

tatsuya hamazaki

浜崎達也

# hack//

A I s b u s t e r 2

角川スニーカー文庫

# .hack

//Охотник за ИИ – 2

Автор:  
Хамазаки Тацуя

Иллюстратор:  
Изуми Рэй

Перевод на русский язык:  
Россу9i (Aragami FanSub Group)

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

## **Содержание:**

**История The World●004**

**Предисловие●007**

**.hack//Охотник за ИИ/2-й персонаж●009**

**.hack//Охотник за ИИ/Копьё Вотана●025**

**.hack//Охотник за ИИ/Камуи●042**

**.hack//Легенда Сумеречного Браслета/Слух●054**

**.hack//Легенда Сумеречного Браслета/Светлячок●062**

**Авторское послесловие●072**

# **История The World**

### **\*Конец двадцатого века.**

Министерство обороны США разрабатывает сеть ARPANET, тем самым заложив основы для создания сети Internet. К 1999 году почти каждый человек по всему земному шару получает возможность выходить в международную компьютерную сеть.

### **\*Начало двадцать первого века.**

Поскольку популярность интернета растёт как на дрожжах, секретную правительственную информацию становится всё труднее скрывать и напротив, становится всё легче получить. Продолжаются хакерские атаки на компьютерные сети, и растёт число киберпреступлений.

### **\*2002 год.**

Октябрь: При ООН создана комиссия по всемирной компьютерной сети, КВКС (*прим. пер.: см. первую книгу*).

### **\*2003 год.**

Январь: Зимнее заседание КВКС.

Апрель: Новый вирус под названием *Привет*, КВКС инфицирует компьютеры порядка 10 млн. пользователей компьютерной сети.

Декабрь: Молодой человек японского происхождения за создание вируса *Смертельная вспышка* приговорён КВКС к смертной казни (подана апелляция).

### **\*2004 год.**

Апрель: На весеннем заседании КВКС были утверждены следующие законопроекты: Поиск и исследование новых вирусов, Помощь развитию промышленной безопасности, и, Ужесточение уголовного кодекса в отношении сетевых преступлений.

Август: Умирает Эмма Вилант.

Незавершённая эпическая интернет-поэма *Эпитафия Сумерек* пропадает из доступа.

В результате взлома хакерами швейцарского банка, украдено 84 млн. долларов.

### **\*2005 год.**

Январь: Атаки хакеров вызвали повышение котировок на Нью-Йоркской фондовой бирже.

Декабрь: 24 декабря вирус *Поцелуй Плутона* обрушивает сеть Internet. За 77 минут все находящиеся в сети компьютеры и системы управления связью выходят из строя. Ответственным за запуск вируса оказался десятилетний школьник.

### **\*2006 год.**

Январь: 44-й американский президент Джим Стоунколд покидает свой пост.

ALTIMIT OS становится самой используемой операционной системой.

Лето: Корпорация «CyberConnect» берётся за создание игры The World.

Гарольд Хёрвик продаёт свою игру Fragment корпорации.

**\*2007 год.**

Январь: Корпорация «Altimit» (головной офис которой располагается в Сан-Франциско) открывает 12 зарубежных филиалов.

Май: Ватараи Казуши и Токуока Дзюничиро начинают работу над японской версией Fragment, которая позднее станет игрой The World.

Начинается бета-тестирование разработанной под ALTIMIT OS версии игры Fragment.

Июль: Fragment становится наиболее упоминаемой игрой в среде игроков в многопользовательские сетевые игры.

Октябрь: KBKC объявляет о том, что все компьютеры по всему миру должны быть переведены на ALTIMIT OS.

ООН объявляет предстоящее 24 декабря праздничным выходным днём и даёт ему название «Поцелуй Девы Марии».

Корпорация «CyberConnect» объявляет о скором выпуске игры Fragment.

Начало ноября: За первый час после открытия предзаказов на The World, число заявок достигло цифры в 100.000.

Конец ноября: Корпорация «CyberConnect» отрицает слухи о приостановлении приёма заявок.

Декабрь: Объявившему 24 декабря *Декларацию Сетевой Безопасности* президенту США Алексу Колману доложили об открытии продаж The World.

**\*2010 год.**

Во время отладочных работ Ватараи встречается с блуждающим ИИ. (Рассказ №1. 2-й персонаж)

Ватараи расследует появление персонажа в виде кота. (Рассказ №2. Копьё Вотана – на основе аниме *.hack//Знак*)

Происходит второй сетевой кризис, получивший название *Снова Плутон*. (на основе первых четырёх игр для PS2)

**\*2011 год.**

Ватараи увольняется из корпорации «CyberConnect».

**\*2013 год.**

Шибаяма Саки получает должность начальника отдела отладки. (Рассказ №3. Камуи)

Кунисаки Рэна покупает игру The World. (Рассказ №4. Румор)

**\*2014 год.**

Официальный ограниченный розыгрыш персонажей из группы *.hackers*. (Рассказ №5. Светлячок – на основе манги и аниме *.hack//Легенда Сумеречного Браслета*)

## **Предисловие**

Добро пожаловать в The World!

Во вселенной *.hack* мы встречаем переплетение множества литературных жанров, и это делает её воистину уникальной. Она сочетает в себе фэнтези с её мечами и магией, киберпанк и РПГ с легкой примесью техно-эволюции.

В 1980-х годах Уильям Гибсон в своём романе «Нейромантик» ввёл такое понятие как «киберпространство», тем самым создав новый поджанр в научной фантастике. Хотя, как некоторые считают, невиданный доселе жанр и родился благодаря резко возросшему уровню компьютерной техники и технологии, именно Гибсон был первым, кто вывел его в жизнь в своём блестящем романе, действие которого происходит на востоке. Поэтому и вселенная *.hack*, развитие которой происходит в игровом мире на востоке, смогла найти своего почитателя на западе.

Каждый из пяти коротких рассказов данного сборника повествуется от лица разных персонажей, что открывает перед нами новые грани The World, в зависимости от взглядов этих персонажей на игру.

Хотя The World и представляет собой фэнтезийную онлайн-игру, после того как игроки стали всё чаще сталкиваться с возросшим числом ИИ, она перестала быть собранием приключений где надо просто рубиться направо и налево. Кобальтовые Рыцари призваны находить и удалять подобные аномалии, но что происходит, когда отладчики начинают задаваться вопросом о правильности своих действий? Что они делают: попросту выполняют отладку компьютерных программ или же уничтожают новую, недавно зародившуюся форму жизни? Может ли сознание прийти из киберпространства? Ватараи, глава Кобальтовых Рыцарей, и его преемница сталкиваются с этими вопросами в рассказах «Копьё Вотана» и «Камуи».

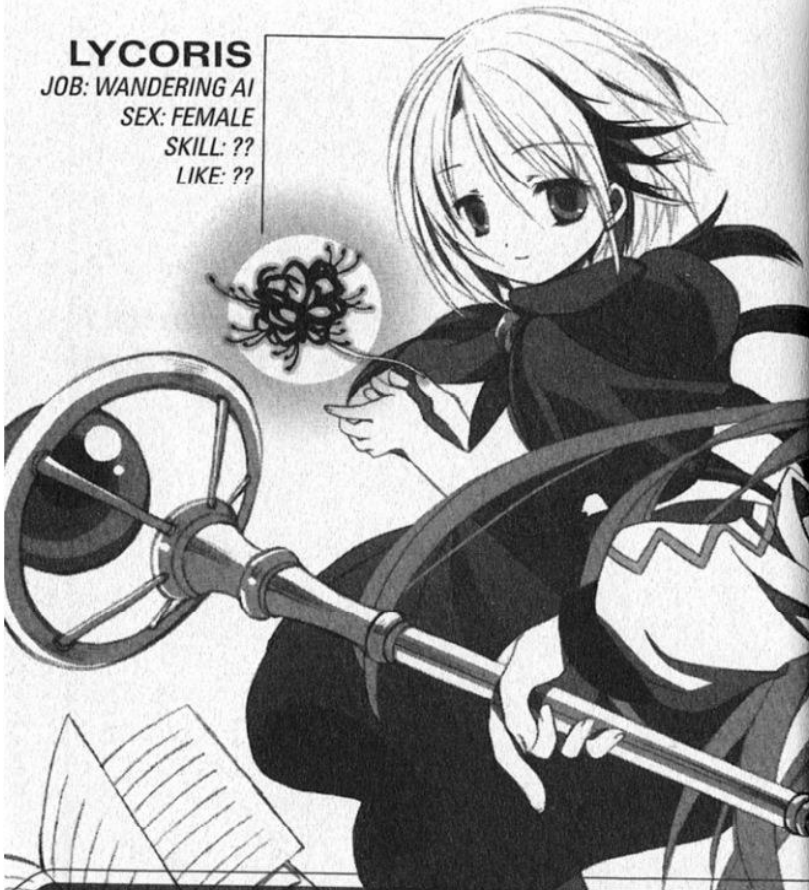
Первый рассказ «2-й персонаж» глазами Хокуто показывает нам с другого ракурса события первого тома *.hack//Охотник за ИИ*. Из этой истории мы узнаём о женщине, которая управляет аватаром, и её личность оказывается совсем не такой, какую вы ожидали.

Заключительный рассказ представляет собой остроумную загадку для любого человека, кто хоть раз в жизни играл в онлайн-игрушки. В тексте даны подсказки. Получится ли у вас найти ответ прежде Хотару?

Несомненно, все пять рассказов носят развлекательный характер, но они также и проливают новый свет на вселенную *.hack* для всех тех, кто читал графические новеллы, играл в игры или смотрел аниме. Надеемся, вы как и мы придёте в восторг от этой книги. До встречи в четырёхтомнике *.hack//Повторное появление!* (прим. пер.: как бы мне того не хотелось, но перевести ещё 4 тома подряд для меня неподъёмный труд, так что – увы)

**.hack//Охотник за ИИ/2-й персонаж**

**LYCORIS**  
JOB: WANDERING AI  
SEX: FEMALE  
SKILL: ??  
LIKE: ??



**HOKUTO**  
JOB: WAKEMASTER  
SEX: FEMALE  
SKILL: BEGINNER  
LIKE: POEM



**.hack//AI buster/2nd Character**



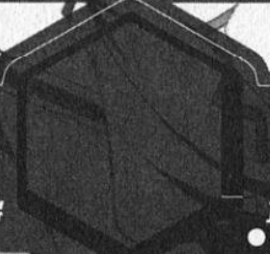
ALBIREO



ORCA



BALMUNG



NO DATA

Рядом со мной невыносимо воняло. Вы спросите, почему? Да просто потому, что я опять уснула возле мусорной корзины. Вот как можно быть такой ленивой? И ещё важнее вопрос, почему вообще я такая неудачница?

Я прошла в свою рабочую комнату и уставилась на два моих ноутбука. Слабое свечение их мониторов порождало на стене жуткие тени. На одном мониторе отображался бесплатный текстовый редактор, на другом – электронный словарь «Reader's Plus» на более чем сорок шесть тысяч слов. На углу стола высилась груда непрочитанных книг западных авторов и различные справочные материалы, включая «Англо-Японский словарь» издательства «Random House» и «Новейший краткий Японо-Английский словарь» издательства «Sanseido». Понятия не имею, почему я эти словари ещё не выкинула, всё равно ведь ими больше не пользуюсь. Электронные словари, с их продвинутым поиском и компактностью, намного удобнее.

Все эти книги и программы нужны мне для работы. Я переводчица. К сожалению, я запорола свой последний проект, а срок его сдачи неумолимо приближается. Всё что мне оставалось – лишь смотреть на часы и видеть, как их стрелки отсчитывают моё время.

Я села за стол. В настроении «отложи на завтра то, что можно сделать сегодня» я запустила иконку в ALTIMIT OS и надела на голову Face Mound Display, или по-иному ФМД. Во встроенных наушниках раздался привычный звук. Хотя на краткий миг, но я могу убежать от приближающегося срока сдачи материалов, от приставучих редакторов и даже от моей тёмной, тесной двухкомнатной квартиры. Я могу убежать от реальности и ступить в The World.

### Мак\*Ану

Мой аватар Хокуто представляет собой премилую, полуобнажённую ведьмочку в остроконечной шляпе. Её профессия – Мастер стихий, или по-простому колдунья. Она мой второй персонаж, причём у неё самый низший уровень. Так как она выглядит намного моложе меня, мне приходится использовать специальный голосовой модулятор, чтобы мой голос тоже звучал моложе. Применение таких устройств делает отыгрывание роли в The World веселее.

Я только-только залогинилась в водной столице, городе Мак\*Ану, как тут же в поле моего зрения попал Копьеносец (профессия тех, кто вооружён копьём) по имени Альбирео. Он стоял на балконе второго этажа, протянувшегося вдоль берега реки старого здания. Меня заинтересовал не столько сам аватар, сколько его копьё. Оно не было похоже ни на одно из тех, которые мне доводилось видеть раньше, а ведь я знаю как выглядит большинство оружия в The World. Я увеличила изображение и внимательно изучила его незнакомые черты и замысловатые узоры.

Мне захотелось узнать побольше, поэтому я убрала увеличение, чтобы посмотреть на хозяина копья. У него была смуглая кожа и блестящие чёрные волосы подстриженные «под волка». Одет он был в чешуйчатый доспех без рукавов, а значит, отнести его можно было к классу лёгких рыцарей. Не думаю что он наёмник или бандит, ведь копьё, прежде всего, символизирует порядок.

Любопытство взяло надо мной вверх. Мне просто необходимо стало узнать об оружии и его владельце как можно больше. Я осторожно приблизилась к его дому. То, что у него есть свой дом, означает, что он высокоуровневый игрок. Я стала придумывать, что бы ему сказать, как вдруг весёлая музыкальная тема Мак\*Ану резко оборвалась и сменилась на грозную воинственную мелодию.

– Ах! – удивлённо произнесла я.

Программное обеспечение чата тут же автоматически преобразовало мой голос и вывело сказанное в виде текста.

**Хокуто: Ах!**

Как я могла забыть, что сегодня день ивента «Вторжение монстров»? Глупая, глупая, глупая!

Обычно в корневых городах монстры не появляются, но раз в месяц многочисленные орды мерзких чудовищ прорываются сквозь Щит Духов и заполняют улицы. По несчастливой случайности, мой персонаж Хокуто – первоуровневая слабачка.

Неожиданно из-за угла появились несколько гоблинов, которые свирепо уставились на меня. Я тут же выделила входную дверь и быстро-быстро по ней застучала.

**Альбиро: Кто там?**

По ту сторону двери раздался вполне обыденный вопрос.

– Спасите! – панически закричала я. – На меня напал монстр! Он сейчас меня убьёт! Спасите!!!

Вот таким образом, несколько мгновений спустя я и познакомилась с Альбиро.

.: 2 .:

Мне хотелось послать всё к чёртовой матери. Я не желала возвращаться в реальность, где меня ожидал мой неудачный перевод. Меня глодала тревога.

Я работала над своим четвёртым переводом, это был зарубежный роман о террористах Северной Ирландии. Не то чтобы перевод был совсем уж неудачный, просто я сама не была террористкой и вовсе не стремилась ей стать. В отличие от бойцов IRA и SAS (*прим. пер.: IRA – ирландская республиканская армия – организация, борющаяся за независимость Северной Ирландии от Великобритании; SAS – специальная авророздушная служба – британский спецназ*) я совершенно не разбиралась в оружии и взрывчатке. Другими словами, я понятия не имела о чём пишу и как мне перевести прочитанное на японский язык. Если кто-то может прилично читать на английском, это ещё не значит, что он так же прилично может и переводить с него.

На меня напала тоска, а может просто нервы разыгрались, но что-то мне было нехорошо. Меня тошнило, хотя я уже несколько дней ничего не ела. Может, съесть чего-нибудь?

Вместо этого я снова вошла онлайн.

Я почитала литературные топики на сервисе BBS. Прежде чем стать профессиональным переводчиком, я постила там анонимные сообщения. Теперь же я испытывала нападки со стороны мультязычных читателей, которые детально разбирали ошибки в моих переводах, безжалостно насмехаясь над моими усилиями. Ах, карма.

Их слова словно клинками ранили моё нежное самолюбие.

Если переведённая книга хорошо принимается читательским обществом, то вся заслуга в этом приписывается автору. Но если книгу никто не покупает, то все шишки сыплются на переводчика. Читатели вспоминают переводчика только тогда, когда он сел в лужу.

Мне необходим был комфорт. Настоящий, тёплый, расслабляющий комфорт. Стоило бы завести кота. Но вместо этого, я отгородилась от одиночества и своих страхов электронным фильтром киберпространства. Я стала постоянно в нём нуждаться, как наркоман нуждается в очередной дозе.

Блуждая по просторам интернета, я вдруг отвлеклась на беспорядочно разбросанные по всем столу корректурные листы (*прим. пер.: распечатки текста, используемые при подготовке издания к печати, предназначенные для читки корректуры*) переведённого мной короткого рассказа (срок перевода – два дня). Даже в наш электронный век, лучшие редакторы продолжают вычитывать корректуру со старомодных бумажных носителей, делая пометки на листах обычной шариковой ручкой.

Мне надо закончить с этой работой и приняться за следующий роман объёмом в целых пятьсот страниц. Срок его сдачи лежал через два месяца, а я к нему даже и не притрагивалась. Ну конечно не притрагивалась, ведь я в первую очередь та ещё волокитчица, а лишь потом только переводчица.

Я бегло просмотрела страницы. На них не было ни одной красной пометки. И всё же я боялась начать. Боялась до смерти, что снова наделаю кучу ошибок, что снова всё переведу неправильно. Моим самым большим страхом в жизни всегда был страх провала.

Через какое-то время мои глаза потускнели. По крайней мере, в игре я могу забыть о своей душевной боли. Открывая дверь в The World, тем самым я искала для себя комфорт...

