконной программой.
 И сейчас, похоже, игрок использовал незаконную программу. Великолепно. Но кем управлял игрок: Цукасой или монстром, похожим на золотую гантель? И кто или что вызвало тот баг, позволивший использовать игру таким способом?
 Ликорис говорила, как человек, хоть человеком никогда и не была. Внешность обманчива. Определить настоящую личность будет трудно.
 Я пошел дальше, к Вратам хаоса, и заметил нескольких Алых рыцарей, стоявших на страже. Они искали Цукасу. У Алых рыцарей не было тех же возможностей, что и у Кобальтовых рыцарей. Они могли только выставить посты в точках перехода и надеяться, что Цукаса пройдет через них. У меня был другой план. Вместо того, чтобы ждать, когда Цукаса покажется, я шел, чтобы найти его .
 3.
 Мой доклад о случае с Ликорис отправили вышестоящему руководству, но я не добавил пару деталей, включая мой последний разговор с Ликорис и тайное место, где она пряталась.
 Ее выражение лица, когда она это говорила, все еще преследовало меня.
 — Пока я существую, Моргана продолжит рассказывать мое местоположение тебе, пока меня не удалят. Но сейчас все закончилось. Я сдаюсь.
 — Но почему? — спросил я.
 — Я – результат неудачной мечты. Я должна умереть. Я – неудача в достижении его мечты. По этой причине, я боюсь, что здесь и закончится твое событие со мной.
 Но встреча слишком реальна, а смерть слишком ярка. Я сожалел, думал, что есть более лучший выход, другой способ завершить событие. Но, как и в жизни, кнопки сброса нет. Я не мог повторить этот момент в надежде найти более лучший способ.
 Я сотреагировал так, будто она умерла в настоящей жизни. Фактически, ее смерть оказала большее влияние, чем даже смерть бабушки несколько лет назад. Я сошел с ума?!
 Я начал задаваться вопросами во всем. Каковы правила? Что есть система? Что означает моя встреча с Ликорис? Где был бог? Ликорис пыталась дать мне ответ на последний вопрос.
 — Моргана.
 — Что?
 — Это имя бога, Альбирео. Это то, что скрывалось во Внутреннем мире, который пытался создать Гарольд. Бог существует. Бог дал тебе божественное копье Одина и отправил сообщение, сказав, где я. Бог пытался удалить меня.
 — Бог… пытался удалить тебя?
 Она выглядела такой грустной.
 — Именно. Я – нежданное дитя. Бог не хочет меня.
 — Я не понимаю.
 — Я пряталась не от тебя, а от Морганы.
 Разговор продолжался в моей голове, пока я думал о божественном копье Одина. Это была вещь, специально разработанная для отладки, чтобы удалять блуждающих ИИ. Я получил его в бета версии Мира. Но кто его создал? Если верить Ликорис, Бог создал копье, чтобы защитить Мир.
 Говоря о Боге, она имела ввиду Гарольда Хоервика? Он был изначальным программистом бета версии, авторитетом в исследовании ИИ и всеобщим гением.
 Изначально, игровые данные Мира были сохранены в системе Гарольда, папке-черном ящике, к которой Гарольд закрыл доступ. Лишь несколько человек знали о существовании папки. На самом деле, только те, кто серьезно увлекался разработками игр, знали о ней. Когда я узнал о системе, я подписал договор о неразглашении.
 Возможно, блуждающие ИИ приходили из системы Гарольда, означавшим, что Гарольд и Моргана были отцом и матерью Ликорис. Но почему тогда Моргана хотела удалить собственное дитя? Почему Гарольд добавил противоречивую идею в программу?
 Я просто не мог осмыслить всю технологическую алхимию, которую он пытался совершить в Мире. Только я понимал, что это копье было создано для защиты Мира, и как рыцарь, я выполню этот долг, даже, если это означает смерть Ликорис.
 4.
 Цветные воздушные змеи танцевали на ветру. Находясь на вершине крутой горы, Дан Лорейг казался плывущим над облаками.
 — Давно не виделись, — сказала Хокуто улыбаясь с помощью команды “/smile”.
 Хокуто была еще одним персонажем, видевшим Ликорис. Кроме случайного сообщения, это была наша первая встреча после того, как мы разделились в Скрытой, Забытой, Священной зоне.
 — Я удивлена, что ты хотел меня увидеть, Ал.
 — Я хотел встретиться с твоим основным персонажем.
 — В. Б. Ятес чувствовал, что Хокуто должна прийти.
 Я пожал плечами.
 — Я полагаю, это не имеет значения, поскольку это ты.
 Теперь Хокуто была намного спокойнее, чем в нашу прошлую встречу. Теперь, когда я знал ее секрет, что она была веб поэтом, она перестала делать вид, что она – новичок.
 — У тебя есть какая-нибудь информация о коте или Мастере волны по имени Цукаса?
 — А ты не теряешь время, да? — засмеялась она. — Не скажешь даже: “Привет, как ты?”
 Я вздохнул.
 — Привет, как ты? Теперь, когда мы закончили с играми, скажи мне, что знаешь.
 — Ты видел последние сообщения? Ты не знаешь, о чем все говорят?
 — Что?
 — Они хотят знать, как персонаж получил умение приручения монстров. Все, что всех волнует: как можно сделать то, чего раньше не делали. Как они могут получить что-то новое?
 — Это не удивительно.
 — Но вряд ли волнует, что случилось с игроком, которого убили. Вот такие новости! — Она сделала паузу. — Ну, я не должна говорить, что никого не волнует. Хоть Капитан и погиб, я слышала, что преступления продолжаются.
 Продолжаются?
 — Что привело тебя к такому выводу?
 — Я разговаривала с одной знакомой из Алых рыцарей, леди Субару. Она знает человека, игравшего Капитаном, в настоящей жизни. В любом случае, его раны не так плохи, как все говорят. Он уже вернулся в игру и охотиться за Цукасой. Предположительно, двое из них разговаривали с игроком, способным связаться с Цукасой.
 — Действительно?
 Алые рыцари не пытались проинформировать меня об этом новом открытии. Возможно, они хотели его лично поймать и разобраться во всем самостоятельно. Я могу понять их чувства, но сомневаюсь, что они понимают, с чем имеют дело.
 — Как зовут игрока? — спросил я.
 — Я не знаю. Но несколько дней назад один из Алых рыцарей во время наблюдения видел Цукасу. Он ушел через врата и связался с одним из игроков в локации несколькими днями спустя.
 — На сервере Дан Лорейг? — спросил я в шоке. — Как?
 То, что Цукаса делал, прыгая с одного сервера на другой, было невозможно в текущей системе, что означало, что Цукаса нашел какой-то обходной путь.
 — Я не знаю. Но во время разговора с этим игроком была упомянута одна вещь. Хочешь об этом узнать?
 Хокуто напечатала название:
 Хокуто: Ключ сумерек.
 — Это ложь, — пробормотал я.
 — Так ты знаешь об этом! Ну, ты старый игрок, начавший с бета версии, не так ли, Ал?
 Хокуто не знала, что я был системным администратором. Или по крайней мере, если и знала, то не упоминала. Было принято не спрашивать в игре о настоящей жизни. Неважно, насколько вы близки в киберпространстве, в тот момент, когда ты попросишь о встрече в настоящей жизни, дружба обычно заканчивается. У меня было дополнительное ограничение, поскольку правила корпорации запрещали отладчикам даже встречаться с игроками, поэтому я делал все, что в моих силах, чтобы держаться в сторонке.
 Она продолжила:
 — Ключ сумерек по слухам помогает обходить систему. Я читала об этом на немецкой доске объявлений. Хочешь, чтобы я перевела?
 — А ты можешь?
 — Да, могу. Я ведь классная, не так ли? — Я почти чувствовал, как игрок, управлявший Хокуто, светиться от удовольствия.
 — Я не заинтересован в глупых слухах.
 С точки зрения игроков получалось, что у Цукасы была вещь, способная обманывать систему. Но Ключ сумерек – миф. Нет такой вещи в этой версии игры.
 — Системный администратор! — закричала Хокуто, притворяясь подавленной.
 — Что? — Мое сердце на мгновение замерло.
 — CC Corp. могла отправить системного администратора, чтобы найти залогинившегося пользователя, правильно? И у них есть информация о регистрации каждого игрока. Цукаса – читерский персонаж, тогда они могли ограничить ему доступ.
 — И правда.
 — Но, если компания еще этого не сделала, Цукаса не сделал ничего незаконного – пока что. Тогда, если логически подумать, возможно, Цукаса нашел эту вещь в системе? Неважно, как она называется Ключ сумерек или как-то иначе.
 Я дернул подбородком.
 — Нелегко ограничить доступ или удалить аккаунт. Нужны законные основания. CC Corp. нужны доказательства нарушения пользовательского соглашения. Возможно, Цукаса – убийца игроков и Алые рыцари хотят отомстить. Настоящий вопрос другой: как Цукаса управляет монстром?
 — Ты начинаешь говорить, как системный администратор.
 Я смущенно улыбнулся. Эта женщина была настойчивой и любознательной, а порой и проницательной к ее собственной выгоде.
 — Да, точно. В любом случае, мне надо идти. Спасибо за разговор.
 — Ты уже уходишь? Но ты только пришел. Может останешься!
 — Не могу. Занят.
 И это была правда. Я не мог продолжить вести разговор, несмотря на то, как сильно я хотел остаться и узнать Хокуто получше.
 — Ты просто использовал меня, чтобы получить информацию и уйти! Это нечестно! — Она топнула ногой.
 Главной причиной, почему я хотел поговорить с Хокуто, это потому, что она знала Ликорис. Вопреки своему желанию, я хотел рассказать ей, как Ликорис стала лилией красного паука. Я хотел это рассказать кому-то, кто понимал значение этого.
 — Ликорис, — нечаянно пробормотал я.
 — Лико? — спросила Хокуто. — Что с ней?
 — Интересно то, что она решила стать лилией красного паука. Это весьма своеобразные цветы: цветут осенью и сбрасывают листья под зимним солнцем. Весной, пока другие цветы цветут, они умирают в одиночку.
 — Когда я была ребенком, — сказала Хокуто, — то посещала семейную могилу в деревне осенью. Посреди голубого риса цвели лилии красного паука так часто, что казались красным ковром. Поскольку они были такими милыми, я сорвала их и сделала большой букет. Но, когда я вернулась домой, бабушка сказала мне немедленно вымыть руки потому, что они ядовитые.
 — Я не знал этого.
 — Они говорят, что, когда ты встречаешь человека, которого раньше не видел, ковер из лилий делает путь красным.
 Я полагаю, что так оно и было. С тех пор, как я начал работать в команде разработчиков японской версии, то стал полуночником и лишь иногда уходил домой на выходные.
 — Возможно, тебе стоит отдохнуть? Ты ведь работаешь завтра? Я не знаю, чем ты занимаешься в жизни, но, если можешь, возьми и отдохни денек.
 — Спасибо за твою заботу, но я в порядке. — Я не мог ничего больше сказать, не пересекая черты.
 Я вышел из игры.
 5.
 Системные администраторы заходят в онлайновую комнату управления, являющейся виртуальным офисом в киберпространстве. Здесь служащие CC Corp., подчиненные, игровые мастера, техники, тестеры и другие могут зайти и получить инструкции, в некоторых случаях, даже не покидая своего дома. Это была точка входа, где я встретил Саки Сибаяму.
 — Я подтвердила, что Цукаса зарегистрировал аккаунт по всем правилам, — доложила она в голосовой чат.
 Возможно, немного странно разговаривать с коллегой, работавшем в том же здании и на том этаже, через голосовой чат, но для системных администраторов Мир был рабочим местом.
 Она продолжила:
 — Цукаса зашел более десяти полных дней назад. Персонаж все еще активен.
 — Даже заядлые игроки, пристрастившиеся к онлайн играм, выключают компьютеры, когда спят. Возможно, пароль взломали, используя хакеров для взлома системы и незаконного использования персонажа.
 — Но, сэр, в таком случае, не должны ли поступить от пользователя сообщения, что кто-то перехватил его персонажа? Трудно представить, что обычный игрок не заметил незаконное использование персонажа столь долгое время.
 “Разумеется, если они живы” , — подумал я.
 Если Цукаса продолжит причинять проблемы, тогда игровые мастера и вышестоящее руководство решат, что источник проблем – обычный пользователь Цукасы и постараются решить проблему в настоящей жизни.
 — Что случилось в Мире, сэр?
 — Что ты имеешь ввиду?
 — Сейчас происходит много чего: кошачий персонаж, приручитель монстров и монстр-золотая гантель. Что это значит?
 — Наша работа в том, чтобы выяснить это. — Я вздохнул, говоря себе, что она еще новичок. – Как системные администраторы, мы обладаем доступом в Мир, которого нет у игроков, но и у нас нет полного понимания, например, существования Бога. Мы не всемогущи.
 Похоже, что в эти дни я ссылаюсь на Бога все чаще и чаще.
 — Каждый день огромное количество входов и сохранений, которые удаляются разве что по случайности. Мы можем просмотреть прошлые логи только по прошествии какого-то времени. Невозможно прочитать каждый лог, что сохраняется.
 — Так нам нужно собрать информацию, чтобы понять, как рассортировать огромное количество логов.