### Девочка в красном

Пришлось его немного поугovarивать, но, в конце концов, Альбирео открыл передо мной дверь. Он же и спас меня от гоблинов. Кроме того, он вступил в сражение и победил босса монстров в ивенте вторжения, что лишний раз доказывало, как силён его персонаж.

Когда Альбирео закончил бой – а выдался он кровавым – я поспешила назад к порогу его дома и подождала возвращения копейщика. Я практически вынудила хозяина копия организовать со мной пати, и как только он это сделал, я тут же увидела маленькую девочку, держащую Альбирео за руку.

У него есть ребёнок?

Девочка была одета в красное платье и накинутую на нежные плечи восхитительную красную накидку. Глаза у девочки оставались всё время закрытыми. Это навело меня на мысль, что она слепая, и именно поэтому Альбирео всюду её водит за руку. Девочку зовут Ликорис и она не может говорить, хотя Альбирео каким-то образом удаётся с ней общаться.

Так как девочка появилась только после того, как мы создали пати, я поняла, что она не обычный игрок.

Альбирео не ответил на мой вопрос насчёт неё. Сказал только, что она часть квеста в котором он участвует, и что она останется с ним рядом до тех пор, пока квест не будет пройден.

Не успел он закончить своё объяснение, как появились ещё два необычных персонажа: Орка и Бальмунг. Орка – эдакий огромный варвар, иначе о нём и не скажешь. Бальмунг же, одетый в сияющую серебряную броню, выглядел более изящно и представлял собой классический тип красавчиков. Когда мы все оказались в одной комнате, никто из них не увидел Ликорис.

Альбирео попросил меня о ней не упоминать. Само собой я согласилась, но всё-таки... Почему он хочет скрыть её ото всех, если она всего лишь квестовый персонаж?

Бальмунг с Оркой заметили Альбирео, когда тот сражался с боссом. Они были настолько впечатлены его умениями, что пришли просить его вступить к ним в пати, чтобы вместе сразиться с The One Sin.

Квест The One Sin известен как наиболее тяжёлый ивент из когда-либо созданных в The World, и довольно быстро он приобрёл репутацию непроходимого задания. Бальмунг с Оркой пришли просить о помощи Альбирео, но тот незамедлительно отказался от их предложения.

Далее последовал короткий разговор, во время которого Бальмунг посмотрел на Альбирео и сказал:

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

– Вот это? – Альбирео показал свою алебарду. По сути это была двухсторонняя секира, насаженная на длинное копьё и украшенная красивыми узорами.

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

Вот удача, ведь именно за этим я сюда и пришла. Я оперлась на локти и внимательно прислушалась.

– Боюсь, я не могу тебе этого сказать.

– Почему? – спросил Орка.

– Да, почему? – подумала я.

– Это секрет, – спокойно ответил Альбирео.

– Секрет? – в голосе Бальмунга слышалось недоверие, и я не виню его за это.

– Я не могу вам о нём рассказать. Примите это как должное, – Альбирео пожал плечами.

– Надеюсь, это не читерский предмет? – ехидно проворчал Бальмунг.

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

– Нет, – оборвал его Альбирео и покачал головой. – Его интерес вполне оправдан. Я понимаю, почему ты так подумал – потому что я не был с вами откровенен, – он вздохнул и решительно кивнул самому себе. – Ну что же, это Божественное копьё Вотана.

Все на мгновение замолчали, переваривая полученную информацию.

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

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

Мне захотелось, чтобы Орка заткнулся. Я надеялась, что при поддержке Бальмунга мне удастся выудить из Альбирео больше информации.

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

Оба его собеседника закивали, соглашаясь. Я же вела себя так, словно меня тут нет.

– Это копьё со мной ещё со времён игры Fragment.

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

– Да, – невозмутимо ответил Альбирео.

Для тестирования бета-версии The World, которая тогда называлась Fragment, было отобрано небольшое число, всего порядка тысячи, игроков. Если копьё действительно настолько старое, то оно воистину является редким и уникальным предметом.

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

– Ты участвовал в тестировании бета-версии? – нахмурился Альбирео.

С уверенностью можно было утверждать, что Альбирео чрезвычайно удивил сей факт. А уж как удивилась я сама! Ведь каковы шансы того, что из миллионов и миллионов игроков в одном месте одновременно соберутся сразу три бета-тестера? Как же я хотела присоединиться к их разговору и сказать, что я тоже играла в Fragment, но всё же сдержалась, чтобы сохранить видимость того, что я новоиспечённый игрок.

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

Мрачным кивком Альбирео молча отверг их приглашение. Хоть убей, не могу понять, зачем он это сделал? Хоть он и извинился, сказав, что предпочитает играть соло, но ведь шанс поиграть с такими людьми как они не часто перепадает. Я так подозреваю, здесь каким-то образом замешана маленькая девочка в красном. Поэтому я решила задержаться

подольше, вдруг ещё что-нибудь получится узнать об этом загадочном Альбирео и его древнем копье.

Уже уходя, Орка переключился в режим шёпота и обратился ко мне:

– Скажи, Хокуто...

Я тоже включила шёпот, чтобы Альбирео не мог слышать наш разговор. Это одна из уникальных сторон игры в киберпространстве: ты можешь в частном порядке разговаривать посреди толпы – словно телепатия или что-то подобное.

– Какие у вас с Альбирео отношения? Он сказал, что взял тебя в пати, потому что ты для него особое исключение.

– Он сказал, что я особенная? – я часто-часто заморгала от удивления.

А я всё голову ломала, о чём это они там разговаривают друг с другом в режиме шёпота. Оказывается, они говорили *обо мне*.

– Если он так сказал, значит, так оно и есть, – дерзко ответила я, чтобы скрыть своё смущение.

– Вы знаете друг друга в реале?

– Да, и с давних пор. Мы выросли вместе, – я намеренно ввела его в заблуждение.

Похоже, это было единственное, что он хотел узнать, потому что сразу после этого оба воина попрощались банальными фразами и ушли. Как только они скрылись из виду, Альбирео сказал, что можно говорить.

– Я поражён. Ты на самом деле вела себя на удивление тихо, – он неловко засмеялся.

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

Мне нужно делать вид, будто ничего такого не произошло, если я хочу убедить Альбирео не прогонять меня. Всё-таки его копье меня сильно заинтересовало, тем более, что оно из игры Fragment.

Я припомнила один анонимный пост на форуме, в котором говорилось, что системные администраторы для отладки пользуются копиями. Если эта информация верна, значит, пост написал кто-то из служащих корпорации.

Интересно, чем Альбирео занимается в реальной жизни?

– Всё, пора сваливать, – сказал Альбирео и затем зевнул.

Я разочарованно кивнула, но ни одной причины, по которой он мог бы остаться мне в голову так и не пришло. Минуло несколько секунд, но он всё ещё был в игре.

– Я не могу выйти, – сказал Альбирео.

Мне показалось, что он шутит. В ответ я пошутила, мол, вызови системного администратора; но он принял мои слова всерьёз и ответил:

– Не думаю, что будет правильным вызывать системного администратора, чтобы тот занимался диагностикой неисправности. Возможно, скоро всё наладится само по себе.

– Может, это из-за девочки? – не удержалась я от такого предположения. – Может она просто не хочет отпускать Ала от себя.

– Ала? Кто такой Ал?

– Ты. У тебя слишком длинное имя и его трудно выговорить. Поэтому я решила называть тебя Ал. А её я буду звать Лико.

Альбирео выглядел раздражённым. Хотя, на самом деле, сложно было сказать точно.

Незадолго до его ухода я переключилась в вид от первого лица и впервые за всё время заметила, какие у него необычные глаза. Они были разного цвета: один голубой, другой жёлтый. С каждым моментом общение с Альбирео становится всё интересней.

.: 3 .:

Однажды я осмелилась и зашла в фольклорный отдел местного книжного магазина, где купила книгу по кельтской мифологии. Я прочла её от корки до корки в тот же день, и так зародилась моя любовь к кельтским мифам. Позднее в местной библиотеке я перечла всё, что можно было найти по данной тематике, и «Легенда о короле Артуре» заняла первое место среди моих любимых мифов. Но мои интересы не заиклились только на Мэлори и Теннисоне (*прим. пер.: британские писатели, авторы книг о короле Артуре и рыцарях круглого стола*). Я пошла дальше, вплоть до изучения отсканированных древних позолоченных текстов *Красной и Белой книг* (*прим. пер.: древние рукописные сборники валлийской поэзии и прозы, названные так из-за цвета обложки*).

Со временем я узнала, что кельтские народные сказания сперва были переведены на английский, и лишь потом только на японский язык. Вливающиеся потоком в меня переведённые слова действовали так же успокаивающе, как прослушивание музыки в стиле нью-эйдж во время медитации. Тогда-то я и заинтересовалась человеком, который перевёл мои любимые книги, что, в конце концов, подстегнуло меня к выбору профессии переводчика.

Со всей страстью я окунулась в учёбу, чтобы поступить в университет иностранных языков на английское отделение. Так как японских переводов кельтских книг было слишком мало, я хотела выучить английский язык, чтобы иметь возможность наслаждаться любой кельтской литературой, которую только можно было найти на этом языке.

В это время я открыла для себя Уильяма Батлера Йейтса. Он помог возродить ирландскую литературу, получил Нобелевскую премию и стал одним из лучших поэтов двадцатого столетия. Именно его я выбрала в качестве темы для моей дипломной работы.

К сожалению, средний балл диплома оказался довольно небольшим. К тому же, за четыре года учёбы я поняла, что не смогу найти работу, связанную с переводом кельтской мифологии. В основном так случилось потому, что я была книжным червём, нисколько не заинтересованным в научной работе или дальнейшем повышении уровня своего образования. Мне нравились книги и история, но я всё никак не могла найти работу в издательствах. Поэтому я решила направить свои знания английского языка в правильное русло (голод был тому отличной мотивацией), и поступила на административную работу в небольшую компанию, связанную с английской литературой.

Спустя три утомительных года работы, воспоминания о которых теперь для меня смазываются в одно блёклое пятно, я уволилась. После этого я сменила несколько временных подработок, параллельно посещая школу переводчиков. Я пыталась писать рассказы, полагая, что это станет хорошей творческой отдушиной, но у меня не хватило упорства дописать до конца хоть что-нибудь. Неожиданно мне стукнуло тридцать лет, а какой-нибудь более-менее стабильной работы так до сих пор и не намечалось. Вся моя жизнь стала одним большим разочарованием.

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

Хоть сейчас и шли выходные, мне всё же стоило бы поработать над переводом. Но вместо этого я направилась в локацию «*Sickened, Imprisoned, Fallen Angel*», чтобы встретиться с Альбирео.

Я прибыла как раз вовремя, чтобы стать свидетельницей того, как Орка с Бальмунгом победили считающегося неуязвимым босса под названием *The One Sin*. Но не из-за этого я уклонилась от работы. Меня не интересовали ни игроки, ни *The One Sin*. Я пришла к Альбирео.

Но почему он меня так привлекает? Может потому, что я хочу узнать, на самом ли деле он системный администратор. Если слухи верны и в его копье заключена функция отладки, значит, Альбирео действительно работает на корпорацию «*CyberConnect*», а это в свою очередь объясняет, почему он играет соло (так как работникам корпорации, вероятней всего, нельзя вступать в пати к простым игрокам).

Но зачем тогда он в момент нашей встречи играл в игру? Отдыхал от работы? Отлаживал новый квест? Мы с ним ещё слишком мало знакомы, чтобы я могла составить о нём какое-то определённое мнение.

К тому же есть ещё и Ликорис.

Альбирео настолько одержим её квестом, что менее всего похож на системного администратора, а скорее выглядит как хардкорный игрок.

А ещё с Ликорис происходят неестественные изменения. Изначально она была слепой, но сейчас она может видеть. Очевидно, что Альбирео успешно проходит её квест.

До кучи произошло нечто совсем уж неслыханное.

Обычно, единственным способом перемещения между разными локациями в *The World* является проход через Врата Хаоса, которые представляют собой телепорт с уникальным для каждой локации адресом, состоящем из трёх словарных запросов. И это *единственный* способ перемещения. По крайней мере, я так думала раньше.

Только что мы наблюдали за Оркой с Бальмунгом в *The One Sin*, а уже в следующее мгновение нас перенесло в «*Murmuring, Night, Alchemy*». Причём Врат Хаоса по близости не было.

Технически такое невозможно, но факт есть факт. Есть две лазейки, позволяющие такое перемещение: системный глюк и читерство. И я не думаю, что тут имел место быть глюк. К несчастью, раз уж я решила прикинуться новичком, я не могла спросить об этом феномене у Альбирео. Интересно, это Ликорис устроила такое или же так произошло потому, что Альбирео системный администратор и имеет возможность перемещаться по *The World* как ему вздумается?

Прибыв в локацию, Альбирео, Ликорис и я очутились под звёздным небом. Стояла тихая тёплая ночь, и у всех у нас было хорошее настроение. Спустя некоторое время я поняла, что Альбирео с Ликорис переговариваются в режиме шёпота. Опять же, это нехарактерное для НПЦ поведение. Я страстно желала узнать, о чём же они переговариваются, но не могла слышать ни звука, а спрашивать было не слишком хорошей идеей.

Мне оставалось только смотреть на звёзды и думать о разноцветных глазах Альбирео.

Большинство людей, которые познакомились с моими переводами прежде, чем узнали кто я есть на самом деле, сильно удивлялись тому факту, что я женщина. Моё имя – Харука – не имеет половой принадлежности, а мои переводы сделаны в грубом мужском стиле. К тому же большинство авторов, которых я перевожу, – мужчины, поэтому и меня зачастую принимают за мужчину.

Я считаю для себя это в некотором роде комплиментом и думаю, данная ошибка послужила одной из причин, по которой меня отобрали на бета-тестирование игры Fragment.

Это заблуждение всецело перевернуло мою жизнь. Вскоре после того как я начала играть, я вступила в пати, люди в которой занимались обсуждением иностранной литературы. Мы обменялись игровыми адресами и стали дружить. Когда я сказала одной девушке, что посещала переводческую школу, она захотела познакомиться со мной в реале. Когда мы с ней встретились, выяснилось, что девушка работает редактором в одном крупном издательстве. Она же дала мне мой первый заказ на перевод.

Я тут же бросила свою прежнюю работу и стала заниматься переводами на дому. К сожалению такая работа не приносила большого дохода, а вскоре после этого в издательской индустрии наступил кризис. Но работать из дома всё же лучше, чем каждый день вставать спозаранку, чтобы успеть в офис. К тому же, это давало мне столь желанную свободу посещения The World в любое время, когда я захочу.

Само собой моя начальница тоже играла в The World, что было несколько неудобно для меня, когда подходило время сдачи материала. Можно сказать именно из-за этого я и создала Хокуто, – чтобы можно было играть в The World неузнанной редактором. С этого момента я стала проводить бессчётные часы за игрой.

Но я не откинула свою самую заветную мечту, однажды перевести такую вещь, которая будет пользоваться бешеным спросом. Поэтому я стала искать истории в The World и таким образом узнала о Эмме Вилант. Это стало главной работой всей моей жизни.

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

Закатное солнце слабо освещало The World, лёгкий ветерок чуть волновал поверхность озера и облака реяли на границе сумерек...

– Где это мы? – спросила я.

– В локации «Hidden, Forbidden, Holy Ground».

Слова Альбирео были так же холодны, как тёмное небо над нами.

Мы пошли по мосту и приблизились к старому собору, построенному из серого камня и со вставленными в окна витражами. Время от времени жуткую тишину разбивала доносящаяся из глубины собора мелодия духового органа.

– Это Священное Место The World.

– Почему именно священное? – спросила я из любопытства.

– Потому что оно взято из книги. Ты читала *Эпитафию Сумерек*?

– Что это? – притворилась я, что нет.

– Это эпическая поэма, которая послужила основой для создания игрового мира. Из неё взят сюжет игры, – взгляд Альбирео устремился вдаль.

Во время многих приключений Альбирео не только вернул зрение Ликорис, но и систематически раскрывал передо мной секреты The World. Желая узнать больше, я увязалась за ним, постоянно доставая его расспросами.

– Кто её написал?

– Немецкая писательница Эмма Вилант. Она публиковала её на своём сайте.

Значит, Альбирео знает всё то же, что и я. Я полагала, что если он работает на корпорацию «CyberConnect», то должен обладать большей информацией, нежели я. Но даже если он действительно что-то знает, он не подаёт об этом виду.

Я попыталась копнуть поглубже:

– Судя по твоим объяснениям, ты и сам не в курсе, о чём она.

Альбирео тяжело вздохнул.

– Оригинал был утерян. Бета-версия The World вышла в свет в мае 2007 года. К тому времени как в июле бета-тест был завершён, по сети пошёл слух, что игра основана на рассказе из интернета.

– На книге Эммы?

– Верно.

– Ты играешь в эту игру ещё с бета-версии?

– Возможно, я действительно её мерзкий фанатик, – пошутил он.

Я засмеялась.

– Сайт Эммы упал ещё задолго до того как начались слухи, – продолжил он.

– Почему он упал?

– К тому времени Эмма Вилант умерла.

Всё что он говорит, легко можно выискать в интернете. Мне же нужно большее.

– Ой, – я решила его подзадорить.

– Я собирал любую информацию, какую только можно было найти о ней и её книге. И из того что я узнал выходило, что Эмма перестала появляться в сети в районе 2004-2005 годов. В конце концов выяснилось, что она умерла ещё до 24 декабря 2005 года. Ты знаешь, что произошло в тот день?

– Это в тот день что-то уничтожило весь интернет, правильно?

Он кивнул.

– Правильно. Этим «что-то» был вирус *Поцелуй Плутона*. На семьдесят семь минут по всему земному шару прекратилась всякая связанная с интернетом коммерческая активность. Это стало сильнейшим ударом для мировой экономики. Правительственные структуры, финансовые учреждения, транспортная система, предпринимательская деятельность – всё прекратило свою работу. Были повреждены информационные данные, из-за чего случилось множество железнодорожных и авиационных катастроф – всё было так, словно наступил конец света. Даже компьютеры Пентагона, которые, как считалось, полностью защищены от подобного, пали жертвой вируса. Когда они отвалились от сети, военная автоматическая система нанесения ответного ядерного удара начала обратный отчёт, потому что компьютеры посчитали, что Вашингтон уже лежит в руинах. Если бы всемирная сеть вовремя не перезагрузилась, то всё живое было бы уничтожено в ядерной войне. А ты знаешь, кто оказался виновником в запуске дьявольского вируса?

– Десятилетний мальчишка.

– В точку. И представь себе, он живёт в Лос-Анджелесе: ничего хорошего из этого города ещё не выходило.

– Угу, – согласилась я.

– Большинство частных компьютеров тоже было повреждено. Количество потерянных данных не поддаётся исчислению. Даже я пострадал от вируса.

– Что у тебя случилось?

– Я потерял мою почти законченную дипломную работу, которую писал несколько месяцев кряду.

– Ты не делал резервные копии?

– Теперь делаю.

Я засмеялась, хотя в пору было плакать. Дело в том, что *Поцелуй Плутона* привёл к банкротству кадровое агентство, в котором я в ту пору временно подрабатывала. Это обернулось для меня настоящей катастрофой.

Но если во время *Поцелуя Плутона* Альбирео был занят написанием университетской дипломной работы, это значит, что ему сейчас чуть меньше тридцати лет. Получается, он моложе меня. Внезапно мне стало стыдно за то, что приходится отыгрывать роль наивной школьницы.

– Как бы то ни было, до *Поцелуя Плутона* люди постоянно боролись с вирусными атаками и проникновениями червей. Но теперь у нас есть ALTIMIT OS и сейчас такое сложно себе представить.

– Как страшно звучит, – пожалала я плечами.

– В общем, именно поэтому копий *Эпитафии Сумерек* больше не осталось. Всё было потеряно из-за вируса и смерти Эммы.

– А как же печатные копии?

Альбирео вздохнул.

– По всей видимости сайт Эммы был защищён от сохранения, распечатывания или копирования страниц. Если и есть где-то печатная копия, то Эмма Вилант была единственной, кто её видел. Остаётся только вариант с переписанной от руки с экрана монитора копией.

– Это слишком кропотливая работа. Никто не будет себя этим утруждать. Тем более что сайт был доступен в любое время.

– Ты права. Сайт был бесплатным для посещения и чтения, так что зачем было себя утруждать.

– Значит, всё утеряно?

– Может и нет. Нашёлся страстный любитель произведения, который переписал её и затем перевёл текст на английский язык. Кем бы он ни был, он сохранил печатную копию, по которой затем была создана игра Fragment, которую мы и испытывали в бета-тесте.

– И кто этот переводчик?

Ясно понятно, что у меня были как профессиональная, так и личная заинтересованность в получении ответа на данный вопрос.

– Кто его знает. Некто из сети. Или может это даже была группа людей. Так как нам мало что известно о переводе, то вероятно Fragment слабо следует сюжету. Никто не знает, действительно ли английский перевод сделан по оригинальной работе Эммы Вилант. И если перевод на самом деле сделан с оригинала, то неизвестно насколько он точен.

Я одна из тех немногих людей, кто собирает по кусочкам *Эпитафию*. Мои знания немецкого языка находятся на базовом уровне, но я всё равно просмотрела все английские, японские и некоторые немецкие сайты, имеющие отношение к эпической поэме. Я даже создала игровых персонажей на иностранных серверах, чтобы и там собирать информацию.

– То есть, он может быть ошибочным? – я стала прощупывать почву нашего разговора.

– Перевод это такой неоднозначный процесс, – Альбирео определённо завладел моим вниманием. – Во время него неизбежны изменения, которые призваны адаптировать текст под ту аудиторию и ту культуру, для которых он ведётся. Точность перевода не так важна, как удобство восприятия текста и, в нашем случае, сюжетная линия.

А он хорошо осведомлён о предмете разговора. Может, Альбирео на самом деле переводчик? Он определённо ведёт речь так, словно прекрасно знает, о чём говорит.

– Но ведь ошибка ошибке рознь, – продолжил он. – Например, английскую шутку из-за языковых и культурных особенностей, достаточно точно перевести не получится. Да и некоторые слова, хоть и произносятся одинаково, но имеют разный смысл. И то, что они в одном языке звучат одинаково, это ещё не значит, что и в другом они тоже будут звучать одинаково. Юмор довольно часто играет подобными особенностями языка, которые при прямом переводе бывает сложно уловить. Поэтому переводчик сохраняет сюжетную линию рассказа, но при этом меняет стиль повествования так, чтобы книга по-прежнему оставалась интересной для читателя. В противном случае, если оставить всё как есть, книга может оказаться неудобочитаемой!

– И правда! – сказала я, пытаюсь скрыть свои чувства.

По какой-то причине мне становилось всё труднее и труднее продолжать отыгрывать роль моего второго персонажа – Хокуто. Я всё больше и больше начинаю вести себя как моя истинная личность – Харука.

– Но если переводчик перестарается, то оригинальный замысел писателя испарится. А это одинаково плохо как для читателя, так и для самого автора произведения. Слова – очень деликатная штука. Запомни это.

Если бы он только знал, насколько я согласна с ним. Но мне хотелось узнать, что ещё он может знать.

– Ты говорил, что *The World* основана на *Эпитафии Сумерек*.

– Говорил.

– Значит, разработчики читали оригинал?

– Корпорации «CyberConnect» ежедневно на электронную почту приходят тысячи писем с подобным вопросом.

– И каков её ответ?

– Корпорация на письма не отвечает.

– Почему?

– Ну-у... давай отвлечёмся на мгновение. Английская версия *Эпитафии* начинается со сцены, разыгрывающейся в «Пупе Озера». Это место, где мы сейчас находимся.

– В пупе? – спросила я, хотя прекрасно знала, о чём идёт речь. В прошлых версиях игры я уже посещала собор.

– Другими словами, в центре. Знаю, что звучит странно, но именно так слово «*navel*» и переводится. Тут уж ничего не поделать. Как бы то ни было, сюжет всей книги настолько

мощный, что даже его фрагмент способен завлечь читателя. Это я знаю по себе. Я с головой окунулся в *The World*, чтобы посетить все указанные в поэме места, если таковое вообще было возможно. Вот на что меня вдохновила эта локация. Да и не только она, а вся игра в целом. Когда я был моложе, я собирал разрозненные куски истории и пытался их соединить в более вразумительный рассказ. Я даже попытался побольше разузнать о жизни Эммы Вилант, чтобы лучше, чем кто-либо иной, понять описанный ею мир.

Я почувствовала, что мы с ним могли бы быть родственными душами, ведь наши мысли так сильно совпадают. Я ловила каждое его слово.

– Мне, наверное, понравилось бы читать *Эпитафию Сумерек*!

– Ну не знаю.

– Ты же сказал, что она восхитительная.

– Это так. Но она так же и довольно тяжелая.

– В смысле, толстая? – спросила я.

По какой-то причине мне нравилось поддразнивать его своим фальшивым невежеством.

– Не совсем. В смысле, и толстая тоже, но я имел в виду вовсе не это. У неё очень тяжёлое содержание. Такое чтение не для каждого. Не уверен, что выйди поэма в печать, её ждали бы успешные продажи. Даже Толкиновская трилогия «Властелин колец», до выхода на экраны фильма, в Японии была прочитана лишь малым числом преданных фанатов профессора.

Мне нравился Толкин, но я не хотела выдавать свою фанатическую осведомлённость в мифологиях.

– Но ведь и *Эпитафия Сумерек* в равной степени получила известность только благодаря игре.

– Конечно. Но чтобы быть фанатом игры, вовсе не обязательно быть фанатом поэмы. Это совершенно разные вещи. Но в то же время они суть одно и то же. Я не перестаю думать, что Эмма была бы счастлива узнать, что её история живёт и каждый день меняется.

– Ах, какие очаровательные мысли.

Он важно кивнул.

– Она обессмертила своё имя, пусть даже большинство игроков его никогда и не слышало. Образы, рождённые её воображением, будут продолжать жить.

Я проследовала за Альбирео в собор. Под качающимися маятниками мы пошли по наосу в сторону главного витража.

Наша компания остановилась перед алтарём.

– Пожалуйста, Альбирео, – сказала Ликорис, внезапно остановившись позади Альбирео.

– Эй, так Лико разговаривает? – удивлённо произнесла я.

Я впервые слышу, чтобы Ликорис что-то говорила.

– Ты разве не заметила? – спокойно спросил Альбирео.

– Что не заметила?

– В соборе голосовой чат автоматически переключился с режима пати в общий режим.

Мои брови поползли вверх от изумления.

– Почему он так сделал?

– Пред лицом господина недозволено скрывать мысли, – Альбирео повернулся к Ликорис. – У меня была причина привести тебя именно сюда.

– Ал, что происходит? – я была озадачена. Я понятия не имела, о чём он говорит.

– Ты, правда, хочешь получить то, что дал мне демон источника? – спросил он Ликорис.

Что получить? Даже и не представляю, о чём идёт речь. Его аватар в руках ничего не держал, а в чужой список предметов я заглянуть не могла.

Из окна второго яруса собора на лицо Ликорис упал луч света. Озарённая им, она выглядела почти ангельски, или другими словами, словно небесное создание. Ликорис смотрела на Альбирео широко раскрытыми, наполненными невинной чистотой глазами.

И тут в текстовом окне чата появилась её мольба:

**Ликорис: Пожалуйста, Альбирео. Передай мне файл ygomem.cu1.**

На этом моё приключение с ними закончилось. Мгновением позже Альбирео с Ликорис растворились во вспышке света, что опять-таки нарушало все правила The World.

Их внезапное исчезновение зародило во мне сильно желание свести всё к логическому завершению. Поэтому я решила написать Альбирео письмо, и, если возможно, я хотела бы встретиться с ним в реале.

**Альбирео,**

**ты и твои слова затронули моё сердце. Ты стал для меня особенным человеком, и я хотела бы с тобой встретиться. Надеюсь, если таковое вообще возможно, ты чувствуешь то же самое. Я не знаю, куда вы с Лико пропали, но я не хочу, чтобы наше приключение закончилось таким образом. Пожалуйста, напиши мне.**

Курсор моей мыши завис над кнопкой «отправить», но вместо неё я нажала на «удалить». Я слишком на многое надеялась.

Разлогинившись из аватара Хокуто я вернулась в меню выбора персонажа. Убрав выделение с Хокуто, я выбрала персонаж ниже по списку.

Я не стала писать письмо. Вместо него я сочинила стихотворение, в котором присутствовали понятные только нам с ним слова. Альбирео увлечён игрой так же сильно, как и я. Поэтому я знала, что он найдёт мой пост.

Я написала сообщение, используя свой другой аватар.

Тема: The One Sin  
Сообщение оставил(-ла): У.Б. Йейтс

Дьявольскому отродью нанесено поражение,  
Слишком колоссальное, чтоб найти ему сравнение.  
Бальмунг Лазурного неба,  
И Орка Лазурного моря – вот те два героя,  
Что справились с ним в пылу жаркого боя.  
Ваши имена запечатлены в моём сердце навечно.  
Вы никто иные, как Потомки Фианны, конечно.

Впечатления получены на пару с воином,  
в чьих глазах сияет звёздный свет.  
У.Б. Йейтс

Оставив это сообщение на доске объявлений, я вышла из игры.

Я устала. Передо мной маячила попытка через исправление своего запоротого перевода и вина за просроченный материал. Но всё равно я почему-то чувствовала удовлетворение. Работа может и подождать. Рано или поздно придётся за неё взяться, но сейчас я была слишком истощена.

Я достала подарок моего редактора: ирландский самопальный виски. В нём было девяносто градусов и буквально десять лет назад, он считался нелегальным.

Я отхлебнула большой глоток и с трудом заползла в постель.

Пока я ждала ответа Альбирео, меня стало клонить ко сну. Я почувствовала себя счастливой. Даже мысль о том, что редактор с нетерпением ждёт перевода, меня больше не волновала.

**.hack//Охотник за ИИ/Копьё Вотана**

**ALBIREO**

JOB: LONG ARM  
SEX: MALE  
SKILL: AI DELETE  
LIKE: "The World"



**MAHA**

JOB: WANDERING AI  
SEX: ??  
SKILL: ??  
LIKE: ??

**.hack//AI buster/ Wotan's Spear**



LYCORIS



HOKUTO



TSUKASA



NO DATA

Красные ликорисы,  
Цветом пламени цветут.  
Но ты не прикасайся к ним –  
Последствия всех ужаснут.

.: 1 .:

Мне нравятся кошки, но как только они появляются в The World, вероятней всего в виде чита или блуждающего ИИ, все мои тёплые чувства к ним словно улечиваются в окно. Читая доклад, который вручила мне Шибаяма Саки, я почувствовал, что сейчас имею дело как раз с чем-то подобным.

Отпив глоток тёплого кофе, я бросил доклад на стол. Саки нервно ждала моих указаний.

– Пострадали какие-нибудь пользователи? – спросил я.

– После того как игрок поторговался с котом, его игровые данные были удалены. Мы уже получили несколько подобных жалоб, – Саки переминалась с ноги на ногу, испытывая неловкость.

Я откинулся на спинку кресла и уставился в окно. Внизу по улицам толпы людей спешили домой с работы. Мне же после прочтения доклада теперь не скоро придётся покинуть свой кабинет.

В работе на японский филиал корпорации «CyberConnect» есть как свои преимущества, так и недостатки. Долгие часы техподдержки самой массовой в мире онлайн-игры, с более чем двадцатью миллионами пользователей, зачастую выматывают.

– Он разговаривает? – спросил я.

– Кто?

– Кот разговаривает? – я постучал кончиками пальцев по докладу.

– Не знаю. На данный момент мы ещё не разобрались, игрок это или НПЦ.

Саки нервничает, потому что месяцем ранее я сделал ей выговор за то, что она не выучила руководство системного администратора. Каждый член Кобальтовых Рыцарей, он же отладчик, должен наизусть знать все главы и строки данного труда. В качестве наказания я заставил её делать распечатки, готовить мне кофе, а так же выполнять всякую тяжёлую работу, какую я только мог для неё найти. Теперь же, когда она вернулась к своим обычным обязанностям, она старалась вести себя со мной осторожно.

Я постучал себе по подбородку.

– Если проблема заключается в игре, тогда ГМы должны удалить его из системы. Если же кот – НПЦ, тогда это уже наша работа. Так как мы не знаем, с кем имеем дело, нужно поскорее с этим разобраться. Поддерживай связь с ГМами.

– Слушаюсь, – сказала девушка.

Надеюсь, в этот раз она всё не испортит.

.: 2 .:

Я всё никак не мог выбросить Ликорис из головы. Она назвала себя дефектом, отказалась от дальнейшей борьбы и стала фоновым цветком в локациях The World. Она оставила глубокий след в моём сердце, но я не могу позволить себе отвлекаться на

воспоминания о ней. Нужно было идти работать, тем более что появилась проблема, требующая от меня предельной концентрации.

Я залогинился.

Самый лучший способ по-быстрому узнать, что сейчас творится в The World, это прийти на мост, который пересекает канал города Мак\*Ану. Здесь можно подслушать, о чём говорят проходящие мимо люди. Поэтому, как только я сюда пришёл, я стал внимательно вслушиваться в разговоры:

– Слышал, что вырубился капитан Алых Рыцарей?

– Его достал ПКшник?

– Нет, ПКшники тут ни при чём. Он вырубился в реале.

– В реале? Что ты городишь?

– Он того заслужил, – кто-то присоединился к их разговору. – То, как они носятся со своими моралью и правосудием, порядком надоедает! Хотелось бы мне, чтобы их всех забанили в The World.

– Не стоит так громко жаловаться. Их штаб-квартира находится как раз в Мак\*Ану.

– И что с того? Они не системные администраторы, так что бояться их нечего.

Алые Рыцари это саморегулируемая организация добровольцев, которые выступают в качестве посредников при решении проблем игроков, а так же расследуют нелегальную активность в The World, избавляя тем самым системных администраторов от необходимости постоянно ввязываться в мелкие неурядицы. Всё-таки некоторые инциденты вполне могут решаться и самими игроками. Но в действительности, некоторые игроки терпеть не могут Алых Рыцарей за то, что те вмешиваются в их дела, хотя организация официально признана корпорацией «CyberConnect», а значит, к ней следует относиться серьёзно.

Они взяли себе название из *Эпитафии Сумерек*, по которой и создана The World. Хотя в оригинальном тексте поэмы Кобальтовые и Алые Рыцари диаметрально противоположные формирования, представляющие собой силы света и тьмы, всё же в The World эти две группы мало общаются между собой и преследуют разные цели. (*прим. пер.: Кобальтовые Рыцари действительно взяли себе имя из поэмы, а вот Алых Рыцарей так назвать в шутку предложил один из их создателей – Крим. На английском алый – crimson, тогда Crimson Knights можно перевести как Рыцари Сыновья Крима, ну или Рыцари Детище Крима*).

– Так что с ним произошло? – спросил ещё один их собеседник.

– Понятия не имею. Он ввязался в драку с Мастером стихий, который управлял петом. (*прим. пер.: ручное животное в игре, происходит от английского «pet»*) И вот этот самый пет его и прикончил.

– Что ты говоришь?!

– Но как он мог вырубиться и в реале?

– Не знаю. Но как только его персонаж был побеждён в игре, управляющий им человек потерял сознание прямо перед своим монитором.

– Бред какой-то.

– Это всё правда.