 — Теперь твоя очередь, — сказал я ей что-то саркастическое.
 — Нам нужно уменьшить объем работы.
 — Вот почему работа отладчика Мира напрягает глаза, приносит головную боль, боль в спине и просто никогда не заканчивается.
 — Мистер Ватарай, все говорят, что вы слишком много работаете. Вам нужно почаще выходить и наслаждаться своей личной жизнью.
 Я нахмурился.
 — Сконцентрируйся на задаче. Наша цель: связаться с Цукасой. Обычный метод чтения логов не сработает, поскольку он все еще в игре.
 — Что означает, что он сейчас где-то в Мире…
 — Именно. Так что ослабим сейчас контроль ситуации.
 — Что?
 — Когда ты ищешь что-то, не фокусируйся только на цели, это слишком узко. Иными словами, мы не ищем Цукасу, но следим за всем Миром.
 — Я не понимаю. Что мы должны искать? Тут тысячи, иногда даже миллионы игроков заходят в одно и тоже время.
 — Если немного подумаешь и проанализируешь, а остальное оставь статистике.
 Многозначительная пауза.
 — Я не понимаю.
 — Начинай проверять всех игроков, что умирают, особенно тех, у кого ‘необычная’ смерть.
 — Необычная, какая? — спросила она.
 — Что Цукаса делал с монстром-золотой гантелью?
 — Победил другого игрока.
 — Отложив мотивы в сторону, давай предположим, что это – главная цель. Побежденный игрок Алых рыцарей был высокоуровневым персонажем, но локация, в которой его победили...
 — Это локация с низкоуровневыми монстрами!
 — Именно! Его персонаж никогда не мог умереть в этой области, так что это необычная смерть.
 — Я поняла! Я ищу не Цукасу, а ищу жертвы.
 — Правильно! Идти по следам. Приступай.
 Я не знал, что результат будет раньше, чем я ожидал.
 6.
 Зайдя в игру, как Альбирео, я пробежался по верху стен замка. Я спешил. Убийца не останется в одном месте надолго.
 Взглянув вверх, я увидел большую луну в разрывах меж облаками. Но по какой-то причине она сама по себе была расплывчатой и искаженной.
 Мои глаза напряглись, а голова разболелась. Было больно даже просто смотреть на 3D изображение. Доктор говорил, что это было истощение из-за зрительного напряжения. Полагаю, это профессиональная болезнь.
 Я закрыл на мгновение глаза и подумал, почему системный администратор вроде меня зашел персонажем, чтобы отладить что-то. В запрограммированной мире в этом не было смысла. Действительно ли Гарольд добавил функцию отладки, как часть разработки игры? Поэтому ли он создал божественное копье Одина? Пока у меня есть божественное копье, я принимаю отладку своей основной обязанностью.
 Но блуждаюшие ИИ не вредили системе, так ведь? Они не нарушали никаких правил. Ликорис никогда не вредила системе. Это система решила, когда создать и уничтожить ее. Системные администраторы просто сохраняли Мир, обеспечивая его спокойную работу, но Мир полностью существовал по своим собственным правилам.
 У меня нет времени, чтобы думать об этом дальше.
 Я переключился на режим обзора от третьего лица. Мой аватар, Альбирео, сейчас был одет в серебряную кирасу – официальную броню Кобальтовых рыцарей.
 Я перегнулся через стену замка и осмотрел окрестности. У меня перехватило дыхание от того, что я увидел.
 На стене ниже меня лежали четыре женских аватара класса Тяжелый топорщик. Судя по их снаряжению и экипировке, они были высокоуровневыми PKK, или убийцами убийц игроков, теми, кто охотится на убийц игроков.
 Они пытались на кого поохотиться, но вместо этого были убиты сами. Их убийца стоял рядом с ними и это был Цукаса.
 Лунный свет освещал и живых, и мертвых мягким, серебряным сиянием.
 Стена была слишком высокой для прыжка. Вместо этого я переключился назад к обзору от первого лица и увеличил серого Мастера волны, чтобы получше разглядеть его. А затем я увидел его.
 Над ним парил странно выглядящий монстр, игриво кружась, будто собака вокруг хозяина. Он действительно выглядел как гантель! Три или четыре ярда 2 в длину, с двумя золотыми шарами и центральной осью.
 Я переключился на мертвых персонажей и забеспокоился. Они должны выйти из игры сейчас. Будут ли они без сознания в настоящей жизни, как капитан Алых рыцарей?
 Цукаса может уйти через врата в любой момент. У меня не так уж много времени. Я пытался найти способ, чтобы подобраться к нему, но ничего не приходило на ум. Наконец, я обратился к нему по имени.
 — Цукаса! — пронзительно прокричал я.
 Я был атакован так жестоко, что мои глаза рефлекторно закрылись. Когда я открыл их, то увидел, что Альбирео упал рядом с стеной замка. Но как?
 Я встал и с трудом дышал. Это был Цукаса и его монстр-гантель. Они как-то атаковали меня с такого расстояния.
 Повернувшись, я увидел третьего персонажа в этой загадке: человекоподобного кота, носящего забавную одежду, а его уши торчали из-под его интересной шляпы. Он напоминал что-то из детских книжек.
 Наклонившись, как джентльмен, кот представился.
 — Маха, — сказал он, дергая усами.
 Движения Махи выглядели слишком настоящими, слишком текучими по отношению ко всему окружающему. Моя интуиция говорила, что он был блуждающим ИИ.
 — Ты дал Цукасе этого монстра-гантель? — спросил я.
 — Нет, — произнес Маха. — Не мешай Цукасе.
 Я не мог видеть Цукасу внизу, а Маха блокировал дорогу.
 Из-за напряжения в попытке удержать ситуацию под контролем, мои руки вспотели.
 — Я должен остановить его.
 — Слишком опасно, — предупредил Маха.
 Почему блуждающий ИИ предупредил меня, учитывая, что у меня божественное копье Одина?
 — Это моя работа, — сказал я.
 — Да! Работа Альбирео – отладка! — ответил Маха.
 Дрожь прошла по моему позвоночнику. Маха знал то, кто я есть. Если рассуждать логически, тогда этот кот мог также знать и о Цукасе и монстре-гантеле.
 — Почему Цукаса продолжает быть в игре? Или Цукасу заставляют? — спросил я Маху.
 Теперь, когда доступ Цукасы был ограничен, он все еще был в игре. Это не имело смысла или он как-то обманул систему.
 — Как Тсукаса может быть в сети, даже, если его доступ ограничен? Как он скрывает свое местоположение? — прокричал я Махе.
 — Не беспокой Цукасу, — предупредил Маха.
 — Почему ты защищаешь его? — спросил я в свою очередь.
 Я направил на Маху конец божественного копья Одина. Кот закинул свою шляпу на затылок, как настоящий кот.
 — Ответь мне или я…
 До того, как я закончил говорить, все изображение в моем ЛД исказилось. Маха вскинул руки вверх, чтобы призвать что-то, что тенью висело над ним. Это был монстр-гантель!
 Но этот отличался от того. Это создание напоминало полупрозрачную амебу из жидкого металла.
 — Что ты сделаешь, если я не уйду? — спросил Маха.
 Я догадывался, что Маха хочет удалить Альбирео. Я был взбешен из-за угрозы.
 — Ты будешь удален! — закричал я, целясь в монстра.
 Создание извивалось и кричало как зверь. Шипы высунулись из субстанции и приблизились к Альбирео.
 Я быстро выбрал “/delete” из списка команд отладки и атаковал создание. Мой темнокожий аватар не сомневался при атаке в желатиновоподобную форму, но вместо смерти взорвалась вспышка света, а затем последовал ливень мерцающих металлических фрагментов, расплывавшихся по воздуху, как снежинки.
 Мое копье исчезло . Используя одно из острых усиков, монстр-гантель уничтожил божественное копье Одина!
 Я осмотрелся вокруг, но теперь все исчезло, включая пейзаж. Мир закружился вокруг меня и все побелело. Мне показалось, что я видел, как красная луна превратилась в цветок: лилию паука.
 7.
 Когда я открыл глаза, то увидел, что Саки Сибаяма смотрит сверху на меня. Она плакала?
 — Мистер Ватарай! Вы знаете, где вы? — спросила Саки.
 Пронзительный звук сирен атаковал меня со всех сторон. Когда я попытался повернуть головой, то заметил что-то вроде вспыхивающего света. Я был в скорой помощи, медик проверял жизненно важные органы.
 — Что случилось? — простонал я.
 — Я нашла вас без сознания возле своего стола!
 Я тяжело вздохнул.
 — Это третий раз, когда я в скорой помощи.
 — Что? — спросила она.
 Мне казалось, что я схожу с ума.
 — Вы так много работаете, сэр. Вы почти никогда не покидаете офис и вы слишком любите свой проект. Мы хотим помочь вам, но вы никогда не просите помощи. Если ваше здоровье ухудшится, вы уйдете, не получив ничего, — пыталась сказать Саки меж всхлипами.
 Я хотел успокоить ее, но меня привязали к каталке.
 Я пытался вспомнить, что случилось, но мои мысли были чисты. Я никак не мог восстановить все фрагменты памяти.
 Я махнул Саки, чтобы та приблизилась ко мне.
 — Цукаса.
 — Что?
 Я шептал так тихо, чтобы никто не мог слышать:
 — Продолжай наблюдать за Цукасой. Но не выходи на контакт.
 — Что вы имеете ввиду? Вы встречались с Цукасой?
 — Я сообщу детали вышестоящему руководству. Они пришлют ответ.
 Мое тело стало тяжелым. Я знал, что если закрою глаза, то провалюсь в глубокий сон и, возможно, никогда не проснусь. Затем я вспомнил: божественное копье Одина Альбирео было уничтожено.
 Мое сердце разбито. Я не знал, чему больше верить. Настоящий ли игрок управлял аватаром Цукасы? Если так, то кто? Что это за монстр-гантель? Что это за кот? Кого я пытаюсь защитить? Я больше ни в чем не был уверен.
 8.
 Хоть и была весна, воздух был еще по-зимнему прохладным. Пока я поправлял шарф, то пропустил маленькую девочку в красной куртке, державшей свою маму за руку. Я продолжил идти.
 Я нашел сидящую в кафе Харуку Мизухару с латте макиято в одной руке, а в другой у нее была иностранная книга в мягком переплете. Она взглянула поверх своей книги и назвала имя моего аватара.
 — Альбирео!
 Я наконец-то встретился с женщиной, скрывавшейся за аватаром Хокуто. Она была переводчицей и чуть старше меня. Я осознал, что она использовала программу, чтобы в сети ее голос звучал моложе. Это было характерно для Мира.
 Мы поговорили немного о прошлом до того, как она сказала:
 — У тебя аватар, орудующий длинным копьем, с глазами как звезды. Ты выступаешь и как системный администратор, и как игрок в Мире.
 — Но, когда я встретил Ликорис, звезды столкнулись, — сказал я, не подумав.
 — Все иногда нарушает баланс. Даже двойные звезды, — сказала Харука.
 — Из-за того, что сделал выводы из события с Ликорис, то не мог больше играть как Альбирео, — объяснил я.
 — Потому что копье твоего сердца было разрушено.
 — Вот почему умер Альбирео. — Я глотнул горькое на вкус кофе.
 — Смерть в Мире коснулась двух душ.
 Я кивнул.
 — Я думал о лилии паука, окрашивающей дорогу красным. Я думаю, что это путь, которым шел Гарольд. Он хотел встретить Эмму Вилант, женщину, которую, как прекрасно знал, никогда не встретит. Поэтому он вплел поэму Эммы Вилант “Эпитафия сумерек” в онлайн игру. Только так Гарольд мог соединится с Эммой.
 — Смерть Альбирео также глубоко впечатлила Хокуто, — мягко сказала Харука.
 — Действительно? — спросил я, дернувшись.
 — Встретились ли мы сейчас, если бы не это?
 — Разумеется, нет. Это было бы против правил компании. — Я посмотрел сквозь окно на цветущие деревья и вздохнул. — Я отдал десять лет онлайн игре. Как создатель, системный администратор и игрок я делал все, что мог. Я не сожалею.
 — Хорошо. Ты и не должен.
 — Я принимаю последствия. Кроме всего, это привело меня сюда. Это привело меня к тебе.
 Она робко улыбнулась.
 — Я думаю, что ты должен знать, что я переводчица среднего уровня и довольно бедная. Я не умею даже готовить.
 — Что?
 — Я не смогу позаботиться о тебе, — засмеялась Харука.
 Я слегка покраснел от смущения.
 — Спасибо, но тебе не нужно беспокоиться. CC Corp. платила хорошо, а у меня никогда не было времени потратить зарплату, так что я сохранил большую часть. Весьма большую часть.
 — Это означает, что я тебе не нужна? — робко улыбалась она.
 — Мы все нужны кому-то, — ответил я. — И ты первый человек, расшифровавший значение звезд в моих глазах.
 \* \* \*
 После долгой госпитализации, я покинул CC Corp. по причине своего здоровья, но на самом деле, вышестоящее руководство осудило меня за запуск Сумеречного инцидента.
 Когда активировались Сумерки, Кобальтовые рыцари не смогли предотвратить рождение Ауры, совершенного ИИ.
 Впоследствии меня интересовал только один вопрос и я много размышлял над ним, пока смотрел в потолок больничной комнаты. Почему копье Одина разрушилось? Как-никак это была вещь божественного уровня, полученная в бета версии и разработанная для уничтожения всех угроз в Мире. Я мог только размышлять, но верил, что сделал невообразимое. Я обращался с копьем также, как его использовал бы его создатель. Я пытался отладить одну вещь, которая не может быть уничтожена: Моргана, бог Мира.