– Такое невозможно! Как человек может потерять сознание в реале только из-за того, что проиграл сражение в игре?

– Ну не знаю. От шока, например.

– Глупости.

- Что ты до меня докопался? Я знаю только то, что это случилось.
- Акира, не стоит верить каждому услышанному тобой слуху.
- Если не веришь мне, посмотри сам: об этом говорится по всему интернету.

Вот так вот неожиданно мне на голову свалилась ещё одна проблема. Я просмотрел все чаты и топики на ББС посвящённые данной теме, а так же пролистал переписку Алых Рыцарей. Спустя двадцать минут поисков информации и отсеивания диких домыслов, я смог собрать воедино всю цепь событий случившегося происшествия.

У Мастера стихий Цукасы (*прим. пер.: тот самый Цукаса из аниме .hack//Знак*) есть пет, внешний вид которого, как бы странно это не звучало, имеет сходство с золотой гантелей. Когда капитан попытался сразиться с монстром, это создание подчистую нанесло ему поражение. Управляющий аватаром человек, абсолютно здоровый, двадцатидвухлетний парень, впал в оцепенение и только спустя несколько часов пришёл в сознание, отделавшись лишь частичной потерей памяти.

В старых докладах уже описывались подобные инциденты – игроки теряли сознание из-за изнеможения, а некоторые даже умирали из-за того, что провели за игрой много часов подряд. Вот поэтому корпорация «CyberConnect» строго следует инструкциям, когда дело касается вызывающих привыкание онлайн-игр. Хотя конечно, каждый игрок сам ответственен за свои действия.

Тем не менее, данное происшествие может вызвать панику среди игроков. Так что мне надо разобраться с ним как можно скорее. Вот так нежданно-негаданно у меня появилось новое задание. Кот может и подождать.

Первое, что меня смутило в этом деле, то, что игрок управляет *монстром*. Монстром, которого до сего момента в The World никогда не существовало. Хотя некоторые заклинания и позволяют вызывать существ, эти существа имеют определённый вид и встретить их можно на каждом шагу. И вот тут возникает второй вопрос: какова природа этого монстра? Его описание не подходит ни под один тип монстров запрограммированных в игре. Он нечто новое, нечто совершенно уникальное, что может означать только одно... чем бы он ни был: игроком, НПЦ, либо блуждающим ИИ – он нелегальный.

Так что, похоже, я имею дело с незаконопослушным игроком, управляющим нелегальной программой. Здорово, нечего сказать. Но кто за всем стоит: Цукаса или гантелеобразный монстр? И кто или что послужило причиной сбоя, который так повлиял на игру?

Ликорис разговаривала как человек, притом человеком она не являлась. Внешность обманчива. Распознать подлинную личность будет трудно.

Я проследовал к Вратам Хаоса и рядом с ними увидел несколько Алых Рыцарей. Они высматривали Цукасу. Возможности Алых Рыцарей по сравнению с Кобальтовыми Рыцарями были ограничены. Единственное, что они могли сделать, это выставить охрану у ворот и надеяться, что Цукаса пройдёт мимо них. Я же собирался действовать по-другому. Вместо того чтобы ждать когда Цукаса появится, я намеревался найти его сам.

Мой доклад по делу Ликорис был передан высшему руководству. Но некоторые детали, включая мой последний с ней разговор и положение её тайного убежища, я в него вставлять не стал.

Её лицо во время нашего разговора до сих пор стоит у меня перед глазами.

– *Пока я существую, Морганна так и будет выдавать моё местоположение людям, до тех пор, пока Кобальтовые Рыцари не найдут и не удалят меня. Но теперь это не имеет значения. Я сдаюсь.*

– *Но почему?* – спросил я.

– *Я продукт неудачной попытки. Я должна умереть. Мне не удалось стать его мечтой. Поэтому пришла пора от меня избавиться. Боюсь, на этом наш с тобой квест закончен.*

Но общение с ней выглядело слишком натуральным, а её смерть слишком выразительной. Я терзался сожалениями, думая, что, несомненно, можно было найти лучшее решение, иной способ завершить квест. Но как и в жизни, в игре кнопки перезагрузки не предусмотрено. Я не мог переиграть концовку в надежде на лучшее её окончание.

Я повёл себя так, словно она умерла по-настоящему. В сущности, её удаление оказало на меня больший эффект, нежели смерть моей собственной бабушки несколько лет назад. Неужели я схожу с ума?

Я стал задаваться различными вопросами. Что такое правила? Что такое система? В чём смысл моей встречи Ликорис? Где находился бог? На последний вопрос Ликорис попыталась мне ответить.

– *Кормилица Морганна.*

– *Кто?*

– *Так зовут бога, Альбирео. Она скрывается во Внутреннем Мире, который Гарольд пытался создать. Бог существует. Она дала тебе Божественное копьё Вотана и послала сообщения, в которых указывалось моё местонахождение. Бог пытается меня удалить.*

– *Бог... пытается тебя удалить?*

*Она выглядела печальной.*

– *Именно так. Я нежеланное дитя. Даже бог от меня отвернулся.*

– *Ничего не понимаю.*

– *Я скрывалась от Морганны, а не от тебя.*

Наш разговор проигрался у меня в голове, как только я подумал о Божественном копье Вотана. Это оружие было специально разработано для проведения отладки, для удаления блуждающих ИИ. Я получил его в бета-версии The World. Но кто предусмотрел в нём такую функцию? Ликорис сказала, что бог создал его для защиты The World.

Под богом она имела в виду Гарольда Хёрвика? Он был изначальным программистом бета-версии The World, авторитетом в области исследования ИИ, да и вообще многогранным гением.

С самого начала данные игры The World хранились в Системе Гарольда, так называемом «чёрном ящике» – папке, доступ к которой был закрыт Гарольдом для всех. Мало кто знал о её существовании. Фактически, только самые главные разработчики

слышали о ней. Когда я узнал о данной системе, мне пришлось подписать документ о неразглашении информации.

Вполне возможно, что блуждающие ИИ выходят из Системы Гарольда, а это может означать, что Гарольд и Морганна приходятся отцом и матерью Ликорис. Но тогда почему Морганна хотела удалить собственное дитя? Гарольд специально включил алгоритм внутренних противоречий в её программу?

У меня в голове просто не укладывалась вся та технологическая алхимия, которую он попытался повернуть в The World. Единственное, в чём я был полностью уверен, это то, что копё было создано для защиты The World, и как рыцарь я принёс присягу на верность этому долгу. Даже если это означало смерть для Ликорис.

.: 4 .:

Разноцветные воздушные змеи танцевали на ветру. Расположенный на крутых склонах горы город Дун Лойриг словно парил в облаках.

– Давненько не виделись, – сказала Хокуто, и с помощью команды «/smile» улыбнулась.

Хокуто была единственной, кто знал о существовании Ликорис. Если не считать вялую переписку по почте, это была наша первая встреча после расставания в локации «Hidden, Forbidden, Holy Ground».

– Удивлена, что ты захотел меня увидеть, Ал.

– Я просил, чтобы ты пришла своим основным персонажем.

– У.Б. Йейтс решил, что и Хокуто сойдёт.

Я пожал плечами:

– Ну и ладно. Пока ты это ты, разницы никакой.

В этот раз Хокуто вела себя заметно спокойней, чем в наши прежние встречи. Теперь, когда я знал её секрет – то, что она сетевой поэт Йейтс, – она перестала прикидываться новичком.

– Знаешь что-нибудь о персонаже-коте или Мастере стихий по имени Цукаса?

– А ты времени даром не теряешь, да? – засмеялась девушка. – Даже не спросил, как у меня дела.

Я вздохнул.

– Привет. Как поживаешь? Теперь, если ты закончила свои игры, расскажи мне всё что знаешь.

– Ты читал последние объявления на форуме? Неужели не знаешь, о чём там сейчас все спрашивают?

– О чём?

– Люди хотят знать, как персонаж получил умение владеть монстром. Вот и всё, что их сейчас волнует: как можно делать то, что никогда ранее не делалось, и как они могут заполучить для себя что-то новое?

– Ничего удивительного.

– Но почти никого не волнует, что стало с потерявшим сознание игроком. Вот так приехали! – она на мгновение замолчала. – Ну, не то, чтобы совсем никого. Я слышала, что после того как капитан проиграл бой, значительно увеличилось число правонарушений.

Значительно?

– А что ты сама думаешь по этому поводу?

– Я разговаривала с одной моей знакомой, которая состоит в Алых Рыцарях, с леди Субару (*прим. пер.: это та самая Субару из аниме .hack//Знак*). Она знает капитана в реальном мире. Его состояние оказалось не настолько плачевным, как об этом кругом говорят. Он уже вернулся в игру и теперь пытается выследить Цукасу. Эти двое вроде даже разговаривали с человеком, который сказал, что может связаться с Цукасой.

– Правда?

Алые Рыцари не потрудились поставить меня в известность об их новом предприятии. Возможно они приняли всё близко к сердцу и решили разобраться со всем сами. Я вполне могу понять, что они чувствуют, но сомневаюсь, что Рыцари имеют хоть малейшее представление о том, что на самом деле им противостоит.

– Как зовут этого игрока? – спросил я.

– Понятия не имею. Но пару дней назад один из Алых Рыцарей во время своего дежурства заметил Цукасу. Тот проскользнул сквозь врата и позднее связался с каким-то игроком в одном из районов города.

– На сервере Дун Лойрига? – спросил я потрясённо. – Но как?

То, что сделал Цукаса – перескочил напрямую с одного сервера на другой – не предусмотрено в данной версии системы. (*прим. пер.: я так понял, что он телепортировался с какой-то локации дельта-сервера напрямую в корневой город тета-сервера, потому что между городами телепортироваться можно*) Получается, он каким-то образом обходит систему.

– Не знаю. Но в разговоре с тем игроком упоминался один предмет. Может, ты слышал о таком?

Хокуто набила его название:

**Хокуто: Ключ Сумерек.**

– Вымысел! – возмутился я.

– Значит, слышал! Ну, что ещё ожидать от ветерана, играющего ещё с бета-версии, правда, Ал?

Хокуто не догадывается, что я ещё и системный администратор. А если и догадывается, то не показывает виду. В онлайн вопросы о жизни в реале являются табу. Не важно, сколь близки вы в киберпространстве, как только будет озвучена просьба встретиться в реале, дружбе обычно тут же приходит конец. На меня же ещё наложены дополнительные ограничения, потому что правила корпорации запрещают отладчикам встречаться с игроками. Так что я сделал всё возможное, чтобы держаться от них подальше.

– Судя по слухам, *Ключ Сумерек* помогает обходить систему. Я прочитала об этом на немецкой ББС. Хочешь, чтобы я тебе перевела, что пишут? – продолжила Хокуто.

– А ты можешь?

– Ещё бы. Я невероятно крутая, правда?

Я почти видел, как девушка управляющая аватаром Хокуто, светится от счастья под своим ФМД.

– Мне не интересны пустые слухи.

С точки зрения обычного игрока выходит, что у Цукасы есть нелегальный предмет, позволяющий ему обходить систему. Но *Ключ* это миф. В текущей версии игры нет такого предмета.

– Системный администратор! – совершенно неожиданно прокричала Хокуто.

Моё сердце на мгновение замерло.

– Корпорация «CyberConnect» может зарядить системного администратора, чтобы тот проверил залогиненных игроков. У компании же есть персональные данные пользователей, которые те оставляют во время регистрации. Если Цукаса действительно читер, то администрация его может забанить.

– Всё верно.

– Но если компания до сих пор так не сделала, значит Цукаса не совершил ничего предосудительного. А значит, логично будет подумать, что он, вероятно, нашёл что-то в самой системе. И *Ключ Сумерек* называется этот предмет или как-то по-иному, тут совершенно не важно.

Я почесал подбородок.

– Забанить персонажа и затем удалить его аккаунт не так-то просто. Тут сразу же всплывает юридическая сторона вопроса. Корпорации «CyberConnect» необходимы веские доказательства нарушения игроком пользовательского соглашения. Может на самом деле Цукаса обычный ПКшник, и Алые Рыцари с помощью голословных обвинений хотят ему таким образом отомстить. А вот что действительно хотелось бы знать, это как Цукаса может управлять монстром?

– Ты говоришь словно системный администратор.

Я неловко улыбнулся. Эта женщина любопытна, настойчива и слишком умна, когда дело касается её выгоды.

– Ага, в точку. Ладно, мне нужно идти. Спасибо, что согласилась поговорить.

– Уже уходишь? Но ведь ты только пришёл. Давай ещё поговорим!

– Не могу, у меня много дел.

Это истинная правда. Как бы я не хотел остаться подольше и постараться поближе узнать Хокуто, у меня не было времени на разговоры.

– Ты просто поматросил меня, чтобы получить информацию, и теперь бросаешь. Так не честно! – она топнула ногой.

Основной причиной, по которой я хотел поговорить с Хокуто было то, что она знала Ликорис. Вопреки своим убеждениям, я решил рассказать ей о том, что Ликорис обратилась в красные паучьи лилии. (*прим. пер.: второе название цветов ликориса*) Я хотел рассказать о ней кому-нибудь, кто бы понял значение её поступка.

– Ликорис... – начал я небрежно.

– Лико? – спросила Хокуто. – Что с ней?

– Представь себе, она решила стать паучьей лилией. Это такие необычные цветы, которые расцветают осенью и тянутся своими лепестками к зимнему солнцу. По весне же, когда начинают цвести другие цветы, ликорисы напротив, увядают. (*прим. пер.: на самом деле, ликорисы многолетнее растение, просто когда у них цветут бутоны, то листья со стебля опадают, а к тому времени, когда увядают бутоны, на стебле снова вырастают листья*)

– Когда я была маленькой, – сказала Хокуто. – Однажды осенью я посетила в деревне наше семейное кладбище. По краю рисового поля эти красные лилии цвели так пышно, что походили на красный ковёр. Мне они показались настолько прелестными, что я нарвала их огромный букет. Но когда я вернулась домой, бабушка сказала, чтобы я немедленно вымыла руки, потому что цветы ядовитые.

– Я об этом не знал.

– Так же говорится, что если ты встретишь знакомого человека на дороге, которую устилает красный ковёр паучьих лилий, то ты этого человека больше никогда не увидишь.

Я призадумался. Кого я должен был встретить на этой дороге?

– Ты устал? – спросила Хокуто.

– Я? – посмотрел я на неё.

– Ну да. У тебя усталый голос.

Полагаю, так оно и есть. С тех пор как я стал работать в команде разработчиков японской версии игры, мне неоднократно приходилось работать сутками напролёт. И иногда случалось так, что я мог попасть домой только в выходные дни.

– Может, тебе стоит отдохнуть? Ты завтра работаешь? Не знаю, чем ты занимаешься, но если есть возможность, тебе стоит взять отгул.

– Спасибо за беспокойство, но со мной всё нормально.

Больше я ничего не мог сказать, дабы не перейти черту.

Я разлогинился.

## :: 5 ::

Системные администраторы залогиниваются в онлайн-комнате, которая служит виртуальным офисом в киберпространстве. Здесь работники корпорации «CyberConnect», подрядчики, ГМы, техники, тестировщики, а так же другие служащие получают инструкции, причём в некоторых случаях, даже не выходя из собственного дома. Очувтившись в данном терминале, я увидел Шибаяму Саки.

– Я получила подтверждение того, что аккаунт Цукасы зарегистрирован на легальных основаниях, – доложила она в голосовом чате.

Может показаться странным, что приходится разговаривать с коллегой (который к тому же работает в том же самом здании и на том же этаже) через голосовой онлайн-чат, но для системных администраторов именно The World является их рабочим местом.

– Цукаса находится безвылазно в игре уже десять дней подряд. Его персонаж до сих пор активен, – продолжила девушка.

– Даже заядлые игроки выключают свой компьютер, когда идут спать. Существует вероятность того, что его пароль попал не в те руки и теперь хакеры могут взламывать систему и нелегально пользоваться персонажем.

– Но в таком случае разве зарегистрированный пользователь не должен был обратиться к нам с запросом, что кто-то взломал его аккаунт? Трудно представить, что игрок не заметил, как его персонажем уже длительное время нелегально пользуются другие.

– При условии, конечно, что он ещё живой, – подумал я.

Если Цукаса и дальше будет вызывать проблемы, тогда ГМ и высшее руководство компании могут прийти к заключению, что их источником является невинный игрок, и примут меры по их решению в реальном мире.

– Что происходит с The World, шеф?

– В смысле?

– Там сейчас так много всего непонятного: персонаж-кот, хозяин монстра, сам гантелеобразный монстр. Что всё это значит?

– Наша работа как раз и заключается в том, чтобы это выяснить, – я вздохнул, и напомнил самому себе, что она ещё новичок. – Как системные администраторы, мы можем пользоваться недоступными для простых игроков функциями The World, но полностью постичь их значение нам не дано – мы не боги. Мы не всесильны.

Что-то в последнее время я стал частенько упоминать бога.

Я прокашлялся:

– Каждый день колоссальный объём записей сохраняется в логи, которые со временем удаляются. Мы можем просмотреть логи только за определённый промежуток времени. Так что невозможно перечитать все логи, которые когда-либо были сохранены.

– Значит, надо собирать информацию, которая позволит нам отсеивать лишние логи.

– Вот теперь до тебя доходит, – сказал я не без сарказма.

– Нужно сузить область поисков.

– Вот поэтому работа по отладке The World вызывает перенапряжение зрения, головные и спинные боли, и её во век не переделать.

– Ватараи, кругом говорят, что вы слишком много работаете. Вам необходимо чаще отвлекаться на свою личную жизнь.

– Давай вернёмся к делу. Сейчас наша задача состоит в том, чтобы связаться с Цукасой. Стандартная методика просмотров лога ни к чему не приведёт, так как он постоянно сидит в игре, – нахмурился я.

– А это значит, он и сейчас затаился где в The World...

– Именно. Так что ограничим наши поиски текущей датой.

– Как?..

– Когда что-то ищешь, не закливайся только на своей цели, это сужает возможности поиска. Другими словами, мы не будем искать Цукасу, мы будем обзирать всю The World целиком.

– Я не совсем понимаю. Что именно мы будем искать? Тысячи, а порой даже и миллионы игроков залогиниваются в игру одновременно.

– Немного знаний и анализа, а остальное дополнит статистика.

Возникла значительная пауза.

– Что-то до меня не доходит.

– Начни с проверки умерших игроков, заостряя внимание на тех, кто умер «неестественной» смертью.

– Неестественной? – спросила девушка.

– Что Цукаса делает с помощью своего монстра?

– Побеждает других игроков.

– Мотивы его действий оставим в стороне, и будем считать, что сражение и есть его основная цель. Проигравший Альый Рыцарь был высокоуровневым персонажем, но локация, в которой он потерпел поражение...

– Была для низкого уровня!

– Совершенно верно! Его персонаж ну никак не мог умереть в таком месте. Вот это и есть неестественная смерть.

– Поняла! Мне не надо искать Цукасу, мне надо искать его жертв.

– Правильно! Продолжай в том же ключе. А теперь, за работу.

Я тогда и не знал, что результат появится раньше, чем его ожидали.

∴ 6 ∴

Зайдя под аватаром Альбирео, я побежал вдоль по крепостной стене. Мне надо было торопиться. Убийца мог надолго и не задержаться на месте преступления.

Если оглянуться назад, я мог видеть полную луну в зените, выглядывающую сквозь прорехи в облаках. Но по какой-то причине луна выглядела размытой и была искажена.

У меня болели глаза, и голова раскалывалась от мигрени. Смотреть на 3Д-экран было просто невыносимо, я не мог сфокусироваться. Врач сказал, что это последствия длительного напряжения зрения. Полагаю это всё профессиональная болезнь.

Я на мгновение прикрыл глаза и попытался сообразить, почему мне, системному администратору, приходится заходить под собственным персонажем, чтобы что-то отладить? С точки зрения программирования в этом нет никакого смысла. Неужели Гарольд включил функцию отладки в игровой дизайн? Именно поэтому он и создал Божественное копье Вотана? Пока оно у меня в руках, я могу выполнять мои прямые обязанности по отладке.

Но блуждающие ИИ не наносят никакого вреда системе, ведь так? Они не нарушают правил. Ликорис никогда не вредила системе. Наоборот, сама система решила, когда её создать и когда уничтожить. Системные администраторы только лишь поддерживают целостность The World, но, в конечном итоге, игра действует по своим собственным правилам.

На дальнейшие раздумья у меня нет времени.

Я переключился в вид от третьего лица. Мой аватар, Альбирео, в данный момент был одет в серебряные латы – официальную броню Кобальтовых Рыцарей.

Я свесился с крепостной стены и оглядел местность. От увиденного у меня перехватило дыхание. На стене уровнем ниже лежали четыре убитых женских персонажа профессии Секироносец. (*прим. пер.: отсылка к 4-й серии аниме .hack//Знак, в которой на Цукасу напали четыре девушки-копьемосца*) Судя по их броне и вооружению, все они были высокоуровневыми ПККшницами, то есть теми, кто охотится на ПКшников. Они пытались кого-то выследить, но вместо этого сами пали жертвами своей цели. Убийца всё ещё стоял над их телами. Это должен быть именно Цукаса.

Лунный свет освещал живого и мёртвых мягким серебряным сиянием.

Стена была слишком высокой, чтобы с неё можно было спрыгнуть. Поэтому я переключился в вид от первого лица и приблизил изображение Мастера стихий в серой робе, чтобы получше его разглядеть. И тогда я увидел *это*.

Над игроком парило странного вида чудовище, которое игриво крутилось по спирали, словно собака, бегающая вокруг своего хозяина. Оно на самом деле выглядело как гантель! Монстр был длиной три или четыре метра и состоял из двух золотых сфер, соединённых перемычкой.

Я переключил внимание на павших персонажей и моя тревога возросла. Они должны были быть уже давно разлогинены. Неужели они, как и капитан Алых Рыцарей, потеряли сознание в реальном мире?

У меня не было времени, Цукаса мог телепортироваться в любой момент. Я попытался найти какой-нибудь способ спуститься к нему, но ничего подходящего не придумал. Наконец, я решился его просто окликнуть по имени.

– Цукаса! – прокричал я.

Меня настиг удар такой силы, что я рефлекторно прикрыл глаза. Когда я их открыл, то увидел Альбироа пригвождённого к стене замка. Но как?

Я поднялся и с трудом задышал. Это всё Цукаса со своим гантелеобразным монстром. Они смогли меня как-то достать с расстояния.

Оглядевшись, я увидел третью составляющую моей головоломки: человекоподобного кота в забавной одежде и простой шляпе, сквозь прорези в которой торчали его уши. Он походил на персонажа с обложки детской книжки.

По-джентльменски поклонившись, кот представился:

– Маха, – подёргивая усами, назвал он своё имя.

Все движения Махи выглядели слишком реальными, они были слишком плавными для предмета обстановки. Интуиция подсказывала мне, что передо мной блуждающий ИИ.

– Это ты дал Цукасе гантелеобразного монстра? – задал я вопрос.

– Нет, – произнёс Маха. – Не трогай Цукасу.

Я не видел Цукасу на нижней стене, а Маха преграждал мне путь. Мои руки, сжимающие геймпад, стали мокрыми от пота.

– Я должен его остановить.

– Это слишком опасно, – предупредил Маха.

Почему меня предостерегает блуждающий ИИ, ведь у меня есть Божественное копьё Вотана?

– Это моя работа, – сказал я.

– Да! Проводить отладку это твоя работа! – ответил Маха.

У меня по спине прокатился холодок. Маха знает мою настоящую личность. Тогда логично будет предположить, что он может быть в курсе происходящего с Цукасой и гантелеобразным монстром.

– Почему Цукаса постоянно находится в игре? Может, его принуждают всё время оставаться онлайн? – спросил я Маху.

К настоящему моменту, корпорация «CyberConnect» ограничила Цукасе интернет-доступ, но он всё ещё находится в игре. Где-то что-то не сходится, он как-то обошёл систему.

– Как он может оставаться онлайн, если ему ограничили доступ? Как он может скрывать своё местоположение? – прокричал я Махе.

– Не трогай Цукасу, – снова предупредил меня Маха.

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

Я нацелил на Маху остриё Божественного копья Вотана. У него тут же шерсть на загривке стала дыбом, как у настоящего кота.

– Отвечай, или я...

Я не успел закончить фразу, как вдруг в моём ФМД исказилось изображение. Маха поднял вверх лапу, вызывая нечто, что стало принимать форму над его головой. Это оказался гантелеобразный монстр!

Но этот отличался от первого: существо походило на полупрозрачную амёбу с консистенцией жидкого металла.

– Что ты сделаешь, если я не уйду с твоего пути? – спросил Маха.

Я с уверенностью мог сказать, что он хочет удалить Альбирео. Эта угроза вывела меня из себя.

– Я тебя удалю! – прокричал я, выделяя монстра.

Существо взбрыкнуло и завывало словно настоящий зверь. Из его желатинового тела вытянулись шипы и устремились к Альбирео.

Я быстренько выбрал «/delete» из списка отладочных команд и нанёс монстру удар. Мой смуглый аватар без колебания вонзил алебарду в желатинового монстра. Но существо не умерло. Вместо этого возникла яркая вспышка за которой последовал дождь из блистающих металлических кусочков, которые поплыли по воздуху словно снежные хлопья.

Копьё *исчезло*. С помощью одного из своих шиповидных отростков гантелеобразный монстр разбил вдребезги Божественное копье Вотана!

Я огляделся, но всё окружение, включая пейзаж, стало расплываться. The World закрутился вокруг меня и обратился в белое марево. Падая навзничь я увидел, как луна превращается в цветок, в красную паучью лилию.

.. 7 ..

Я открыл глаза и увидел склонившуюся надо мной Шибаяму Саки. Она плачет?

– Господин Ватараи, вы понимаете, где находитесь? – спросила она.

Высокочастотный звук сирены лавиной обрушился на меня со всех сторон. Попытавшись подвигать головой, чтобы оглядеться, я смог различить только вспышки мигалки. Я находился в карете скорой помощи, и дежурный врач проверял моё состояние.

– Что произошло? – со стоном произнёс я.

– Я нашла вас лежащим на столе!

Я тяжело вздохнул.

– Это уже третий раз, когда меня забирают на скорой.

– Простите? – спросила девушка.

Я почувствовал, что брежу.

– Вы слишком много работаете. Вы почти не покидаете кабинет и слишком преданно относитесь к своим проектам. Мы все хотим вам помочь, но вы не просите о помощи. Если вы подорвёте своё здоровье, то в конечном итоге останетесь ни с чем, – Саки сквозь слёзы выдавливала из себя слова.

Мне хотелось её утешить, но я был привязан ремнями к носилкам.

Я попытался было вспомнить о том, что со мной случилось, но все мои синапсы (прим. пер.: место контакта между нейронами или между нейроном и клеткой, которое

*служит для передачи нервного импульса*) отвечающие за мыслительный процесс были словно выжжены, и я даже толком не мог вызвать воспоминания.

Я кивнул Саки, чтобы она наклонилась ко мне ближе.

– Цукаса.

– М-м?

Я говорил шёпотом, чтобы нас не услышала медсестра:

– Продолжайте наблюдать за Цукасой, но в контакт с ним не вступайте.

– Что вы имеете в виду? Вы с ним встречались?

– О деталях я доложу руководству. Они подберут подходящий план действий.

Моё тело отяжелело. Я понимал, что если закрою глаза, то провалюсь в глубокий сон и возможно уже из него не выйду. И тут я вспомнил, что принадлежащее Альбирео Божественное копьё Вотана разбито вдребезги.

У меня упало сердце. Я больше не знал, во что мне теперь верить. Аватаром Цукасы управляет живой человек? Если да, то кто он? Что это за гантелеобразный монстр? Что это за кот? Кого я пытался защитить? Больше я теперь ни в чём не был уверен.

## .: 8 .:

Хотя весна уже вступила в свои права, в воздухе до сих пор витали последние остатки зимнего холода. Повязав шарф, я прошёл мимо маленькой девочки в красном пальто, которую за руку держала её мама. Я продолжил движение.

Мизухара Харука дожидалась меня в кофейне. Одной рукой она сжимала чашку карамельного макиато (*прим. пер.: кофейный напиток, состоящий из смеси эспрессо с молоком*), в другой у неё находилась книга в мягком переплёте на иностранном языке. Девушка подняла глаза от книги и позвала меня по имени моего аватара:

– Альбирео!

Вот наконец я и встретился с женщиной, которая управляет Хокуто. Она работает переводчицей и чуть старше меня возрастом. Я обнаружил, что она пользуется аудио-софтом для того, чтобы в игре её голос звучал моложе. Такое вполне обычно для The World.

Некоторое время мы с ней говорили о прошлом, как вдруг она сказала:

– Ты был Копьеносцем и глаза твои сияли словно звёзды. Ты балансировал на грани, сочетая в себе роли системного администратора корпорации «CyberConnect» и простого искателя приключений в The World.

– Но когда я встретил Ликорис, звёзды обрушились с небес, – произнёс я без задней мысли.

– В конечном итоге всё теряет свой баланс. Даже двойные звёзды, – сказала Харука.

– У меня не получилось принять концовку квеста Ликорис, и из-за этого я больше не могу как следует отыгрывать роль Альбирео, – объяснил я.

– Потому что стержень в твоём сердце оказался сломлен.

– И поэтому Альбирео умер.

Я глотнул кофе. Он оказался горьким.

– Смерть в The World это смерть сразу двух душ.

Я кивнул:

– Я тут размышлял об окрашивающих дорогу в красное паучьих лилиях. Думаю, этой дорогой прошёл Гарольд. Он хотел увидеть Эмму Вилант, которую, как он знал, он больше уже никогда не увидит. Поэтому он и вплёл её поэму, *Эпитафия Сумерек*, в онлайн-игру. Именно так Гарольд смог воссоединиться с Эммой.

– Смерть Альбиерео оставила глубокий отпечаток на Хокуто, – тихо проговорила Харука.

– Правда? – спросил я, пошевелившись.

– Встретились бы мы с тобой сейчас, если бы это было не так?

– Конечно же, нет. Это против правил компании, – я бросил взгляд в окно на цветущие деревья и вздохнул. – Я целых десять лет своей молодости посвятил виртуальному миру. Как создатель, как системный администратор и как игрок, я вкладывал в него все свои силы. И я ни о чём не жалею.

– Всё верно. Ты и не должен жалеть.

– Я уже смирился с последствиями ухудшения моего здоровья. Всё-таки, именно они привели меня сюда. Без них я бы не встретил тебя.

Девушка застенчиво улыбнулась.

– Полагаю, стоит поставить тебя в известность: я посредственный переводчик и довольно-таки бедна. Я даже не умею готовить.

– Что?

– Я не смогу о тебе позаботиться, – засмеялась Харука.

Я слегка покраснел.

– Спасибо, но тебе не стоит обо мне беспокоиться. Корпорация «CyberConnect» мне хорошо платила, а времени на то, чтобы потратить деньги, у меня никогда не было. Так что они всё копились и копились, и сейчас я имею на руках вполне себе приличную сумму.

– Это значит, что ты во мне не нуждаешься? – девушка снова застенчиво улыбнулась.

– Все мы в ком-либо нуждаемся, – ответил я. – А ты первая, кто разгадал значение звёзд в моих глазах.

\*\*\*

После того как закончилось моё длительное стационарное лечение в больнице, я по состоянию здоровья уволился из корпорации «CyberConnect». Но на самом деле, высшее руководство просто вынудило меня уйти, обвинив в косвенной причастности к возникновению *Сумеречного Инцидента*. (прим. пер.: известен ещё под названием *Снова Плутон. Инцидент произошёл в Йокогаме из-за сбоя Морганны. Во время него наблюдалось массовое отключение компьютерных систем в городе и некоторых других частях Японии. Также, он сопровождался многочисленными впадениями в кому игроков The World. На тот момент Ватараи Казуши всё ещё находился в больнице на лечении. Всё, что происходило в реальном мире в это время, показано во второй серии аниме .hack//Liminality*)

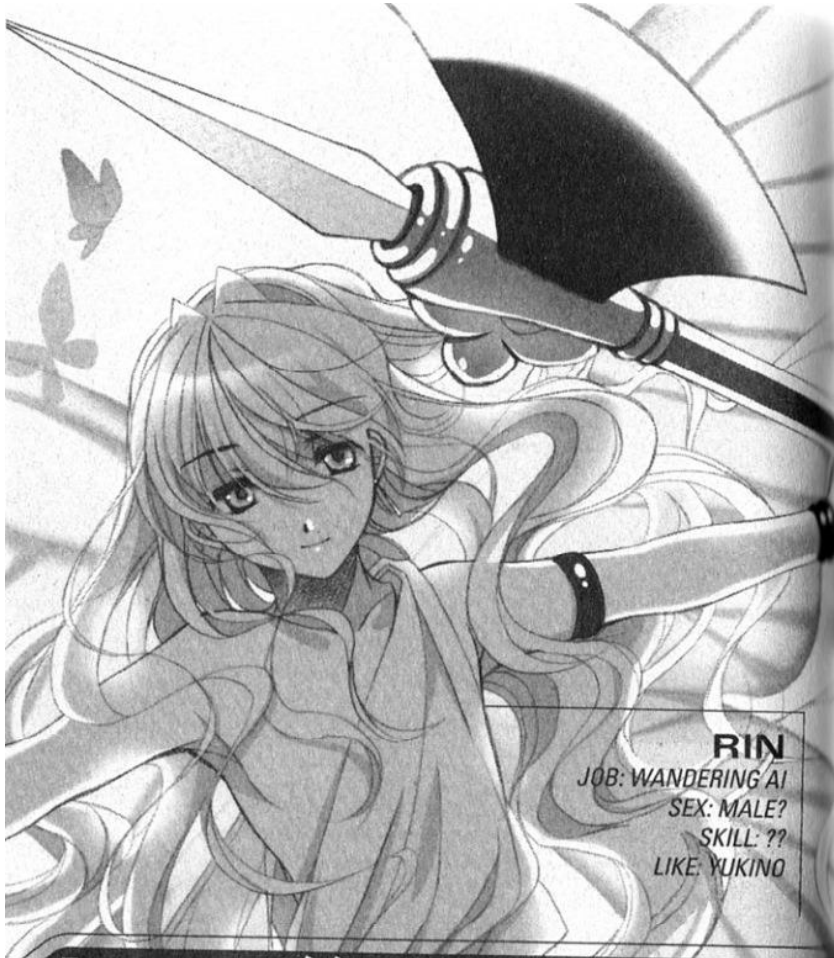
Когда случились *Сумерки*, Кобальтовые Рыцари оказались бессильны предотвратить рождение совершенного ИИ – Ауры.

Лишь один вопрос с самого момента потери сознания и по нынешний момент преследует меня. Когда я валялся на больничной койке и пялился в потолок, у меня было

достаточно времени чтобы его обдумать. Почему сломалось Божественное копьё Вотана? В конце концов, это же божественный предмет, происходящий ещё из бета-версии и разработанный специально, чтобы с помощью него предотвращать угрозы выхода из строя The World. О причинах случившегося можно только гадать, но я пришёл к мнению, что я совершил нечто немислимое. А именно – направил копьё на его создателя. Я попытался отладить то, что ни коим образом не может быть удалено – Морганну – бога The World.