 1 ярд = 91, 44 см

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Камуи**

1.
 Я начала свой день с обычной порции лекарств: Xanax – антистрессовый препарат, Lexapro – антидепрессант, и что более важно, порции никотина. Я не могла курить в офисе и проводила слишком много времени в сети, чтобы иметь возможность выйти и восстановить обычную дозу никотина, так что это продолжалось до обеда, а затем и до конца рабочего дня.
 Поскольку одним из побочных эффектов моих лекарств была жажда, я схватила бутылку воды и положила на стол. Я прошла мимо ряда кабинетов, составляющих секцию безопасности CC Corp., пока не проделала весь путь сквозь лабиринт до своего офиса, а затем села. Солнечный свет лился сквозь окно.
 Все это казалось нереальным, я занимала офис моего старого босса – Казуси Ватарая. Но у меня нет времени оплакивать его уход. У меня есть долг и ответственность по обеспечению безопасности.
 Я надела свой ЛД, включив режим отладки и вошла в Мир.
 Это мое поле боя.
 2.
 Я вошла свои аватаром , орудующий длинным копьем, и капитаном Кобальтовых рыцарей. Наша задача – удалять баги.
 Я прошла через темное подземелье, пока не нашла Кобальтовых рыцарей, окруживших маленькую девочку. У ее лица были европейские черты, а одета она была в готическую одежду, разумеется, полностью черную.
 Она выглядела такой невинной. Она напомнила мне девочку в красном, блуждающий ИИ, которая однажды сбежала от моего босса.
 — Капитан, — позвал меня Маги, Мастер волны в очках. — Мы подтвердили, что это блуждающий ИИ.
 — Бесполезные данные, — сказала я, глядя на нее, будто она была тараканом, бегающим по кухне.
 Остальные рыцари, также с длинными копьями в кирасах, прижали босую девочку к стене. Она выглядела испуганной, такой, какой блуждающий ИИ не мог быть. Но не было игрока, управлявшего ее аватаром. Она была простой программой, в ее действиях не было логики. Блуждающий ИИ был немного больше, чем киберпаразит.
 — Ваши приказы, капитан? — позвал Маги.
 — Согласно правилам, это неигровой персонаж признается необычным, которого нет в описании японской версии Мира, — процитировала я.
 Рыцари с внезапным лязгом и идеальной гармонии опустили свои копья и шагнули вперед. Они целились в маленькую девочку своим оружием, отлаживая вещи, что могли делать только системные администраторы.
 — П-помоги мне, — умоляла маленькая девочка, бормоча свои слова невинным голосом. Это раздражало меня.
 — Не дури нас, ИИ! — рявкнула я. — Удалить ее!
 Я активировала команду отладки. Копья полетели вперед и вернулись, окрашенные прозрачной кровью. Мы завершили нашу миссию.
 3.
 Я вошла в Скрытую, Запретную, Священную зону и двинулась вперед к церкви на изолированном острове. Темные облака закрыли небо.
 Когда я вошла в церковь, то услышала звуки органа. Я прошла по залу, в котором четыре маятника отмеряли время. Наконец, я достигла алтаря. Каждый раз, когда я сюда возвращаюсь, то думаю о своем старом боссе.
 Я встретила Ватарая по воле судьбы. Я была одной из лучших в классе и после собеседования в CC Corp. я думала, что буду работать в их творческом отделе. Я была в шоке, когда вместо этого меня отправили в администрацию.
 Вначале я была в депрессии и не думала много о работе или ее выполнении, но Ватарай, мой босс, объяснил мне все. Он научил меня важности отладки и работе в отделе системных администраторов. Он рассказал мне о важности Кобальтовых рыцарей и нашей миссии по удалению багов, неважно, насколько маленьких.
 — В не сетевой игре, — однажды он объяснял мне, — игрок может взломать все, что он хочет и без каких-либо последствий. Это небольшая проблема потому, что он, действительно, нарушает свой полноценный игровой опыт. Однако, когда кто-то взламывает сетевую игру, оно действует на других игроков. Не только чистоту восприятия, но и весь игровой баланс.
 Глаза Ватарая мерцали, когда он говорил об этом.
 — Когда кто-то взламывает, часть Мира меняется, и чем больше читеров, тем больше изменений становится неуловимыми, пока игра целиком не сойдет с ума. Это не только прогонит игроков, но и уничтожит бизнес. Так что важно не только с точки зрения бизнеса, но и с точки зрения обычного игрока, сохранить все целым. Мы никому не должны позволять взламывать. И потому как ни мала ошибка, мы должны удалить ее. Потому что система должна работать спокойно.
 Ватарай всегда делал все, чтобы все шло спокойно. Как капитан Кобальтовых рыцарей, он использовал аватара с длинным копьем по имени Альбирео. Однако, случай в церкви изменил его.
 Здесь он впервые встретил блуждающий ИИ – Ликорис. Это должно было быть простой задачей по отладке, но что-то случилось в тот день, что изменило его навсегда… Он провалился.
 Кобальтовые рыцари преследовали и зажали ИИ в церкви, но она как-то смогла бросить вызов базовым основам киберпространства – и сбежать.
 В это время я была новичком и не думала много о провале миссии. Ватарай, с другой стороны, стал одержимым. Он никогда не покидал офис и мало спал, пока не нашел и не уничтожил ИИ.
 Я не уверена, что случилось во время охоты, но впоследствии он начал действовать странно. Хуже того, произошедшее сломало его и ментально, и физически. Я также заметила, что он все больше и больше говорит о Боге.
 — Только Бог может быть достаточно вездесущим и даже соприкасаться со всем в системе, — однажды сказал он мне.
 — Бог? — повторила я.
 — По крайней мере, это то, что я называю богом, — прояснил он. — Пусть у него даже нет индивидуальности, что поможет понять систему в целом, он все еще программирует для всех, чтобы показать все его части. Весь Мир существует в бинарном коде и хранится в записях Акаши. Мир, что мы видим, отображается на экране. Это не реальность. Мы видим иллюзию реальности, которую Хиндус называл майя . Это, действительно, теневой мир. Но система и сама живет, взаимодействует со всем постоянно. Я называю эту систему богом.
 Он продолжал ссылаться на Бога, когда пытался объяснить Мир мне, но не было похоже, что способен полностью выразить свои мысли. В идеале, он попытался, хотя меня всегда волновало, скрывает ли он что-то, что не должен держать в секрете.
 — .
 Я повернулась, чтобы увидеть, кто прервал мои мысли. Я увидела другого Кобальтового рыцаря рядом с собой. Это была Юкино Макимура, молодая женщина, проработавшая год в компании.
 — Что, Юкино?
 — Я хочу обсудить проблему.
 — Может ли это подождать до завтра?
 — Нет, — пробормотала Юкино.
 Я договорилась с ней встретиться внизу, в кафе, после работы.
 4.
 — Мне жаль, что отнимаю у тебя время в итак занятом расписании. — Юкино поставила чашку кофе на стол и села.
 — Так о чем ты хотела поговорить.
 Она и я были единственными женщинами, работающими в отделе, так я могла предположить, что ее трудности могут быт связаны с сексуальными домогательствами или чем-то близким к этому.
 — Что ты можешь сказать о блуждающих ИИ? — спросила Юкино.
 Я не ожидала ее вопроса.
 — Блуждающие ИИ?
 — Да. — Юкино смотрела на свое кофе.
 Это не тот вопрос, который можно было обсуждать в кафе. Предположително, блуждающие ИИ создавались хакерами для вмешательства в Мир или для их собственного развлечения. Но насколько я знаю, даже CC Corp. не знала, откуда все блуждающие ИИ появляются.
 — Почему ты спрашиваешь?
 — До того, как присоединилась к компании, я играла в Мир.
 — Разумеется.
 Несмотря на ее мягкое и смиренное поведение, в ее файле говорилось, что она очень любит играть.
 — Когда я училась в колледже, то встретила блуждающего ИИ, — продолжила Юкино.
 — Как ты узнала, что это был блуждающий ИИ?
 — Я написала об этом на неофициальной доске объявлений и техник связался со мной, а затем рассказал мне описание, идеально подходящее к тому блуждающему ИИ.
 — Ты докладывала об этом системным администраторам?
 — Нет, — засомневалась она, но затем продолжила. — Я не уверена, поверишь ли ты мне или нет, но я играла с блуждающим ИИ.
 — Играла?
 — Ну… мы разговаривали.
 Я посмотрела в окно. Неестественная тишина возникла, когда я повернулась и посмотрела на Юкино.
 — Много блуждающих ИИ умеют разговаривать. Фактически, то, что они улучшают свои речевые способности, это тревожный знак.
 — Это немного другое.
 — Что?
 — Я учила его говорить.
 — Ты учила? — Я была в шоке.
 — Да, — кивнула Юкино. — Он вспомнил наш разговор.
 Я не могла поверить услышанному.
 — Хорошо, отложим в сторону тот факт, что ты, как пользователь, проигнорировала свою обязанность по докладу о блуждающих ИИ и разговаривала с незаконным неигровым персонажем. В то время ты была простым игроком, так что тебя можно понять. Однако, я хочу знать, скрываешь ли ты какие-либо чувства к блуждающим ИИ, учитывая свой опыт?
 — Особые чувства? — повторила она.
 — Я имею ввиду, ты любишь их?
 — Я так не думаю.
 — Ты понимаешь, что все показываемые ими эмоции просто иллюзия, копирование выражений, как попугай повторяющий то, что услышал. ИИ всего лишь баг.
 — Но действительно ли существование блуждающих ИИ вредит Миру? Возможно ли...
 — Это опасно, — я напряглась. — Бывали случаи, когда игроки теряли все данные после встречи с блуждающим ИИ. Тебе повезло, что этого не случилось с тобой.
 Юкино закусила губу.
 — Смотри, наша миссия как Кобальтовых рыцарей – защита Мира. Блуждающие ИИ всего лишь баг и ничто иное. Ты поняла?
 — Да. — Она не выглядела убежденной.
 — Так что случилось с тем блуждающим ИИ, которого ты встретила в колледже? — спросила я.
 — Однажды он исчез, — вздрогнула Юкино.
 Я не была уверена в этом, но, всего скорей, это все, что я могла выжать из нее.
 — Хорошо.
 Я сказала спокойной ночи и покинула кафе, а мои мысли пребывали в беспорядке. Мне нужно было оценить, способна ли Юкино продолжать работать в нашем отделе или нет. Если нужно внести какие-то поправки, то нужно их сделать так быстро, как это возможно.
 5.
 Я ненавижу котов, так как по иронии судьбы случай с котом предшествовал Сумеречному инциденту.
 После истории с девочкой в красном, Кобальтовые рыцари искали кота-разбойника, о котором мы не могли сказать: игрок ли он или неигровой персонаж. Кот был в компании Мастера волны по имени Цукаса и неизветного монстра, по форме напоминающего гантель. Поскольку монстр не был частью обычной игры, возможно, он был каким незаконным созданием, возможно, даже блуждающим ИИ. Мой босс и я исследовали их загадочные действия, когда он потерял сознание. Я обнаружила его за столом, за которым теперь сижу я. Он был все еще в сети.
 Меня часто интересовало, что случилось с ним в тот день? Что он видел? Что он пережил?
 Он никогда не отвечал ни на один из моих вопросов. В любом случае это его изменило.
 Ватарай был в больнице долгое время, его тело ослабло от стресса и перенапряжения. Оставшиеся Кобальтовые рыцари перешли под командование Риоса, главного системного администратора.
 Затем произошли Сумерки.
 6.
 Мы были бессильны против изменений, которые принесли с собой Сумерками. Изменилось слишком многое, чтобы их можно было скрыть под обновлением версии, а компания утонула в последовавшем хаосе.
 Одним из самых важных изменений было то, что пользователи узнали о существовании Кобальтовых рыцарей. Как только раскрылась тайна их личностей, их распустили и отправили в различные отделы компании.
 Ватарай никогда не вернется в CC Corp. Распространился слух, что его заставили уйти в отставку и он ответственен за Сумеречный инцидент. Как будто он был причиной этому. Это была не его ошибка, но компания обошлась с ним так, как будто он был всему виной.