*(общее примечание к главе: я решил написать это примечание специально для тех, кого, возможно, заинтересовало дальнейшее развитие отношений между Альбирео и Хокуто. Так вот, Ватараи Казуши уволился из корпорации «CyberConnect» в 2011 году. Больше он в The World не заходил. В 2017 году, когда происходили события аниме .hack//Корни и трёх игр .hack//G.U., Мизухара Харука продолжала играть, и выступала в качестве эксперта по Эпитафии Сумерек. Во время одного из разговоров выясняется, что они с Ватараи живут вместе (женаты?). В 2022 году, когда развивался сюжет манги и аниме .hack//Quantum, Харука выступает уже в виде стороннего наблюдателя событий. В процессе выясняется, что они с Казуши больше вместе не живут, и Харука одна растит их совместную дочь Рико. Так получилось из-за того, что Ватараи так и не оправился от событий квеста Ликорис и последующей встречи с Маха. С ума он, конечно, не сошёл, но стал несколько отрешён от мира. Кстати, так как в японском языке нет различия между звуками «р» и «л», а слоги «ри» и «ли» пишутся одинаково, то имя их дочери Рико так же можно прочитать как Лико, то есть – Ликорис)*

**.hack//Охотник за ИИ/Камуи**



**RIN**  
JOB: WANDERING AI  
SEX: MALE?  
SKILL: ??  
LIKE: YUKINO

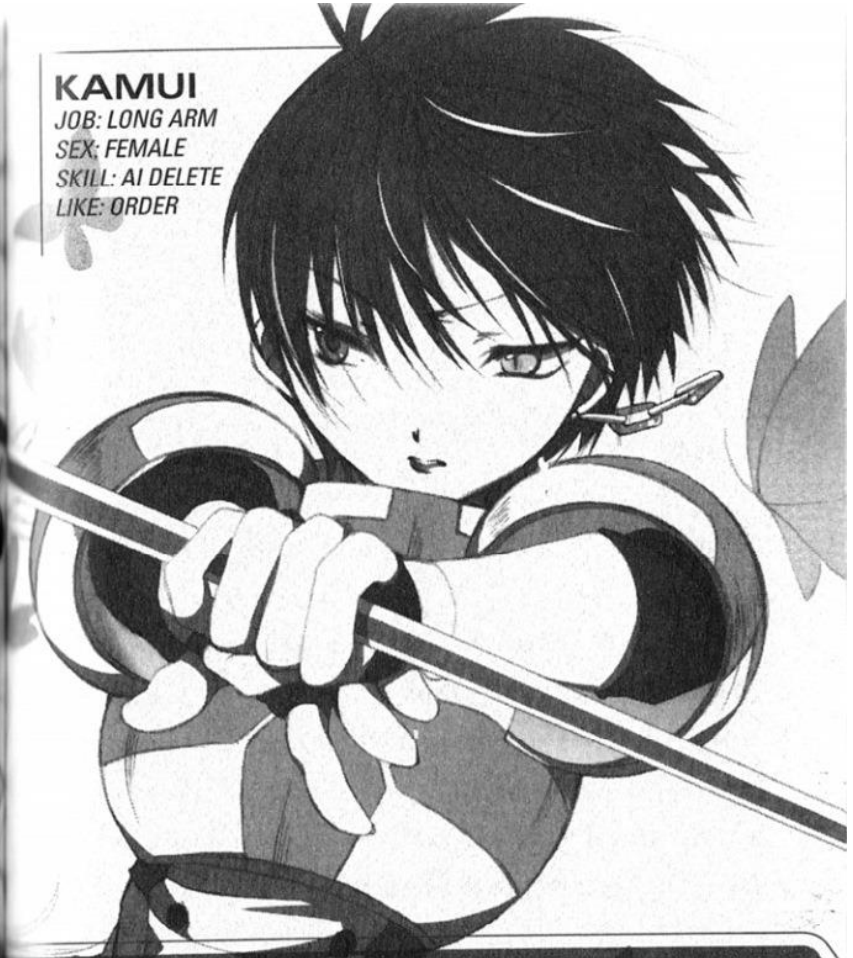
**.hack//AI buster/**



ALBIREO



LYCORIS



**KAMUI**  
JOB: LONG ARM  
SEX: FEMALE  
SKILL: AI DELETE  
LIKE: ORDER

**Kamui**



YUKINO



NO DATA

.: 1 .:

Мой день начался с обычного набора лекарств: Ксанакс – анксиолитик-успокоительное, Лексапро – антидепрессант и, самое важное снадобье, никотиновый пластырь. У нас запрещено курить в кабинетах, а я слишком занята онлайн, чтобы выбегать на улицу для получения своей дозы никотина. Так что эти средства помогут мне продержаться до обеда и далее до конца рабочего дня.

Одним из побочных эффектов от приёма этих лекарств значитесь жажда, поэтому, направляясь к своему рабочему месту, я захватила бутылку с водой. Я шла мимо рядов кабинок, принадлежащих отделу сетевой безопасности корпорации «CyberConnect». Пройдя сквозь их лабиринт, я попала к себе в кабинет и села в кресло. Сквозь окна струился солнечный свет.

Для меня до сих пор кажется сюрреализмом то, что теперь я занимаю кабинет моего бывшего шефа, Ватараи Казуши. Теперь долг и обязанность хранить безопасность целиком лежит на мне.

Надев ФМД и включив режим отладки, я залогинилась в The World.

Я ступила на своё поле битвы.

.: 2 .:

Я вошла в игру своим аватаром Камуи, Копьеносцем по профессии и капитаном Кобальтовых Рыцарей по должности. Наша задача заключалась в отладке багов.

Я прошла несколько тёмных подземелий, пока не обнаружила группу Кобальтовых Рыцарей окружающих маленькую девочку. Лицо у неё европейского типа и одета она была в готическое платье, естественно, чёрного цвета.

Девочка выглядела такой невинной. Она напомнила мне девочку в красном – блуждающий ИИ, который однажды скрылся от моего шефа.

– Капитан, – позвала Маги, Мастер стихий в очках. – Мы удостоверились в том, что она блуждающий ИИ.

– Беспольные данные, – отрезала я, смотря на девочку взглядом, как если бы та была бегущим по кухонному полу тараканом.

Остальные рыцари, все как один Копьеносцы с копьями и в латах, припёрли босую девочку к стенке. Девочка выглядела напуганной, что было странно, ведь блуждающие ИИ не имеют чувств. Её аватаром никто не управляет – она всего лишь программа, за действиями которой не стоит живой разум. Блуждающий ИИ не более чем киберпаразит.

– Ждём вашего приказа, – снова окликнула меня Маги.

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

Раздался лязг – это рыцари опустили свои копья и сделали шаг вперёд. Все их движения было невероятно синхронны. Нацеленные на девочку копья рыцарей были предназначенными для отладки предметами, которые выдавались только системным администраторам.

– Кто-нибудь, с-спасите, – взмолилась девочка невинным голосом.

Она меня раздражала.

– ИИ, тебе нас не одурачить! – рявкнула я. – Удалить её!

Я запустила команду отладки. Копья двинулись вперёд и затем отпрянули назад обгаренные прозрачной кровью. Наша задача была завершена.

.: 3 .:

Я вошла в локацию «Hidden, Forbidden, Holy Ground» и направилась к стоящему на изолированном острове собору. Небо над ним клубилось тёмными тучами.

Как только я ступила в собор, до моего слуха донеслись звуки органа. Я пошла по наосу с отсчитывающими в нём время четырьмя маятниками. Наконец, я подошла к алтарю. Всякий раз как я сюда попадаю, я думаю о моём бывшем шефе.

Моё знакомство с Ватараи вышло совершенно случайным. Я закончила университет с одними из лучших оценок в группе, и после собеседования в «CyberConnect» справедливо ожидала, что меня примут в отдел разработки. Каково же было моё удивление, когда меня направили в администрирование.

Поначалу я была настолько подавлена, что совсем забила на свою работу и результативность труда. Но мой шеф, Ватараи, помог воспрянуть мне духом. Он показал мне всю важность отладки игры и работы в отделе системного администрирования. Он показал мне значимость Кобальтовых Рыцарей и нашей миссии по удалению любых багов, каковыми бы мелкими они ни были.

– В оффлайн-играх, – объяснил он мне однажды. – игрок может читерить сколько ему угодно, и никаких последствий от этого не будет. Ничего страшного в этом нет, поскольку последствия читерства сказываются только на нём самом: он попросту сам себя лишает удовольствия от полного прохождения игры. Но когда кто-то читерит в онлайн-игре, это сказывается на других игроках. Это не только нечестно, но и нарушает весь игровой баланс.

Глаза Ватараи блестели, когда он говорил о работе.

– Каждый чит каким-то образом искажает The World, и чем больше в игре читеров, тем больше искажение, вплоть до полного разлада всей игры. Подобное не только может оттолкнуть от нас игроков, но и отпугнуть партнёров по бизнесу. Так что и с деловой и с игровой точки зрения важно, чтобы всё было честно. Мы не должны позволять кому бы то ни было читерить. Именно поэтому, как бы ни был ничтожен сбой в игре, мы обязаны его исправить. Система должна работать без помех.

Ватараи всегда старался сделать так, чтобы всё работало без помех. За капитана Кобальтовых Рыцарей он играл Копьеносцем по имени Альбирео. И всё же происшествие в соборе его каким-то образом изменило.

Именно здесь он впервые повстречался с блуждающим ИИ Ликорис. Предстояла простейшая задача по отладке, но в тот день случилось нечто, что коренным образом на него повлияло... он потерпел неудачу.

Кобальтовые Рыцари выследили и заблокировали ИИ в соборе, но ей каким-то образом удалось обойти основополагающие законы киберпространства и сбежать.

В то время я была ещё новичком и провал миссии меня несколько не беспокоил. Ватараи же, напротив, это сильно задело. Он не покидал свой кабинет несколько дней напролёт и почти не спал, пока, наконец, не выследил и не удалил ИИ.

Я точно не знаю, что случилось во время его охоты, но после неё он стал вести себя странно. И что хуже всего, он не только физически, но и умственно сильно сдал. Я также заметила, что он всё чаще и чаще стал говорить о боге.

– Только бог может быть всеведущ настолько, чтобы понимать и даже взаимодействовать со всем в системе, – сказал он мне однажды.

– Бог? – переспросила я.

– Ну или то, что я называю богом, – объяснил он. – Пускай человек не может обозреть систему целиком, но все её части по-прежнему остаются для него открыты. The World полностью представлена в бинарном коде и хранится в Акашических записях. Наблюдаемая нами часть The World отображается на экранах мониторов ФМД. Но это не реальность как таковая. Мы видим иллюзию реальности, которую индусы называют «майя». Такая реальность является лишь тенью целого мира. Но сама по себе система живёт и осуществляет деятельность: каждый миг каждого дня. Такую систему я и называю богом.

Он постоянно ссылался на бога когда пытался объяснить мне The World, но похоже было, что он не вполне мог выразить свои мысли. В конце концов он бросил свои попытки, хотя, как мне кажется, он знал что-то такое, о чём он просто не мог больше хранить молчание.

– Камуи.

Я обернулась, чтобы посмотреть, кто нарушил ход моих мыслей, и увидела приближающегося Кобальтового Рыцаря. Им оказалась Макимура Юкино – молодая девушка, которая устроилась в корпорацию всего год назад.

– Что случилось, Юкино?

– Мне нужно с вами поговорить.

– Это не может подождать до завтра?

– Нет, – проямлила Юкино.

Я договорилась встретиться с ней после работы в кафе на первом этаже.

.. 4 ..

– Простите, что отнимаю ваше время, у вас ведь такой напряжённый график, – Юкино поставила чашку кофе на стол и села.

– Ты можешь мне довериться.

Мы с ней были единственными женщинами в отделе, поэтому я подумала, что она хочет рассказать о сексуальном домогательстве или ещё о чём-нибудь подобном.

– Что вы знаете о блуждающих ИИ? – спросила Юкино.

Такого вопроса я совершенно не ожидала.

– О блуждающих ИИ?

– Да, – Юкино не поднимала глаз от чашки с кофе.

Это не та тема, о которой можно свободно разговаривать в кафе принадлежащем корпорации. По общему мнению, блуждающие ИИ создаются хакерами чисто для потехи, чтобы те проникали в The World. Но насколько мне известно, даже корпорация «CyberConnect» не представляет, откуда они берутся.

– Почему ты спрашиваешь?

– Перед тем как я пришла в компанию, я много играла в The World.

– Многие так начинали.

Несмотря на её мягкий, и, казалось бы, кроткий характер, личное дело характеризует её как хардкорного игрока.

– Во время учёбы в университете, я встретила блуждающий ИИ, – продолжила Юкино.

– Откуда ты знаешь, что это был блуждающий ИИ?

– Я написала о нём на неофициальном форуме, и знаток ответил мне, что его описание точь-в-точь укладывается в понятие блуждающего ИИ.

– Ты сообщила о нём системному администратору?

– Нет, – девушка замешкалась, затем продолжила. – Не знаю, поверите вы мне или нет, но я играла с блуждающим ИИ.

– Играла?

– Ну-у... мы с ним разговаривали.

Я уставилась в окно, и пока я снова не посмотрела на Юкино, между нами висела неуютная тишина.

– Многие блуждающие ИИ умеют разговаривать. На самом деле, они сильно развили свои речевые функции.

– Тут всё совсем по-другому.

– Как, по-другому?

– Я *учила* его разговаривать.

– Ты его учила?

Я была просто шокирована.

– Да, – кивнула Юкино. – Он запоминал мои разговоры.

Я не могла поверить собственным ушам.

– Ладно, не будем брать в расчёт то, что ты как пользователь проигнорировала свои обязанности сообщить о блуждающем ИИ, и вступила в разговор с нелегальным НПЦ. В то время ты была обычным игроком, поэтому тебя можно простить. Но всё-таки мне хотелось бы знать, не питаешь ли ты теперь к блуждающим ИИ каких-то особых чувств?

– Особых чувств? – переспросила девушка.

– Скажем, тебе они сильно нравятся?

– Не думаю.

– Ты ведь понимаешь, что все те эмоции, которые они выражают, это всего лишь иллюзия, копирование поведения. Они словно попугай, который повторяет то, что ему скажешь. Блуждающие ИИ – всего-навсего баг.

– Но разве существование блуждающих ИИ как-то губительно влияет на The World? Может они...

– Они опасны, – с нажимом перебила я. – Были случаи, когда игроки теряли свои игровые данные после того, как вступили в контакт с блуждающим ИИ. Тебе ещё повезло, что с тобой ничего не случилось.

Юкино прикусила губу.

– Послушай, наша задача в качестве Кобальтовых Рыцарей заключается в том, чтобы защищать The World. Блуждающие ИИ – только лишь баги и ничего больше. Ты меня понимаешь?

– Да, – как-то неубедительно ответила она.

– И что стало с тем блуждающим ИИ, которого ты встретила во время учёбы? – спросила я.

– Со временем он пропал, – пожала плечами Юкино.

Я была не уверена в том, что именно так всё и закончилось, но это было всё, что мне удалось выудить из неё.

– Вот и славно.

Я попрощалась с девушкой и покинула кафе. Мои мысли были в полнейшем беспорядке. Мне необходимо пересмотреть возможность дальнейшего нахождения Юкино в нашем отделе. Если необходимо провести какие-то корректирующие действия, их надо провести как можно скорее.

.: 5 .:

Терпеть не могу кошек. И то, что именно эпизод с котом-персонажем стал предшественником *Сумеречного Инцидента*, лично для меня выглядело словно ироническая усмешка судьбы.

После происшествия с девочкой в красном, Кобальтовые Рыцари бросились расследовать дело мошенника кота, которого мы так и не смогли идентифицировать: он игровой персонаж или же НПЦ. Кот сопровождал Мастера стихий по имени Цукаса и доселе неизвестного нам гантелеобразного монстра. Так как данный вид монстров не входит в стандартный игровой набор, это может означать только то, что он нелегальное творение, возможно даже блуждающий ИИ. Мы с бывшим шефом расследовали их подозрительную активность до тех пор, пока он не потерял сознание. Я обнаружила его лежащим на столе, за которым теперь сижу сама. На тот момент шеф был залогинен в игре.

Я частенько задаюсь вопросом, что с ним произошло в тот день? Что он увидел? Что испытал?

Он никогда не отвечал на мои вопросы. Но как бы то ни было, случившееся его сильно изменило.

Ватарай провёл долгое время в больнице, его здоровье было подорвано стрессом и перенапряжением. Оставшиеся без командира Кобальтовые Рыцари перешли под управление Лиоса, нашего главного системного администратора.

Затем случились *Сумерки*.

.: 6 .:

Мы оказались бессильны против тех искажений, которые внесли *Сумерки*. Изменений было так много, что скрыть их под видом обновления версии не получилось. В результате последовавшего за теми событиями хаоса, в компании нарушился нормальный ход работы.

Главной неприятностью стало то, что деятельность Кобальтовых Рыцарей всплыла для широкой публики. Как только их личности были раскрыты, отряд тут же был распущен, а оставшиеся не у дел люди разогнаны по различным отделам корпорации.

Ватарай уже не вернулся в корпорацию «CyberConnect». Ходят слухи, что его вынудили подать в отставку и принять ответственность за *Сумеречный Инцидент*, словно бы

это он его вызвал. И хотя его вины в том не было, компания сделала из него козла отпущения и освободила от должности.

Но безоговорочно, наихудшей потерей стало уничтожение Божественного копья Вотана. Оно заключало в себе идеалы The World. И хотя копья были предоставлены всем отладчикам, только то, что принадлежало Альбирео, воплощало в себе сущность и истинный дух данного ему названия.

Ватараи Казуши всю жизнь вложил в своё оружие, и вот теперь оно пропало, исчезло из The World. Оно оставило после себя широкую дыру в ткани киберпространства, и теперь, когда мы больше всего нуждаемся в Альбирео, он тоже исчез.

К счастью, рассказы и уроки Ватараи научили меня, как стать Кобальтовым Рыцарем. Он подготовил меня к сражению за будущее.

– Теперь твой черёд защищать The World, – сказал мне Ватараи, подписывая своё заявление об увольнении.

После этого он исчез из реального мира и перестал заходить в игру. Он продал квартиру и сменил телефонный номер. Было ясно, что Ватараи не хочет, чтобы его кто-нибудь нашёл. Само собой, если бы я действительно хотела его найти, то без проблем бы это сделала. Всё-таки в электронный век тяжело раствориться без следа. Я могла бы с лёгкостью его выследить, но не стала этого делать. Уж если он хочет исчезнуть, то пусть так оно и будет.

Но его отсутствие сильно меня беспокоило.

Порой я задаюсь вопросом, чем я могла ему помочь? Где он сбился с пути? На него так повлияла девочка в красном? Это она его изменила? Во всяком случае, именно с неё начались все беды.

Он совершил ошибку – упустил девочку в красном и затем стал гоняться за багами везде, где только мог их найти. Он словно помешался. Ну в самом деле, когда появился таинственный кот, он решил, что просто *обязан* сам его найти. Ватараи мог передать расследование мне или же кому-нибудь из других подчинённых, но вместо этого он лично расследовал все дела.

Думаю, тот провал с девочкой не давал ему покоя.

Это так? Из-за этого он так сильно изнурял себя работой, что потерял сознание от изнеможения прямо за рабочим столом? За кем он гнался, перед тем как упасть в обморок? Что его так сильно потрясло, и о чём он никогда мне не рассказывал?

Полагаю, я не сильно лучше его. Как и он до меня, я приняла на свои плечи ношу The World. Я работаю часами напролёт и взваливаю на себя слишком большую ответственность. Постигнет ли меня судьба шефа? Пойму ли я в один прекрасный день, что же всё-таки заставило Ватараи – человека, которого я безгранично уважаю – исчезнуть без следа?

Было больно, когда он мне ничего не сказал. И теперь у меня собственный квест: открыть, что же заставило его уйти.

Он всё держал в себе. Поэтому он так легко сломался?

Или Ватараи исчез из реального мира потому, что теперь постоянно живёт в The World, которую он так сильно любил? Предвидел ли он для себя такое будущее?

После *Сумерек*, корпорация «CyberConnect» создала реплику Божественного копья Вотана, содержащего в себе старые отладочные функции, предназначенные для охоты за ИИ.

Как только оно было завершено, руководство попросило меня восстановить отряд Кобальтовых Рыцарей. Я стала их новым капитаном и преемником моего наставника.

Моему новому аватару я выбрала имя Камуи, что означает «тот, кто обладает силой бога». Я ступила во владение новым копьём, чтобы завершить миссию Ватараи. Даже своему аватару я сделала глаза разного цвета, как у аватара Ватараи, Альбирео. Это будет напоминать мне о моём предназначении.

В день подачи заявления об увольнении, когда шеф уходил от меня, я шёпотом дала ему вслед обещание. И хотя он не мог меня слышать, клянусь, я сделаю все, что в моих силах, чтобы его выполнить. Я поклялась защищать The World.

.: 7 .:

Я дала задание Маги найти этот блуждающий ИИ. Девушка убедилась, что он ещё существует и выдала мне его местоположение. Он оказался на том самом месте, где Маги его нашла – в зачарованном лесу. Им оказался полуголый мальчик с крыльями как у бабочки и блестящими глазами янтарного цвета.

Крылья выдавали его с головой, потому что обычный персонаж не может их себе создать. Передо мной определённо был блуждающий ИИ. *(прим. пер.: вообще-то, может. Бальмунга мы в расчёт не берём, так как он получил крылья за квест. Но помимо него есть как минимум два знаменитых игрока с крыльями. Это уже ранее упоминавшаяся здесь леди Субару, одна из главных героев аниме .hack//Знак, и Тераджима Рёко – участница отряда .hackers, о котором будет говориться ниже. Но вот в чём прикол, обе они имеют профессию Секироносец, так что вполне вероятно, что женским персонажам данной профессии разрешено носить крылья. А так как перед Камуи мужской персонаж, то она сделала вывод, что это ИИ)*

Мальчик-бабочка играл с девушкой-Двуручником. Этот аватар принадлежал Юкино.

Они смеялись и перешёптывались, когда я вышла к ним из-за дерева.

– Шибаяма! – изумилась девушка. – Что вы здесь делаете?

– В The World зови меня Камуи, – я направила Божественное копьё Вотана на мальчика-бабочку.

– Как вы нашли это место? – спросила Юкино дрожащим голосом.

Скорее всего она вошла в The World со своего домашнего компьютера.

– Мы отследили твой аватар, – ответила я.

– Но ведь это мой личный пер...

– Вступив в команду отладчиков на должность системного администратора, ты поплатилась приватностью своих действий. Не сомневаюсь, что ты читала об этом в контракте.

Чтобы предотвратить злоупотребление правами системного администратора, для отладчиков были созданы особые правила: не иметь второго персонажа на рабочем аккаунте и не залогиниваться с рабочего аккаунта в личных целях. Юкино нарушила положения своего контракта.

Маги так же обнаружила, что Юкино несколько раз использовала корпоративные компьютеры для выхода с них в The World под своими личными идентификационными данными.

– Это тот самый блуждающий ИИ о котором ты говорила? – я разглядывала мальчика-бабочку.

Юкино не ответила.

Я посмотрела на девушку.

– Ты же не ребёнок. Если думаешь, что можешь отмолчаться, то ты ошибаешься.

Юкино продолжала дуться, словно маленькая.

– Я знаю, что ты встретила его не во время учёбы, потому что ты создала свой нынешний аватар совсем недавно. Ты нашла его во время работы?

– Он не сделал ничего плохого! – взорвалась Юкино.

– Дело не в том, опасный он или нет. Он даже не человек. Не мы решаем, плохой он или нет, – рассердилась я на Юкино.

Она даже не слушает, что я ей говорю.

– Пожалуйста, Шибаяма, отпустите его!

– Меня зовут Камуи! Хватит тянуть время. Я пришла сюда одна, чтобы посмотреть на твою реакцию и вижу, что ничего хорошего из этого не вышло.

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

ИИ встал между мной и Юкино, как бы защищая девушку. Своими похожими на драгоценные камни глазами он смотрел прямо на меня.

– Рин, что ты делаешь? – спросила Юкино.

– ИИ, не веди себя как человек! – вскричала я.

– Такова моя судьба? – спросил Рин.

Его крылья трепетали, и я заметила крошечные блёстки конфетти, морозящим дождиком сыплющиеся за его спиной.

Я выделила мальчика-бабочку.

Он глянул на копьё и с удивлением спросил:

– Божественное копьё Вотана? Я думал оно уничтожено.

Я посмотрела на Рина с недоумением. Откуда блуждающему ИИ известно о копьё?

– Вы удивлены, Шибаяма? Он изначально знал о Кобальтовых Рыцарях и команде отладчиков.

– Юкино, что всё это значит?

– Он был маленькой гусеницей, когда я впервые его обнаружила. Я каждый день приходила, что понаблюдать за ним. Залогинивалась с корпоративных компьютеров, когда была слишком занята по работе и не могла пойти домой. Я беспокоилась за него и поэтому приходила его проведать. Он слишком от меня зависел. Когда бы я ни останавливалась под его деревом, он всегда спускался с самых верхних ветвей. Он был всего лишь маленьким насекомым, но я с ним разговаривала, и так он научился говорить.

Юкино указала на большое дерево. Я подняла голову к его вершине. Там в высоте с ветвей свешивался пустой коричневый кокон.

– Что это?

– Куколка. У Рина на днях произошёл метаморфоз. Он вырос удивительно быстро. Не только физически, но и в общении. Иногда он выдаёт такие фразы, что даже я не могу его понять.

– Юкино! Твоя работа заключается не в том, чтобы наблюдать за блуждающими ИИ!

Я указала Божественным копьём Вотана на мальчика-бабочку.

Он поднял голову к небу и стал декламировать:

– Ночь старого бога прошла. Забрезжили сумерки, и пришёл новый порядок – родился новый мир. Но почему люди до сих пор зависят от тёмных сил старого бога, от этого копья?

(прим. пер.: для тех, кто не понял, старый бог это Морганна, а новый – Аура)

От этих слов я пришла в замешательство. Рин говорил ладно, словно поэт.

– Что ты пытаешься этим сказать?

– Почему ты хочешь меня удалить? – спокойным голосом спросил Рин.

– Потому что ты баг.

– Я – Рин. Ты – Камуи. Мы оба жители The World, – Рин распростёр руки.

– А ещё я Шибаяма Саки – отладчик и Кобальтовый Рыцарь. С моей точки зрения ты не что иное, как нелегальная программа.

– С точки зрения бога, и твоё и моё существование благословлено окружающим нас Миром, – говоря эти слова, Рин голыми руками взялся за навершие копья. Неожиданно я почувствовала, что не могу пошевелить руками.

– Что ты подразумеваешь под богом? – спросила я блуждающий ИИ.

– Бог есть The World, – ответил Рин.

– Сама The World?

– Да. Ты, получившая силу от старого бога, должна была бы знать об этом.

– Старого бога? Ты говоришь о Божественном копье Вотана?

– Да. Об этой подделке, единственную которую и следует удалить.

– Хватит!

Я отвела Камуи из зоны его досягаемости и набрала между нами некоторую дистанцию. Затем я повторно открыла команды отладки.

– Почему ты хочешь меня удалить? – бесстрашно спросил Рин.

– Оскорбить Божественное копье Вотана это значит оскорбить меня и моего наставника, который всю свою жизнь посвятил идеалам этого артефакта! Я приняла копье, чтобы защищать им The World, и именно это я собираюсь сейчас сделать!

Пытаясь успокоиться, я стала глубоко дышать.

– Ты ведь не захочешь слушать мой рассказ? – с грустным взглядом посмотрел на меня Рин.

Мысленно я сказала самой себе, что он только *выглядит* печальным, но на самом деле ИИ не может чувствовать печаль или что-нибудь подобное.

– А ты умеешь смутить человека, ИИ.

Он пытался сбить меня с толку, как до этого девочка в красном сбила с толку Ватараи.

– Шибаяма, прошу вас, не надо! – закричала Юкино.

Не обращая на неё внимания я процитировала:

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

– Разве я не одна из возможностей The World? Твоё фальшивое копье, вот что на самом деле вызывает отвращение. Уничтожь копье и получишь избавление. Уничтожь меня и тем самым ты уничтожишь частичку своей души.

Я стиснула зубы:

– Если моя душа испорчена багами, то я с радостью от неё избавлюсь.

– А как же тогда *моя* душа? – мальчик-бабочка выглядел несчастным, но я мысленно сказала себе, что это только показуха.

– У тебя нет души. Ты всего лишь набор единиц и полей.

– А ты всего лишь набор атомов, – бросил он в ответ. – Неужели это делает тебя чем-то особенней, чем я? Неужели это даёт тебе право прервать моё существование? Кроме того, кто ты такая, чтобы судить, у кого есть душа, а у кого её нет? В конце концов, ты пользуешься нелепым творением старого бога.

– Я просто выполняю свою работу.

– Точно так же говорили охранники нацистских концлагерей, когда они предстали перед Нюрнбергским трибуналом. Но ты возможно слишком молода, чтобы помнить об этом, а мы все знаем, что история, в конце концов, повторяется, – пожал он плечами.

– Я знаю твои уловки, они против меня не сработают.

– Я только пытаюсь сказать, что моя жизнь столь же важна, как и твоя.

– Нет, ты пытаешься выхлопотать себе жизнь, выставя меня в плохом свете. Но я не нацистка и я не могу истребить то, что даже не живое.

– Истребить. Разве это не то, чем ты на самом деле занимаешься – истребляешь всё, что по твоему мнению является багом? Сколько поколений должно пережить геноцид, прежде чем прекратится жестокость?

– Ты можешь взывать к чему угодно, но ничто меня не остановит от того, что должно быть сделано. Пора заняться отладкой.

– Даже после смерти моя жизнь будет имеет значение.

Я направила на него кончик копья. Его улыбка лишала меня присутствия духа.

– Стойте! – Юкино бросилась между нами.

– Как это понимать? – потребовала я объяснений. – С дороги, Юкино.

ИИ повернулся к девушке.

– Спасибо, Юкино. Твоя любовь ко мне тоже имеет значение. И столь же ценна та боль, которую ты почувствуешь после моего ухода.

– Рин?! – позвала его по имени Юкино.

– Действуй, Камуи. Воспользуйся своей силой, удали меня, – скомандовал Рин.

– Такова миссия Кобальтовых Рыцарей, – сказала я дрожащим голосом.

Я запустила команду и пронзила его копьем. Он испустил пронзительный крик, забился в конвульсиях и затем рассыпался на светящиеся кусочки.

Будто оплакивая потерю, на зачарованные деревья опустилась тишина. Только лишь всхлипывания Юкино нарушали её.

\*\*\*

О нарушениях Юкино и укрывательстве ею блуждающего ИИ было доложено руководству. Удивительное дело, но её не уволили. Вместо этого девушку перевели в канцелярию, которая никоим образом не связана с The World.

Вчера я посетила доктора, и попросила выписать мне новые лекарства. Мои головные боли стали сильнее, но даже они меня не остановят. Ни что не заставит меня бросить мою миссию. И сегодня, как и прежде, я продолжу охоту на блуждающих ИИ.

Моя миссия – вот единственное доказательство того, что я ещё жива.

## **.hack//Легенда Сумеречного Браслета/Слух**

**BRIGIT**

JOB: BLADE MASTER  
SEX: FEMALE  
SKILL: NO SKILL  
LIKE: BROTHER



**RUMOR**

JOB: ??  
SEX: ??  
SKILL: ??  
LIKE: ??



**.hack//** LEGEND OF THE TWILIGHT **Rumor**



MAHO

NO DATA

NO DATA

NO DATA

В реальном мире я в сердцах стукнула кулаком по столу.

– Почему бы тебе применить команду воскрешения?

В подземелье лава текла со всех сторон. Бриджит, мой аватар с профессией Фехтовальщик, серым призраком стояла посреди экрана. Она была мертва. Но она была не одинока в своём несчастье. Моя подруга МАХО тоже погибла в сражении, а третий член нашей пати, Двуручник по профессии, валял дурака.

– Ты согласился воскресить нас, если мы здесь умрём!

Даже будучи мёртвыми, мы можем общаться с остальными членами пати.

– Но у тебя на это есть Мастер стихий, – энергично заявил Двуручник.

– МАХО никого не может воскресить, так как она мертва. Поэтому я и прошу тебя! Ведь это ты нас сюда завёл: сказал, что тебе знакома эта локация и здесь мы можем заработать много опыта. Ты виноват в том, что мы умерли!

Двуручник безразлично пожал плечами.

Я потеряла терпение:

– Осёл! Мы же пати, а значит, ты должен заботиться о своих товарищах! Мастер стихий тебе не личная аптечка. Мы работаем в команде, и ты обязан нас защищать. Кроме того, разве Двуручник не разноплановый класс?

– Прошу прощения, мне пора.

– Что?

– Я ухожу, – его аватар окружило световое кольцо разлогинивания. – Не хотелось бы мне этого говорить, но вы отстой.

– Ничтожество! Как он посмел бросить нас в таком положении?! – распалаясь я, злая на себя за то, что втянула нас в пати к такому жадному, самовлюблённому идиоту.

– Остынь. Он уже ушёл, – сказала МАХО.

– Но я никогда ещё не встречала таких равнодушных Двуручников! Он, по крайней мере, должен был перед уходом нас воскресить!

– Прости, из-за меня мы попали в передрагу.

– Ты тут ни при чём, МАХО. Просто этот парень сам себе на уме. Тот ещё *герой*, блин.

Когда игрок не следует своей роли в пати или бросает своих товарищей в беде, таких не без сарказма называют *героями*.

– Чёрт побери. Лучше бы мы подождали моего брата, чем увязались с этим придурком.

Я посмотрела как монстры, которые нас убили, ходят вокруг наших тел.

– Что будем делать? – спросила я. – Продолжим играть вдвоём? Или стоит вернуться в корневой город и поискать кого-нибудь получше?

– М-м... ну, на самом деле, я подумываю совсем забросить играть в The World, – ответила МАХО.

– Как? Почему? – я запнулась. – В смысле, это же не твоя вина, МАХО.

– Нет, это тут ни при чём.

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

– Я просто устала от всего этого, – ответила мне подруга.

– Что-о?

– В онлайн-играх не только нет сюжета. В них нет логичной концовки. Они никогда не заканчиваются, и у них нет цели, к которой стоит стремиться. На самом деле единственное, что тебе надо в них делать, это бить монстров и становиться сильнее.

– Да, это так. Но ведь все онлайн-игры такие, – пожалала я плечами.

– И знаешь, здесь тебе не стать истинным героем.

– В каком смысле?

– Ну, в реальной жизни я не могу сделать ничего выдающегося, и поэтому я хотела стать известной хотя бы в игровом мире.

– Если мы продолжим убивать монстров, то поднимем наш уровень. И тогда, возможно, о нас будут говорить как о героях, – предложила я нескладную версию.

– Не важно, как долго мы играем или как настойчивы в прокачке, нам никогда не достигнуть уровня тех, кто играет годами, – сказала МАХО.

В её словах есть смысл.

– Мне нравится жанр РПГ, но горбатиться над собиранием очков опыта так скучно! А ещё так больно смотреть, как умирают твои товарищи. Я... я к подобному слишком чувствительная.

– То есть ты считаешь, что The World скучная?

– Я просто думаю, что она мне не подходит. Почему, заплатив абонентку и затратив время на разработку персонажа, убив многие сутки на его прокачку, зарабатывая стресс, я затем его теряю, когда пропадают его игровые данные? Это же бессмысленно.