 Но гораздо хуже было разрушение божественного копья Одина. Идеалы Мира хранились в божественном копье. Хоть копьями обладали все отладчики, но только Альбирео олицетворял суть и истинный дух копья.
 Казуси Ватарай отдал всю свою жизнь копью, а теперь, когда оно уничтожено, покинул Мир. Он оставил позади себя зияющую дыру в ткани киберпространства, и в тот момент, когда был больше всего нужен, он исчез.
 К счастью, истории и уроки Ватарая научили меня тому, как стать Кобальтвым рыцарем. Он подготовил меня к сражению за будущее.
 — Теперь твоя очередь защищать Мир, — сказал мне Ватарай, когда он писал заявление об уходе с должности.
 Затем он исчез и не появлялся в игре. Он продал свой дом и избавился от всех своих номеров. Он вообще не хотел, чтобы кто-то его нашел. Разумеется, я могла бы его найти, если бы действительно захотела. Кроме всего прочего, трудно исчезнуть в век электроники. Я уверена, что с легкостью нашла бы его, но не хотела. Если он хотел исчезнуть, то пусть так и будет.
 Но его отсутствие меня глубоко ранило.
 Иногда я задавалась вопросом, что я могу сделать, чтобы помочь ему. Где он заблудился? Было ли это из-за девочки в красном? Она изменила его? Во всяком случае, именно тогда проблемы, похоже, и начались.
 Он сделал ошибку: упустил девочку в красном, а затем начал преследовать призраков, где бы их ни находил. Он стал одержимым. Естественно, когда появился загадочный кот, он нашел его. Он мог бы поручить это мне или любому из подчиненных, но с каждым случаем он разбирался лично.
 Я думаю, что его преследовали ошибки.
 Что это было? Был ли это тем, что его ранило так глубоко, что он свалился от истощения за своим столом? Что он тогда преследовал? Что он увидел, что это его преследовало так долго и об этом он никогда не рассказывал?
 Я полагаю, что я не намного лучше. Я взвалила Мир на свои плечи, как это сделал он. Я очень много работала и за многое отвечала. Ждет ли меня та же судьба? Пойму ли я однажды то, что делал Ватарай, человек, которого я уважала и который исчез?
 Было больно, когда он мне ничего не говорил. Сейчас я веду свои собственные поиски, чтобы найти то, что он хотел отыскать.
 Он все хранил в своем сердце. Не поэтому ли он так легко сломался?
 Или он исчез потому, что постоянно жил в Мире, который он любил? Было ли это тем будущим, которое он предвидел?
 После Сумерек, CC Corp. создало копию божественного копья Одина, содержащее те же отладочные умения, необходимые для охоты за ИИ. Как только все стало идеально, руководство подошло ко мне и спросило о том, хочу ли я возродить Кобальтовых рыцарей. Я стала их новым капитаном и пошла по стопам своего наставника.
 Я выбрала имя своему новому аватару. Он означало “Сила Бога”. Я орудовала копьем с желанием выполнить миссию Ватарая. Я сделала аватару глаза разных цветов, такие же, как и у аватара Ватарая — Альбирео. Это напоминало мне о моей цели.
 В день, когда он покинул меня и ушел в отставку, я тихо прошептала обещание ему. Хоть он и не слышал меня, я поклялась, что сделаю все, что в моих силах, чтобы сдержать клятву. Я обещала, что защищу Мир.
 7.
 Я поручила Маги задачу по нахождению блуждающего ИИ. Она подтвердила существование и рассказала мне местоположение. Он был там, где как она и сказала, он должен быть – в зачарованном лесу. Это был полуобнаженный подросток с крыльями, как у бабочки, с мигающими глазами цвета янтаря.
 Крылья были даром, так как их нельзя использовать при создании персонажа. Он, определенно, был блуждающим ИИ.
 Мальчик-бабочка играл с девочкой, использующей парные клинки. Аватар принадлежал Юкино.
 Они смеялись и шептались, когда я вышла из-за дерева.
 — Мисс Сибаяма! — сказала она с удивлением. — Что вы тут делаете?
 — В Мире я известна, как . — Я направила божественное копье Одина на мальчика-бабочку.
 — Почему вы здесь? — спросила Юкино дрожащим голосом. Вероятно, она вошла в Мир со своего домашнего компьютера.
 — Мы следили за твоим аватаром, — ответила я.
 — Но это личное...
 — Когда ты присоединилась к команде отладчиков, как системный администратор, ты отказалась от личного. Я уверена, что ты читала правила служащих.
 Чтобы предотвратить нарушение привилегий системных администраторов, было против правил создавать второго персонажа на другом аккаунте или входить по личным причинам. Юкино нарушила договор.
 Маги обнаружила, что Юкино использовала компьютеры компании, чтобы войти в Мир, со своим личным ID несколько раз.
 — Это тот блуждающий ИИ, о котором ты говорила? — Я смотрела на мальчика-бабочку.
 Юкино не ответила.
 Я смотрела на нее.
 — Ты не ребенок. Если ты думаешь, что я прощу, если ты будешь молчать, то ты ошибаешься.
 Юкино продолжала обижаться, как маленькая девочка.
 — Я не знаю, как ты нашла его во время учебы в колледже, учитывая, что ты создала этого аватара совсем недавно. Ты нашла его во время работы?
 — Он не сделал ничего плохого! — взорвалась Юкино.
 — Неважно, опасен он или нет. Он даже не человек. Не мы решаем, хороший он или плохой. — Я злилась на Юкино. Она не слушала того, что я говорю.
 — Пожалуйста! Позвольте ему уйти, мисс Сибаяма!
 — Меня зовут . Прекрати тратить мое время. Я пришла одна, чтобы увидеть, как ты отреагируешь, но вижу, что ничем хорошим не закончится.
 — Ты удалишь меня? — спросил мальчик-бабочка.
 Он встал перед Юкино, будто желая защитить ее. Он смотрел на меня своими сияющими глазами:
 — Что ты делаешь, Лин? — спросила Юкино.
 — Прекрати действовать по-человечески, ИИ! — закричала я.
 — Это моя судьба? — спросил Лин. Его крылья дрожали и я заметила крошечный блеск конфетти, разбрызгиваемый в воздухе за ним.
 Я нацелилась на мальчика-бабочку.
 Он удивленно посмотрел на копье.
 — Божественное копье Одина? Я думал, оно исчезло.
 Я неверяще смотрела на него. Как блуждающий ИИ узнал об этом копье?
 — Ты удивлена, не так ли, мисс Сибаяма?
 Он знал о Кобальтовых рыцарях и отладке.
 — Юкино, не желаешь мне это объяснить?
 — Когда я его впервые нашла, он был маленькой гусеницей. Я приходила каждый день, чтобы увидеться с ним. Я заходила с компьютеров компании, когда была слишком занята работой, чтобы идти домой. Я волновалась, так что пришла увидеться с ним. Я ему помогала. Когда я стояла под этим деревом, он полз вниз с верхних ветвей. Он был маленьким насекомым, но, когда я заговорила с ним, он научился разговаривать.
 Юкино указала на огромное дерево. Я взглянула вверх. На ветвях дерева висел пустой коричневый кокон.
 — Что это?
 — Куколка. Лин недавно прошел через превращение. Он вырос с удивительной скоростью, не только в размерах, но и в умении разговаривать. Иногда он говорит сложные вещи, которые я не могу понять.
 — Юкино! Твоя работа не наблюдать за блуждающими ИИ! — Я направила божественное копье Одина на мальчика-бабочку.
 Он посмотрел в небо и процитировал:
 — Ночь старых богов прошла. И сумерки, и новый порядок, и новый мир родился. Но почему люди рассчитывают на силу ночи старых богов в этом копье?
 Я была смущена словами Лина. Он говорил, как поэт.
 — Что ты пытаешься сказать?
 — Почему ты хочешь удалить меня? — просто спросил Лин.
 — Потому что ты – баг.
 — Я – Лин. Ты – . Мы оба жители Мира, — сказал Лин, не задумываясь.
 — Я также Саки Сибаяма, отладчик и Кобальтовый рыцарь. С моей точки зрения, ты ничто иное, как незаконная программа.
 — С точки зрения Бога, и твое, и мое существование благословлено этим Миром. — Когда он произнес, он схватил конец копья своими голыми руками. Внезапно я не смогла пошевелить своими.
 — Что ты имеешь ввиду под ‘Богом’? — спросила я у блуждающего ИИ.
 — Бог – это Мир, — ответил Лин.
 — Сам Мир?
 — Да. Ты одолжила силу старых богов, так что должна знать это.
 — Старый бог? Ты говоришь о божественном копье Одина?
 — Да. Единственное, что должно быть удалено, так это фальшивое копье.
 — Хватит!
 Я заставила отступить за пределы его досягаемости и сохранять дистанцию. Я вновь выбрала команду отладки.
 — Почему ты хочешь удалить меня? — спокойно и без страха спросил Лин.
 — Оскорбить божественное копье Одина все равно, что оскорбить меня и моего наставника, посвятившего свою жизнь идеалам этого копья! Я получила это копье, чтобы защитить Мир, и это то, что я собираюсь сделать!
 Я с трудом вздохнула, пытаясь успокоиться.
 — Ты ведь не будешь слушать мою историю, не так ли? — Лин глядел на меня грустным глазами.
 Я просто само себе сказала, что он выглядит грустным, но, на самом деле, он не может чувствовать грусти или чего-то подобного.
 — Ты хорошо умеешь запутывать людей, не так ли, ИИ?
 Он пытался смутить меня, как Ватарая смутила девочка в красном.
 — Пожалуйста, не делайте этого, мисс Сибаяма! — крикнула Юкино.
 Я проигнорировала ее и объявила:
 — Согласно правилам, этот неигровой персонаж признается, как незаконный, и не является частью описания японской версии Мира.
 — Я не одна из возможностей Мира? Твое фальшивое копье, вот что мерзость. Уничтожь копье и ты найдешь свое спасение. Уничтожь меня и ты уничтожишь часть совей души.
 Я стиснула зубы.
 — Если моя душа разрушена багами, тогда я с радостью уничтожу.
 — И мою тоже? — Мальчик-бабочка выглядел покинутым, но я твердила себе, что это мне кажется.
 — У тебя нет души. Ты всего лишь набор единиц и нулей.
 — Ты всего лишь набор атомных частиц, — отпарировал он в ответ. — Чем ты отличаешься от меня? Есть ли у тебя право прерывать мое существование? Кроме того, кто ты такая, чтобы решать, у кого есть душа, а у кого ее нет? В итоге тебя волнует всего лишь насмешка старых богов.
 — Я просто делаю свою работу.
 — Тоже самое говорили охранники нацистских концлагерей, когда представали перед трибуналом в Нюрнберге. Но ты, вероятно, слишком молода, чтобы помнить это и все мы знаем, что история повторяется. — Он пожал плечами.
 — Я знаю, что ты делаешь, но это не сработает.
 — Я только пытаюсь указать, что моя жизнь также важна, как и твоя.
 — Нет, ты пытаешься защитить свою жизнь, выставляя меня плохой. Но я не нацистка и не могу уничтожать то, что даже неживое.
 — Уничтожать. А не это ли ты и делаешь: уничтожаешь то, что считаешь багом? Сколько должно пройти поколений геноцида прежде, чем насилие закончится?
 —Ты можешь спорить со всем, что хочешь, но не останавливай меня от того, что необходимо. Время для отладки.
 — Даже в смерти у моей жизни есть смысл.
 Я указал концом копья на него. Его улыбка ослабляла мою волю.
 — Стой! — Юкино прыгнула меж нами.
 — Что это все значит? — потребовала я. — Уйди в сторону, Юкино!
 Он повернулся к ней.
 — Спасибо, Юкино. То, что ты любишь меня, также важно для меня. А также грусть, что почувствуешь, когда я уйду.
 — Лин?! — позвала Юкино.
 — Действуй, . Используй свою силу и удали меня, — скомандовал Лин.
 — Это задача Кобальтовых рыцарей, — сказала я, придя в себя.
 Я активировала команду и проткнула его копьем. Он ушел с пронзительным криком, будто от жестоких конвульсий, а затем разлетелся на светящиеся части.
 На зачарованный лес легла тишина, как будто он сожалел о потере. Раздавались лишь всхлипывания Юкино.
 \* \* \*
 О нарушении Юкино и ее укрывательстве блуждающего ИИ было доложено компании. Я была удивлена, что ее не уволили. Вместо этого ее перевели в офисный отдел, который никак не был связан с Миром.
 Вчера я ходила к доктору и он выписал еще больше лекарств. Мои головные боли становились все хуже, но они не остановят меня. Ничто не помешает мне выполнить свою миссию. Сегодня я продолжу охоту за ИИ
 Моя миссия – доказательство того, что я жива.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Румор**

1.
 С надетым на голову ЛД, я с хлопком ударила по столу.
 — Почему ты не воскрешаешь нас?
 Лава текла повсюду в подземелье. Мой аватар мечник Бриджит был серым призраком на экране. Она была мертва. Но не только она. Мой подруга Махо тоже погибла в битве и сейчас у нашего третьего члена, пользователя парных клинков, ситуация была не из лучших.
 — Ты согласился воскресить нас, если мы здесь умрем! — Хоть мы и были мертвы, но все же могли общаться с другими членами группы.
 — Но ты же Мастер волны. — С энтузиазмом указал пользователь парных клинков.
 — Махо не может никого воскресить потому, что она мертва, так что я прошу тебя! Ты привел нас сам потому, что сказал, что знаком с областью и мы можем получить много очков опыта. Из-за твоей ошибки мы мертвы!
 Пользователь парных клинков равнодушно пожал плечами.
 Я растерялась.
 — Тупица! Мы – одна группа, так что ты должен заботиться о своих компаньонах! Мастер волны тебе не инструмент для восстановления твоего здоровья. Тебе нужно защищать нас. Мы должны работать, как команда. Кроме того, как пользователь парных клинков, разве ты не должен владеть разнообразными умениями?
 — Простите, я ухожу.
 — Что?
 — Я ухожу. — Аватар вошел в светящийся круг телепорта, чтобы покинуть подземелье. — Я не хотел говорить этого, но вы ребята – нубы.
 — Этот кретин! Как он мог он нас вот так бросить?! — зло прокричала я, полуобезумев от того, что позволила присоединится такому жадному и эгоистичному игроку.
 — Забудь. Он уже ушел, — сказала Махо.
 — Но я никогда не слышала о таких бесчувственных пользователях парных клинков! Он мог, по крайней мере, воскресить нас перед тем, как уйти!
 — Мне жаль, что вовлекла тебя в эти неприятности.
 — Это не твоя ошибка, Махо. Этот парень смешон. Типа герой, да?
 Если игрок не помогал или бросал напарников, то таких саркастически называли героями.
 — Черт, я хотела подождать брата вместо игры с этим идиотом.
 Я наблюдала, как убившие нас монстры ходят по нашим трупам.
 — Что будем теперь делать? — спросила я. — Хочешь продолжить, только уже вдвоем? Или стоит вернуться в главный город и найти кого-то получше?
 — Эмм, ну, я на самом деле думаю о том, чтобы покинуть Мир, — сказала Махо.
 — Что? Почему? — Я замолчала. — Я хотела сказать, что это не твоя ошибка, Махо.
 — Нет, не из-за этого.
 — Тогда что? Что-то не так? — спросила я.
 — Я просто устала от этого, — ответила она.
 — Что-о-о-о-о?
 — В онлайн играх нет истории. Как нет и настоящих авторитетов. Она никогда не закончится и в ней нет цели, правильно? Так что, в основном, все, что можно делать – это убивать монстров и становиться сильнее.
 — Да, я полагаю, что так. Но таковы онлайн игры.
 Я пожала плечами.
 — Ты знаешь, что не сможешь стать настоящим героем.
 — Что ты имеешь ввиду?
 — Ну, поскольку я не могла быть героем в настоящей жизни, то хотела стать таковым в игровом мире.
 — Если мы продолжим убивать монстров, мы сможем повысить наши уровни. Возможно, мы сможем попытаться стать героями, — сбивчиво предложила я.
 — Неважно, как долго мы играем или как много стараемся, мы никогда не сможем найти человека, который играет годами, — сказала Махо.
 В ее словах был смысл.
 — Мне нравятся ролевые игры, но набирать очки опыта слишком скучно! Довольно-таки болезненно видеть, как твои друзья умирают, знаешь ли. Я… Я слишком чувствительна к этому.
 — Так ты думаешь, что Мир скучен?
 — Я не думаю, просто так это выглядит для меня. Зачем тратить время на усиление персонажа: сначала заплатить, тратить дни, получать стресс, а затем потерять персонажа, когда потеряются данные? Это бессмысленно.
 — Так ты действительно уходишь? — спросила я.
 — Я думала, что стоит тебе рассказать, поскольку мы так долго играем вместе. Спасибо.
 — Если захочешь снова играть, то напиши мне!
 — Хорошо.
 Махо ушла. С тех пор я о ней больше ничего не слышала.
 2.
 Я была одна, когда три гигантских гусеницы атаковали меня из засады. Я знала, что трудно будет играть одной, но не понимала, насколько это будет трудно.
 Я защищалась щитом и с трудом махала мечом, нанеся отвратительную рану одному из монстров. К несчастью, третье существо зашло сбоку и успешно атаковало. Я была парализована ядом создания.
 Я была одна и без напарников, способных исцелить от яда или прикрыть, пока я ослаблена. Я была на грани смерти.
 Я почти бросила контроллер на пол, когда появилась яркая вспышка света. Духовная энергия, что создала ледяные стрелы и обрушила их на созданий, смела их с одного удара.
 Это первый раз, когда я видела высокоуровневое заклинание призыва.
 Я повернулась, чтобы найти того, кто использовал заклинание. Появившийся из-за деревьев был высокоуровневым Мастером волны, носящим ярко-голубую робу, с посохом призыва духов воды. Это была редкая, высокоуровневая вещь. Я вздрогнула, увидев присутствие великой силы.
 — Спасибо. — Я поклонилась сразу же, как вновь ощутила свое тело.
 — Ты играешь одна, мечником? — произнес он высоким, мальчишеским голосом. Когда он подошел ближе, я поняла, что просто его аватар был ребенком. Он снял капюшон. Его ангельское лицо напомнило мне Купидона.
 — Если играешь одна, убедись, что у тебя хорошая экипировка. Не фокусируйся на атаке или защите, думай о статусах и заклинаниях.
 — Играть в одиночку трудно? — спросила я.
 — Лучше присоединись к группе, но если так уж хочешь играть одна, то попробуй стать пользователем парных клинков или тяжелого топора.
 — Я думаю, что пользователей парных клинков переоценивают, — сердито сказала я. — Разумеется, я предвзята. Вчера из-за одного умерла.
 А затем я рассказала ему то, что произошло.
 — Этот парень был настоящим героем, э?
 — Больше, похоже, настоящим придурком.
 — Боишься еще раз совершить ошибку? — тихо посмеялся Мастер волны.
 — Я не хочу создавать группу с кем-то подобным. Но мне нужно присоединиться к группе, чтобы быстрее повысить уровень.
 Он мотнул своей головой.
 — Уровень персонажа и уровень игрока – две совершенно разные вещи. Даже, если персонаж достигнет высоких уровней, средний игрок так и останется средним. Неважно, как много очков опыта получишь, ты не сможешь превзойти собственный уровень!
 — Ты встречал других высокоуровневых игроков? — заволновалась я, заинтригованная.
 — Да! — Он улыбнулся. — Когда я помогаю игроку и мы становимся друзьями, мне нравится предавать их и убивать. — Он указал посохом на мой аватар и прицелился. — У них лицах такой букет чувств!
 Я потеряла дар речи. Он был убийцей игроков!
 — Просто шучу! — Он опустил свои руки. — Но здесь есть такие игроки.
 Внезапно я больше ему не нравилась, хоть он и спас мою жизнь.
 Я глубоко вздохнула, ища безопасную тему для разговора.
 — Какова цель игры в онлайн игру?
 — Цель?
 — Почему стоит тратить время, усиливая персонажа и платить абонентскую плату, затем терять часы своей жизни, когда здесь нет настоящего конца или цели?
 — Ты похожа на дерзкого ребенка. — Меня беспокоило то, как он узнал, что я была ребенком в настоящем мире. — Говоришь, что твой друг не смог найти цель, поэтому покинул Мир.
 — Возможно, игра закончится, когда ты устанешь.
 — Есть два типа игроков в Мире: те, кому нравится, и те, кому нет. В конце концов, уходят и те, и другие; только те, кому не нравится, уходят раньше тех, кому нравится.
 — Когда давно ты играешь в Мир?
 — С момента его рождения.
 — Ты играл с самого первого релиза? — изумилась я.
 — Можно и так сказать.
 — Но ты никогда не уставал за все эти годы?
 — Ты устаешь жить? Разумеется, нет! В некотором смысле, это моя жизнь. Вот почему мне никогда не бывает скучно.
 Он подошел поближе и спросил:
 — Ты знаешь о Хакерах?
 — Э, думаю, что нет, — глупо ответила я.
 — Скрывающаяся где-то в Мире группа, которой судьбой предназначено решить последнюю загадку.
 — Тогда Мир завершит свое существование? — удивленно спросила я.
 — Разумеется, возможно, это просто слух. Опасно верить сетевым слухам. Когда передаешь слух другому игроку, ты становишься подстрекателем. Если действительно хочешь следовать слухам, тебе нужно научиться определять, где правда, а где ложь.
 Я заставила Бриджит кивнуть и спросила:
 — А Хакеры – герои?
 — В фентезийных ролевых играх герой – это тот, кто спасает мир, правильно? — спросил он.
 — Уверена. Все хотят быть героями.
 — Тогда они захотят быть Хакерами.
 — Кто такие Хакеры? И как они получили это имя?
 — Те, кто распространял слухи, так назвали их.
 — Так ты не знаешь, кто они?
 Он улыбнулся.
 — Это мимолетный слух. CC Corp. запретило существование Последней загадки и нет никаких официальных соглашений относительно Хакеров. Они говорят, что не отвечают на какие-то там слухи. Иногда.
 — Так ты мог этим воспользоваться?
 — Зачем бы мне это делать? Кроме того, их ответ абсолютно логичен. В конце концов, если существует конец игры, то за что люди потом будут платить деньги?
 Я скрестила руки.
 — Мир не выживет, если у него не будет настоящего конца.
 Он засиял.
 — Возможно, Последняя загадка – это слух, распространяемый CC Corp. для рекламы!
 — Возможно, — сказала я.
 Мастер волны тихо засмеялся.
 — Но я сомневаюсь. Слух не остановить и неважно, как много ты будешь пытаться это сделать. Он не исчезнет и им пришлось бы действительно постараться, чтобы остановить его.
 — Где ты его услышал?
 — Слухи всегда нечетки. Бессмысленно прояснять их, когда они приспосабливаются и адаптируются к месту и времени. Но я слышал, что есть два оригинальных члена Хакеров: мальчик, пользователь парных клинков Кайто и девочка с двуручным мечом БлекРоуз.
 — Кто ты? — спросила я.
 — В конце концов, это слух. Ты еще не умеешь их различать. — Мастер волны, призывающий водных духов, посмотрел на меня. — Но сейчас эта информация, подобно ряби на спокойной воде, усилит тебя. Что ты сделаешь с теми чувствами, что выросли в тебе. Только ты сама способна решить. Я могу знать больше о Мире, чем ты знаешь сейчас, но я не знаю твоего будущего. Я только следую за событиями после их свершения. Ты же можешь выбрать свое собственное будущее.
 Затем он повернулся ко мне спиной и ушел.
 Позднее я проверил его по логу чата. Когда посмотрела его в японско-английском словаре, то узнала, что его имя означает слух .
 3.
 — Мяу! Так вот как выглядит твой старый персонаж, Рена? Вау!
 Я встретила двух новых игроков: Мастера волны Мирей и оборотня Орку. Рассказав им о том, как умер мой старый персонаж, они захотели взглянуть на аватара, так что я показала им тень Бриджит.
 Мирей, переполненная любопытством, кружила вокруг Бриджит.
 — Ты выглядишь иначе, чем раньше! — хихикнула она.
 Аватар Мирей напоминал женщину, любительницу рыцарей, носящий кирасу, с длинными, серыми волосами, достигающими ее лодыжек, и отпечатанным символом огня на теле.
 — Иначе? — спросила я, смотря на Бриджит. — Каким образом?
 — Более суровой, — ответила Мирей.
 — Агрессивной, — сказал Орка.
 Они не стесняются.
 — Ты не должна быть такой грубой!
 — Мяу! Рена обезумела!
 — Эй, мы не говорили о тебе в настоящей жизни.
 Для меня грустно было узнать, что Бриджит мертва. Вот почему я создала нового аватара Рену.
 — Эй, пока мы ждем моего брата, позвольте у вас кое-что спросить.
 — Что?
 — Почему вы играете в Мир? — спросила я.
 — Чтобы найти редкие вещи, — кивнув, ответила Мирей.
 — Чтобы испытать свою силу, — сказал Орка.
 — А что касается тебя, Рена? — Мирей смотрела на меня своими большими, напоминающими звезды, глазами.
 — Рена хочет сделать Шуго героем, — засмеялся Орка.
 За наушниками моего ЛД я услышала, как кто-то открыл входную дверь.
 — Подождите, мой брат, наконец, дома!
 Я сняла ЛД и слушала приближающиеся шаги Шуго.
 — Быстрее, — крикнула я Шуго, а затем сказала в микрофон. — Отлично, мы почти готовы начать приключение.
 — Мы нашли низкоуровневую область, отлично подходящую для брата, чтобы он смог набрать очки опыта, — сказал Орка.
 — Шуго, ты опоздал! Все тебя ждут! Я зайду вновь, как Рена, хорошо?
 Я вышла, как Бриджит. Рена и Шуго зашли вместе и мы играли, как настоящая команда. Я нашла своего истинного героя, который сидел рядом со мной.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Файерфлай**

1.
 Бостон – это город, полный историй и среди них есть история о любимой команде отца Бостон Селтикс. Отец вырос, следя за ними в 80-е, когда те были на пике славы, а Ларри Берд был их звездным игроком. До 1986 они выиграли шестнадцать национальных чемпионатов. На протяжении тридцати лет они ни одной команде не давали и шанса на победу.
 Мои родители были интересной парой. Мой отец, типичный житель Бостона, был красноволосым и любящим выпить ирландцем. Но настолько сильно, насколько он любил спорт и выпить, он также наслаждался искусством. Так он встретил мою маму.
 Мама родилась в Киото, в Японии. Она приехала в штаты учиться и влюбилась в отца, встретив его в музее искусств. Она говорила, что влюбилась с первого взгляда.
 Спустя годы после свадьбы они время от времени спорили. Сегодня был такой случай. У мамы были билеты на оперу в ту же ночь, когда проходили игры плейофф по баскетболу.
 Я полагаю, что отец согласился, не подумав, что Селтикс смогут зайти так далеко. Никто этого не ожидал. Но команда как-то совершила чудо и сегодня была последняя игра в серии.
 Хоть они спорили о игре всю неделю, в конце концов, отец любил маму больше, чем спорт. Он заставил меня пообещать, что я запишу ее, и ни слова не скажу, кто победил, когда он придет домой. Это было достаточно просто выполнить. Но у меня не было желания смотреть игру.
 Как только они ушли, я побежал в свою комнату и включил компьютер. Я собирался отправиться в путешествие. Я надел ЛД и щелкнул на иконку ALTIMIT OS.
 Я знал, что отец будет сердиться, если узнает, что я не только пропустил ужин и оперу, чтобы поиграть в онлайн игру, но также и не записал игру, ради которой он отчаянно хотел остаться дома и посмотреть. Я был довольно изворотлив, когда дело доходило до использования семейных правил.
 Я нажал клавишу на клавиатуре и вошел в мир без границ. Я хотел пойти в страну моей мамы. Я хотел пойти в Японию.
 2.
 Я стоял на улице города на реке Мак Ану. Удивительно красивые и яркие флаги развевались вдоль канала. Город напоминал старые города Европы, почти, как Бостон, но средневековый. Но самым лучшим было то, что я слышал язык, который хотел услышать: японский.
 Я вырос в Бостоне и чувствовал связь со своими ирландскими корнями, но японские казались такими далекими. Я хотел изучить язык мамы. К несчастью, путешествие в Японию было слишком дорогим. Поэтому я поступил наилучшим образом. Я создал аккаунт на японском сервере крупнейшей игры по всему миру – Мир.
 Разумеется, меня мама немного учила японскому и я пару курсов изучал его в колледже, но я хотел проверить свои реальные навыки.
 Осматривая Мак Ану, я заметил, что окружен людьми, носящими мечи, копья, посохи и все они говорили по-японски. Я вслушивался в разговоры, когда они проходили мимо, а затем решил осмотреть улицы. Когда я подошел к магазинам, то понял, что должен быть осторожен в выборе, поскольку не понимал всего.
 Недолго погуляв по городу, я начал скучать и захотел отправиться в путешествие. Только я не мог понять, как уйти. Я исходил вдоль и поперек, но так и не нашел ни ворот, ни выхода. Я был в ловушке в Мак Ану.
 Я спустился вниз по улице, когда решил испытать свои знания языка на паре проходящих персонажей.
 — Простите, — спросил я того, кто был экипирован топором.
 — Да?
 Я хотел спросить, как покинуть город, но все, что я говорил, звучало, как ахинея.
 — Что это? — спросил человек с тяжелым топором.
 Его партнер – женщина Мастер волны – повернулась и сказала:
 — Он, вероятно, гайдзин .
 Она продолжила говорить, но у меня были трудности с понимаем того, что она говорила, поскольку говорила она слишком быстро. В любом случае, я знал, что означает слово гайдзин . На сленге оно означает иностранец . Хоть мой аватар и выглядел по-японски, мой плохой японский говорил, что это не мой родной язык.
 — Пошли! У нас нет на это времени, — сказала Мастер волны, когда они повернулись и быстро ушли.
 До сих пор культурный обмен проходил не так уж хорошо.
 Мне нужно понять основы Мира до того, как взаимодействовать с другими. Я хотел снять свой ЛД и просмотреть руководство игрока, когда услышал хихиканье.
 Я осмотрелся вокруг, но никого не нашел. Я думал, что один на улице.
 — Привет! — кто-то прошептал мне в ухо.
 Слабый свет появился надо мной и приближался ко мне. Это была маленькая, сияющая фея размером с ладонь.
 — Оно – один и не может быть двух одинаковых в Мире? — спросила она.
 3.
 — Оно – один и не может быть двух одинаковых в Мире? — повторила она, махая крыльями.
 Я решил, что это было игровым событием. Я взглянул на японский текст. Перечитав загадку, я понял, что меня просили назвать что-то уникальное в Мире. К несчастью, я играл всего лишь пять минут. Откуда я могу знать?
 Фея хихикала и задала загадку снова.
 — Я не знаю, — ответил я по-японски.
 Она продолжало кружить в воздухе и повторять загадку. В конце концов, я убежал.
 Я пробежал через толпу людей на многолюдной улице и побежал по мосту, пересекавшему канал. Я остановился в середине моста и обернулся, чтобы увидеть, что фея прямо перед моими глазами. Она кружилась вокруг моей головы и, продолжая хихикать, повторяло загадку:
 — Оно – один и не может быть двух одинаковых в Мире?
 — Пожалуйста, помогите мне! — попросил я по-английски, но все игнорировали меня.
 Я чувствовал себя беспомощным. Эта игра была чересчур для меня.
 — Что случилось? Какие-то проблемы? — кто-то спросил по-английски. Я должен был пробормотать вслух кому-то, кто это сказал.
 Я обернулся и увидел персонажа, стоящего на мосту и держащего самурайский меч. Я понял, что его класс – Тяжелый мечник.
 — Я могу помочь, если хочешь, — продолжил он по-английски.
 — Ты понимаешь меня?
 — Разумеется. Я – американец. — Он засмеялся.
 — Действительно? Я тоже!
 — Меня зовут Санджуро Сунаараши.
 Я представился сам, а затем он спросил:
 — Ты зашел из Штатов?
 — Да! Бостон.
 — Великий город, — улыбнулся он.
 — Ты тоже там живешь?
 — Нет. Но я посещал его давно. Омары там вкусные. У нас не было очень уж много свежих омаров в Южной Дакоте. Ты знаешь, где располагается гора Рашмор 3 .
 — О, да, где лица президентов вырезаны в горе! — засмеялся я.
 Восхитительно, как общее связывает людей, когда те путешествуют, даже если и по просторам интернета. Я почувствовал некоторую близость к Санджуро.
 — Так что случилось? — спросил он.
 Я рассказал ему все, что случилось с того момента, как я зашел в игру.
 Санджуро кивал, слушая рассказ, а затем спросил:
 — Фея все еще здесь? Ты ее видишь?
 Я был в замешательстве, поскольку фея летала все то время, что мы разговаривали.
 — Ты не видишь? Она прямо передо мной, — сказал я.
 — Хм… Пошли туда, где не так шумно, — предложил Санджуро.
 Поскольку наш разговор могли слышать другие игроки, пересекавшие мост, мы пошли вниз по руслу реки.
 — Ты не видишь ее, Санджуро? — удивленно спросил я.
 — Нет, Не вижу.
 — Но она здесь. Я указываю на ее.
 — Я верю тебе. Это, вероятно, особое событие, которое можешь видеть только ты. — Санджуро сел. Я не знал команды, благодаря которой можно было сесть, поэтому остался стоять.
 — Только я могу видеть? Как это возможно? — Я восхищенно наблюдал за летающей вокруг феей.
 — Это онлайн игра, поэтому есть вещи, отличающиеся от настоящего мира. Я не сомневаюсь в твоей истории. В любом случае, легенды говорят, что только невинное дитя может видеть фей!
 В то время, как мимо проплывала гондола, Санджуро громко рассмеялся.
 — Мне тринадцать, — сказал я. — Феи не приходят в таком возрасте.
 — Тринадцать?! А твой голос изменен?
 Я слышал, что можно изменить голос, используя специальную программу. В киберпространстве ты мог изменить свой голос, возраст, тело и даже пол. Густой, мужской голос самурая мог, на самом деле, принадлежать чирлидерше или вежливому бизнесмену. Ты никогда не узнаешь, с кем имеешь дело.
 — Ты сказал, что фея загадала загадку?
 — Да.
 — Я никогда не слышал о подобном событии раньше. — Санджуро на мгновение задумался, а затем спросил: — Что фея сказала тебе?
 Я пролистал назад и повторил загадку на японском.
 Он вздохнул и стал размышлять вслух:
 — Меня интересует, это точно ссылается на игровой Мир? ‘Один, но не может быть двух’ означает что-то уникальное.
 — У тебя есть предположения?
 — Может быть, ограниченное особое задание или уникальный монстр, такой, как Один грех?
 — Один грех?
 — Пара персонажей, известных, как Наследники Фианны, победили уникального монстра, которого победить лишь один раз.
 — Я попытаюсь так ответить.
 Я набрал Один грех катаканой .
 — Нет, нет, — смеялась фея и трясла своей головой.
 — Это не то.
 — Понятно. Спроси, есть ли какие подсказки? — сказал Санджуро.
 — Маленькая фея, можете подсказать, — сказал я на японском.
 — Подсказка, подсказка! Подсказка в том, что это есть у каждого! — Фея кувыркалась в воздухе, оставляя после себя сверкающий след.
 Я был в еще большем замешательстве. Если это было уникальное, то как это может быть у всех?
 — Что сказала?
 — Подсказка в том, что это есть у каждого.
 Я открыл и просмотрел список вещей. Однако, поскольку я был новичком в игре, я не смог выделить что-то уникальное.
 — Вещь, которая в Мире есть у всех, но нет двух, да?
 — Разве это не странно? Как каждый может иметь что-то уникальное?
 Санджуро внезапно засмеялся.
 — Тебе не нужно отвечать прямо сейчас. Фея, вероятно, последует за тобой, пока ты будешь играть, так что пошли.
 — Что?
 — Пойдем в локацию. Ты ведь не покидал город раньше, правильно? — Он не ждал ответа, а затем меня куда-то потащил.
 После того, как мы пересекли мост, мы достигли открытой области, где крутился и вращался огромный круг, напоминающий большое зеркало. Это было тоже место, где я начал игру, только зайдя в ее.
 — Это Врата хаоса. Они перенесут тебя куда-угодно в Мире. Ты сможешь уйти из города в другую область или на другой сервер, — объяснил он. — Ты можешь выбрать область, собрав комбинацию трех ключевых слов.
 Я открыл меню Врат хаоса.
 — Попробуй выбрать эти три слова, — предложил локацию Санджуро и Врата хаоса среагировали, поглотив мой аватар кольцом света.
 4.
 Я стояла на травяном поле. Ночь. На небе были видны луна и звезды. Ветер гулял по равнине и слышался шелест травы. Не было только одного.
 — Санджуро?
 Самурая нигде не было видно. Смеющаяся фея была единственным компаньоном.
 — Где ты? Санджуро?
 Я зашагал по высокой траве. В противоположность шумному и активному главному городу, в травяном поле стояла тишина, за исключением разве что тихих звуков текущей воды. Я бежал прямо к воде, фея следовала за мной.
 Я остановился, когда услышал, как что-то ударило по воде. Я вошел в маленькую бухту. Затем услышал другой звук. Пока я осматривал область, то увидел странные тени по другую сторону. Это не мог быть Санджуро.
 Голоса становились громче по мере того, как я шел вверх по течению. Я слышал, как несколько человек разговаривают о чем-то.
 Внезапно вспышка молнии ударила одного из персонажей.
 До того, как я понял, что случилось, я уже бежал к упавшему игроку. Это был игрок с тяжелым топором, которого я встретил на улице Мак Ану, того, который ушел от меня. Он был мертв.
 Мастер волны жадно глотала воздух, смотря на труп своего партнера. Затем из тьмы появились еще три персонажа, чтобы окружить ее.
 Двое из них были с двуручными, самурайскими мечами. Третий пользовался парными клинками и напоминал ниндзя.
 — Так там еще и третий, да. — Длинноволосый мечник, убивший человека с топором, смотрел на меня. Двое оставшихся смеялись. Это вывело меня из себя.
 — Вы PK 4 ? — прокричала Мастер волны.
 PK? Кто такие PK?
 — Да. И ты наша цель, — засмеялся мечник с длинными волосами. Он махал своим мечом вперед и назад меж мной и Мастером волны, вероятно, пытаясь решить, кто будет следующим.
 — Почему? — спросил я. — Почему ты убил его?
 — Что за черт? Он – гайдзин? — развлекаясь, длинноволосый мечник смотрел на меня.
 — Как ты мог убить человека?!
 — Прекрати разговаривать на английском, идиот! Это японский сервер! — Промычал длинноволосый мечник и указал мечом на меня. Мне казалось, что я буду следующим.
 — Умри! — закричал он.
 Я закрыл глаза, когда сверкающий меч понесся вниз. Я услышал свист, но, когда я открыл глаза, Санджуро стоял передо мной.
 — Прости, я опоздал.
 Он ударил длинноволосого мечника своим мечом и мерзавец пошатнулся от сильного удара. Все трое отступили назад.
 — Кто ты, черт возьми?
 — Желаешь продолжить? — сказал Санджуро на японском.
 Мечник повернулся к своим компаньонам.
 — Он слишком силен.
 — Что?
 — Его уровень слишком высок!
 Как он узнал? Мог ли сказать по тому урону, что получил?
 Длинноволосый мечник был готов сбежать, что, похоже, подорвало дух оставшихся двоих.
 Санджуро почувствовал их колебания и пролаял простую команду:
 — Уходите.
 — Подлые PK, как ронины 5 … У них нет гордости или чести, — заметил Санджуро, опуская свой меч.
 — Что за PK?
 — Убийца игроков, — объяснил он.
 — Почему они это делают? Им позволяют убивать других людей?
 Санджуро не ответил.
 Если правила Мира позволяют это, тогда, я полагаю, это приемлемо. Но я не мог понять, почему кто-то хочет делать подобное. Образ Мира и все, что я хотел здесь найти, оказалось разрушено.
 — Эти люди играют, чтобы просто ранить других?
 — Они заходят ради подобных ощущений, — сказал Санджуро.
 — Я хотел потренироваться в японском. Но, если Мир таков, я не хочу больше в него играть.
 Женщина, Мастер волны, вежливо поклонилась.
 — Спасибо за то, что спасли нас.
 Когда она повернулась и поблагодарила Санджуро, я заметил, что тот с топором вновь живой.
 — Спасибо! — Он выглядел счастливым, когда обращался ко мне.
 — Как вы воскресли?
 — Она воскресила меня. — Он тихо смеялся, а затем его манера поведения сменилась и он спросил: — Мы ведь встречались в городе, не так ли?
 — Да.
 — Мне жаль, что мы тогда тебя проигнорировали. Прости.
 Он представился, как Тамоцу, а женщину звали Аки. Они были женаты в настоящем мире. Затем я услышал звук насекомых.
 — Эй! Время почти пришло, — сказала Аки.
 — Время для чего? – спросил я.
 — Сейчас увидишь. — Тамоцу указал на мягкую вспышку света. Медленно количество вспышек увеличивалось: сначала одна, потом две, а потом снова и снова. Крошечные сферы появлялись над рекой, увеличиваясь в количестве.
 — Светлячки! — сказал я.
 — Они так великолепны, — сказала Аки, — мы зашли, чтобы посмотреть на них.
 — Но мы не ожидали, что нас поймают PK. Я полагаю, что ты встретился со многими вещами в Мире, — ухмыльнулся Тамоцу.
 — Я помню, когда был маленьким, то видел светлячков в маленькой бухте неподалеку от дома бабушки и дедушки. Это мои единственные воспоминания о Японии.
 — Ты был в Японии? — спросил Санджуро.
 — Моя мама из Японии. — А затем я понял, что я знаю ответ на загадку.
 Я взглянул на фею и напечатал ответ.
 — Правильно! Правильно! — Фея весело закувыркалась.
 — Каков ответ? — спросил Санджуро.
 — Оно – один и не может быть двух одинаковых в Мире – это имя!
 — Как ты понял это?
 — Ты не можешь зарегистрировать имя, которое уже существует. Когда я первый раз регистрировал свое имя ‘Хотару’, я набирал его хираганой , но оно уже использовалось. Я также пытался написать его на катакане и кандзи , но и они также были заняты. Вот почему я использовал английские буквы, чтобы написать свое имя, Хотару, которое означает светлячок.
 Феи резвились в воздухе, а затем стали большим шаром света и присоединились к светлячкам. Моментом позднее светлячки рассеялись по ночному небу. Остался только звук мягкого журчания реки.
 — Санджуро, ты уже знал ответ? — спросил я.
 Он улыбнулся.
 — Почему ты спросил?
 — Потому что ты привел меня сюда, чтобы я увидел значение своего имени.
 Санджуро тихо засмеялся.
 — Ну, мы пойдем назад в город, — сказал Тамоцу.
 — Спасибо, что спасли нас, Санджуро Сунаараши. Спасибо, Хотару, — махнула рукой Аки.
 Они улыбнулись и исчезли в кольце света. Настала тишина.
 — Ты улучшил свой японский, малыш.
 — Что?
 — Ты недолго разговаривал на японском с этими двумя.
 Я внезапно понял, что он прав. Я за весь разговор не произнес ни одного английского слова.
 — Вот, — сказал Санджуро, когда новое окно появилось на моем экране.
 — Что это?
 — Это мой адрес пользователя. Таким образом ты снова сможешь со мной связаться в будущем.
 — Спасибо вам огромное!
 — Помни, что, когда ты путешествуешь, ты встречаешь хороших или плохих людей, также, как и настоящей жизни. Сделай все, что в твоих силах, чтобы насладиться игрой и с достоинством потрать время, — сказал Санджуро.
 — Я рад, что встретил тебя!
 — Мне тоже было приятно встретиться с тобой, Хотару, — сказал Санджуро. — Я надеюсь, что твое путешествие будет, как и твое имя, светлым.
 \* \* \*
 Я вышел из игры и снял ЛД. Каким-то образом моя комната выглядела иначе. Я испытал новый мир, существующий только в спутниковых лучах и оптоволоконных кабелях. За мгновение я посетил Японию.
 Я хотел вновь зайти, чтобы встретить еще больше людей, но уже было поздно. Мои родители скоро придут домой. Я спустился вниз, чтобы съесть свой холодный ужин и включил телевизор. Игра только что закончилась. Бостон Селтикс проиграл в 3 очка.

 https://ru.wikipedia.org/wiki/Рашмор

 PK – Player killer – убийца игроков. Не стал переводить, чтобы отразить то, что герой плохо понимает японский язык.

 https://ru.wikipedia.org/wiki/Ронин

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Послесловие автора**

Эта книга – сборник рассказов, большинство которых публиковалось в Monthly Comptique Extra Edition.
 “Второй персонаж” – это история 1 тома, рассказанная от лица Хокуто и раскрывает характер Харуки Мизухары, человека, управлявшего этим аватаром.
 “Копье Одина” технически является продолжением первой книги, начинаясь в тот же период, что события с 1 по 4 серию аниме .hack//Sign. Пожалуйста, прочитайте вместе с этой историей 3 том манги “Легенда сумерек”.
 События в “Камуи” происходят спустя 4 года после Сумеречного случая. В это время Камуи – командир Кобальтовых рыцарей. Ее очередь встретиться с ИИ, способным ослабить ее волю.
 “Румор” было легко написать. Маленькая девочка Рена довольно сложна, но я надеюсь, что она хорошо получтлась. Румор – это сетевой поэт и блуждающий ИИ, наслаждающийся распространением слухов ради собственного удовольствия.
 “Файерфлай” повествует историю о первой встрече Хотару и Санджуро.
 Так завершается моя работа над .hack. Я хочу поблагодарить эдитора Comptique Тамуру-сама и редактора новеллы Коу Нанба-сама. Также хотелось и в дальнейшем сотрудничать с Учияма-сама из компании Bandai и Матсуяма-сама из компании CyberConnect2 над следующим проектом. Наконец, я хочу выразить благодарность за о малое время, что смог поработать вместе с Идуми-саном.
 Надеюсь, увидеться со всеми вами в будущем!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Послесловие переводчика**

Здравствуйте все, с кем уже виделись, и добро пожаловать всем новеньким! Это перевод 2 тома .hack//AI buster. И я его перводчик — SferDrakon.
 Сам том представляет сборник историй и самое главное о содержимом уже сказал сам автор в своем послесловии. Что ж, я повторятся не буду. И я надеюсь, что вы не читаете с конца в поисках таких вот кратких обзоров, чтобы понять, стоит ли читать или нет. Лучше уж в процессе чтения и полного погружения в историю осознать, нравится она вам или нет.
 Хочу отметить один важный момент при переводе и редактировании. Тут нигде не указывается пол главного действующего персонажа и до самого истории, а то и всего тома гадаешь на эту тему.
 Все вроде бы указано в истории Мира, но поди их разбери. Если в первой истории было все понятно, поскольку она пересказывает события первого тома от лица другого героя - Хокуто, то, например, только в истории понимаешь, что новичок в отделе отладки, который в первом томе без пола и имени оказывается девушкой, которая впоследствии создает персонажа Камуи. Так что надо лезть назад в первый том и выправлять этот момент.
 Кстати, хотел бы также сказать о последних трех историях. У каждой в качестве названия выступает имя того или иного персонажа, поэтому я не стал их переводить, поскольку имена не принято переводить, только транслитировать, хоть и последнее неного жутко звучит.
 Перевел я этот томик давно и несколько лет он лежал в столе, так как не был уверен в том, что смогу отредактировать, а редактора, который взялся бы так и не нашел. Сейчас я редактированию учусь, так сказать, в процессе работы над произведением "Драконий рыцарь со Звездной меткой".
 Что ж, в этом месяце планирую выложить полностью ".hack//Another birth - 1. Заражение" и 2 том "Повесть о цифровом демоне".
 До скорых встреч в следующих томах.
 3 июня 2018 года.
 SferDrakon.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

 Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/hackSvixnuvshijsya-II/

 Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

 Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Друзья, если Вам понравилась книга, и работа нашей команды по созданию электронной книги**

**Поддержите Нас символической оплатой, даже если это будет 0.1$ / 1RUB или кликните на рекламу на сайте.**

**Нам будет очень приятно осознавать, что проделанная работа принесла Вам пользу, и наша команда старались не зря.**

**Поблагодарить авторов и команду. (ссылка на раздел поддержать проект https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/)**