– Значит, ты и в самом деле уходишь? – спросила я.

– Думаю, я должна была тебе это сказать, раз уж мы с тобой так долго играем вместе.

Спасибо тебе за всё.

– Напиши мне, если вдруг когда-нибудь ещё захочешь поиграть.

– Хорошо.

МАХО разлогинилась и с тех пор я о ней больше никогда не слышала.

.. 2 ..

Я была одна, когда на меня неожиданно напали три огромные гусеницы. Я конечно знала, что играть соло трудно, но даже и не представляла, *насколько* именно трудно это может быть.

Закрывшись щитом, я со всей силы ударила мечом по одной из гусениц, нанеся той опасную рану. К несчастью, третье существо обошло меня сбоку и нанесло меткий удар. Яд гусеницы парализовал моё тело.

Так как я играла одна, некому было излечить меня от отравления или защитить, пока я нахожусь в ослабленном состоянии. Меня уже можно было считать трупом.

Я чуть не бросила геймпад с досады, как вдруг неожиданно мелькнула яркая вспышка. Энергия духов приобрела вид ледяных стрел, которые тут же дождём обрушились на монстров, покончив с ними в одно мгновение.

Мне только что, впервые за всё время игры, довелось увидеть высокоуровневое умение призыва.

Я обернулась, чтобы посмотреть, кто произнёс это заклинание. Из-за деревьев показался высокоуровневый Мастер стихий. Одет он был в робу голубых оттенков и в руках

держал посох, позволяющий вызывать духов воды. Этот посох был необычайно редким, высокоуровневым предметом. Я вздрогнула от осознания того, что нахожусь рядом с неимоверно сильным игроком.

– Спасибо, – кивнула я, как только моим конечностям вернулась чувствительность.

– Румор спрашивает, ты играешь Фехтовальщиком в одиночку? – его голос звучал по-мальчишески звонко. *(прим. пер.: здесь и ниже я исправил крупную ошибку американских лицензионистов. Дело в том, что в оригинале на японском языке персонаж говорит о себе в третьем лице, американцы же сделали всё в первом)*

Когда он подошёл ближе, я заметила, что и аватар у него в виде ребёнка. Он откинул капюшон, его ангельское личико напомнило мне Купидона.

– Румор считает, что если ты играешь соло, то тебе необходима хорошая экипировка. Не зацкливайся только на атакующих и защитных умениях, подумай также об общих параметрах персонажа и магических заклинаниях.

– Неужели играть в одиночку так трудно? – спросила я.

– Румор отвечает, что лучше вступить в пати. Но если ты настаиваешь на том, чтобы играть одной, попробуй прокачать Двуручника или Секироносца.

– Я думаю, Двуручников перехваляют, – сказала я со злостью. – Но это, конечно, моё личное мнение. Я вчера обожглась на одном.

Затем я рассказала мальчику, что со мной случилось.

– Румор думает, что он тот ещё *герой*.

– Самое настоящее ничтожество.

– Обжегшись на молоке, дуют ну воду? – захихикал Мастер стихий.

– Я больше не хочу связываться ни с кем подобным. Но мне всё равно нужна пати, чтобы по-быстрому поднять свой уровень.

Мальчик покачал головой.

– Румор утверждает, что уровень персонажа и уровень игрока это совершенно разные вещи. Даже если персонаж достиг высокого уровня, посредственный игрок так и останется посредственным игроком. Не важно, сколько очков опыта ты получаешь, это не улучшит уровень твоей личности!

– Так ты уже встречал других высокоуровневых игроков? – поинтересовалась я заинтригованно.

– Конечно! – мальчик улыбнулся. – Однажды Румор помог игроку и стал ему другом. Румору нравится предавать доверие игрокам и затем их убивать, – он наставил на меня свой посох и выделил в качестве цели. – Такое удовольствие смотреть, как меняются их лица.

Я потеряла дар речи. Он оказался ПКшником!

– Румор шутит! – он опустил оружие. – Но Румору встречались и такие игроки.

Что-то он мне внезапно разонравился, пусть даже он и спас мне жизнь.

Я глубоко вздохнула, подыскивая какую-нибудь не столь опасную тему для разговора.

– В чём цель онлайн-игр?

– Цель?

– Зачем тратить время на развитие персонажа, платить абонентскую плату, терять целые часы собственной жизни, если в игре нет ни толковой концовки, ни цели, к которой стоило бы стремиться?

– А ты умный ребёнок, – интересно, как он узнал, что я в реальной жизни ещё ребёнок? – По-видимому, твой друг не смог найти для себя цель игры, и поэтому ушёл из The World.

– Может, игра заканчивается тогда, когда ты от неё устаёшь?

– Румор считает, что в The World играет два типа игроков: те, кому она нравится, и те, кому она не нравится. И те и те в конечном итоге бросают игру. Но те, кому игра не нравится, делают это быстрее чем, те, кому нравится.

– Когда ты начал играть в The World?

– С момента её рождения.

– То есть, ты играешь с её первой версии? – от удивления у меня отпала челюсть.

– Можно и так сказать.

– Но разве за все эти годы ты так и не устал в неё играть?

– А ты устаёшь от жизни? Конечно же, нет! В некотором роде игра это жизнь Румора.

Вот поэтому Румору никогда не бывает в ней скучно.

Он приблизился ко мне и спросил:

– Ты знаешь о группе *.hackers*?

*(прим. пер.: так называется отряд из двадцати игроков под предводительством Двуручника Кайта, который победил Морганну, спас The World от уничтожения и тем самым поспособствовал возвращению впадших во время игры в кому игроков к жизни)*

– Эм-м, нет, – ответила я ошарашено.

– Это обитающая где-то на просторах The World группа игроков, которым суждено было решить *Главный Вопрос The World*.

*(прим. пер.: final puzzle или last puzzle – иные варианты обозначения запуска Ауры как главной системы The World и спасение игры от уничтожения её Проклятыми Стихиями (Волнами) Морганны)*

– У The World есть концовка? – спросила я удивлённо.

– Конечно, это может оказаться только лишь слухом. Опасно верить сетевым слухам.

Когда ты рассказываешь слух другому игроку, ты становишься его распространителем. Если ты хочешь всерьёз заняться слухами, тебе надо научиться распознавать, что в них правда, а что ложь.

Я ввела команду и Бриджит кивнула. Затем я спросила:

– *.hackers* какие-то знаменитые герои?

– В фэнтезийной РПГ героем становится тот, кто спасает целый мир, ведь так? – спросил мальчик.

– Естественно. И каждый хочет стать героем.

– Тогда такой герой хотел бы быть в группе *.hackers*.

– Кто такие *.hackers*? И как они получили это название?

– Их так называли сетевые сплетники.

– Значит, ты не знаешь, кто они?

Мальчик улыбнулся.

– Бытует лишь мимолётный слух. Корпорация «CyberConnect» отрицает любое существование *Главного Вопросы The World*, и не делает никаких официальных заявлений касаясь *.hackers*. Они говорят, что не несут ответственности за слухи. Вот так.

– А не может такого быть, что это ты пустил этот слух?

– Зачем это Румору? Кроме того, в ответах корпорации прослеживается чёткая логика. Всё-таки, если бы у игры была концовка, зачем тогда людям платить абонентскую плату?

Я скрестила на груди руки:

– The World не протянет долго, если окажется, что у неё на самом деле есть концовка.

Он засиял:

– Может, *Главный Вопрос* это такая утка, которую корпорация «CyberConnect» сама запустила специально для широкой публики!

– Такое вполне возможно, – ответила я.

Мастер стихий тихонько захихикал.

– Румор так не думает. Слух никуда не денется, и неважно, как упорно корпорация пытается ему противостоять. Он никуда не исчезнет, и корпорации действительно приходится с ним тяжело.

– Где ты его услышал?

– Слухи всегда неуловимы. Их бесполезно выводить на чистую воду, так как они сами по себе адаптируются согласно времени и месту. Но я точно слышал, что среди нас снова появились оригинальные игроки из группы *.hackers*: Двуручник Кайт и Тяжёлая мечница Блэк Роуз. (*прим. пер.: смотри аниме .hack//Легенда Сумеречного Браслета*)

– Кто ты такой? – спросила я.

– В конце концов, и это всего лишь слухи. А ты ещё не умеешь их различать, – специализирующийся на вызове духов воды Мастер стихий посмотрел на меня. – Но сейчас эта информация, словно рябь на водной глади, очаровывает тебя. Что делать с этими чувствами, решать тебе. Только тебе. Румор может обладать большими знаниями о The World, чем ты, но Румору неизвестно твоё будущее. Румор может следовать только за случившимися событиями. Ты же сама творишь своё будущее.

Затем он развернулся от меня и ушёл.

Позднее я посмотрела в логе, как правильно пишется его имя. Когда я поискала его значение в англо-японском словаре, оказалось, что «rumor» переводится как «молва, слух».

### .: 3 .:

– Ня! Так вот значит, как выглядит твой старый персонаж, Рэна? Здорово!

Я подружилась с двумя игроками: Мастером стихий Мирель и Обратнем Оукой. (*прим. пер.: оборотень – 人狼族 – дзинроу зоку – дословно «племя оборотней»; это привилегированный класс, который ввели во временном промежутке между Сумеречным Инцидентом и событиями аниме .hack//Легенда Сумеречного Браслета. Может быть получен путём изменения профессии своего основного класса, после выполнения особых условий*) После того как я им рассказала о том, каким образом умер мой старый персонаж, они захотели посмотреть на его аватар, поэтому я показала им призрак Бриджит.

Источающая любопытство Мирель порхала вокруг Бриджит.

– А ты раньше выглядела совсем по-другому, не то, что сейчас! – захихикала девочка.

Стоящий перед Мирель аватар представлял собой мускулистую девушку-рыцаря в пластинчатых доспехах, с длинными до земли серебристыми волосами и с нарисованными по всему телу символами стихии: огонь.

– По-другому? – спросила я, посмотрев на Бриджит со стороны. – Каким образом?

– Намного строже, – ответила Мирель.

– Агрессивней, – сказала Оука.

Они не сдерживались в своей критике.

– Вот грубить только не надо!

– Ня! Рэна сошла с ума!

– Остынь, мы же говорим не о тебе в реальной жизни.

Смерть Бриджит меня сильно расстроила, поэтому я создала себе новый аватар, Рэну.

– Слушайте, пока мы ждём моего брата, можно у вас кое-что спросить?

– Что именно?

– Почему вы играете в The World? – спросила я.

– Чтобы искать редкие предметы, – энергично кивая, ответила Мирель.

– Чтобы испытать свою силу, – сказала Оука.

– А ты, Рэна? – Мирель смотрела на меня своими большими, сияющими как звёзды глазами.

– Рэна хочет сделать из Шуго героя, – засмеялась Оука.

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

– Минутку, брат, наконец, пришёл домой!

Я стянула с головы ФМД и ясно услышала приближающиеся шаги Шуго.

– Давай быстрее, – крикнула я ему, а затем сказала в микрофон. – Отлично, мы уже почти готовы отправиться в путь.

– Мы нашли низкоуровневую локацию, замечательно подходящую твоему брату, чтобы он мог там набраться опыта, – сказала Оука.

– Шуго, ты опоздал! Все уже давно тебя ждут! Я сейчас обратно за Рэну зайду.

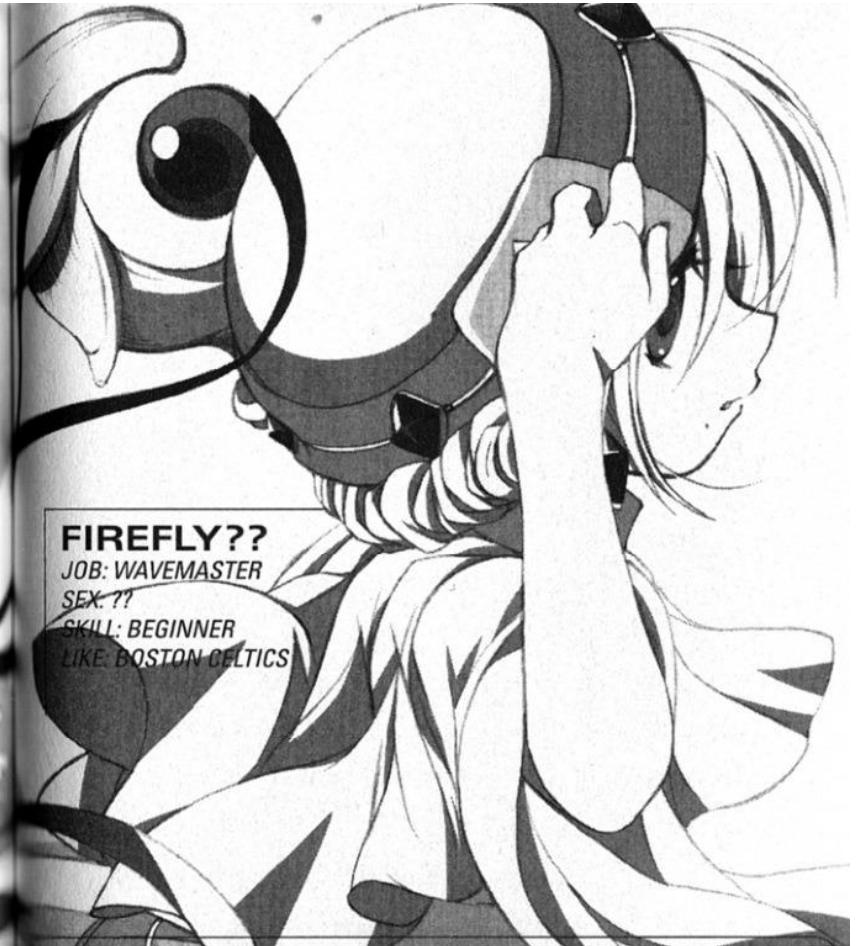
Я разлогинила Бриджит.

Рэна и Шуго залогинились одновременно. И затем мы играли, словно настоящая команда. Я нашла моего истинного героя, который сейчас сидит рядом со мной.

## **.hack//Легенда Сумеречного Браслета/Светлячок**



**FAIRY**  
 JOB: ??  
 SEX: ??  
 SKILL: QUIZ  
 LIKE: ??



**FIREFLY??**  
 JOB: WAVEMASTER  
 SEX: ??  
 SKILL: BEGINNER  
 LIKE: BOSTON CELTICS

**.hack// LEGEND OF THE TWILIGHT / Firefly**



SANJURO  
 SUNAARASHI

NO DATA

NO DATA

NO DATA

.: 1 .:

Бостон – город полный историй. Историй, в том числе связанных с любимой командой моего папы, Бостонские Кельты. Он вырос, смотря их игры в 80-х годах, когда команда находилась на пике мастерства и Ларри Бёрд был её ведущим игроком. К 1986-му году они выиграли шестнадцать национальных чемпионатов, но за последующие тридцать лет им так ни разу больше и не удалось даже приблизиться к пьедесталу.

Мои родители оказались интересной парой. Папа, типичный бостонец, охочий до выпивки рыжеволосый ирландец. Но сколь сильно он любил спорт и выпивку, столь же сильно он любил и живопись. Так они с мамой и познакомились.

Мама родилась в японском городе Киото. Она приехала в США учиться и влюбилась в отца, когда повстречала его в художественной галерее. Мама говорит, что это была любовь с первого взгляда.

Спустя многие годы семейной жизни, между ними всё равно изредка происходят мелкие ссоры. Одна из них произошла сегодня. Мама купила билеты в оперу на тот же вечер, когда должны были проходить финальные игры национальной баскетбольной ассоциации.

Я думаю, папа согласился пойти только потому, что не думал, что Кельты пройдут в плей-офф. Да и никто не думал. Но команда каким-то образом совершила чудо и сегодня вечером состоится финальная игра в серии.

Родители ругались из-за игры всю неделю, но, в конце концов, любовь папы к маме перевесила его любовь к спорту. Папа взял с меня обещание, что я запишу игру на видео, и что когда он вернётся домой, я не скажу ему результат. Очень лёгкое для меня обещание, потому что я даже и не собираюсь её смотреть.

Как только я убедился в том, что родители ушли, я бросился бегом к себе в комнату и включил компьютер. Сегодня меня ждёт путешествие. Я натянул ФМД и запустил ALTIMIT OS.

Знаю, что папа будет очень мной недоволен, если обнаружит, что я не только пропустил ужин и оперу, чтобы поиграть в онлайн-игру, но ещё и позабыл записать финал серии, из-за которого он так отчаянно пытался остаться дома. Но я был очень находчив, когда доводится пренебрегать семейными правилами.

Я ввёл с клавиатуры пароль и вошёл в безграничный мир. Я хотел посетить родину мамы. Сегодня меня ждёт путешествие в Японию.

.: 2 .:

Я стоял на улицах водной столицы, города Мак\*Ану. Причудливые разноцветные флаги реяли по обоим берегам канала. Город своим видом напоминал европейское поселение, почти как Бостон, только средневековый. И что самое замечательное, мои уши переполняли звуки того самого языка, ради которого я сюда и пришёл, японского. Живя в Бостоне, я чувствовал себя в согласии со своим ирландскими корнями, но моя японская половина казалась мне чем-то далёким. Я хотел выучить мамин родной язык. К сожалению, поездка в Японию выходит слишком дорогой. Поэтому я нашёл лучший выход, а именно: создал аккаунт на японском сервере самой массовой онлайн-игры – The World.

Конечно же, мама немного обучала меня японскому, да и я посещал в школе языковые курсы, но мне хотелось бы иметь возможность испытать себя на практике.

Передо мной простирался Мак\*Ану, а окружающие меня игроки были вооружены кто мечом, кто копьём, а кто и посохом, и все они разговаривали на японском языке. Я немного послушал проходящих мимо игроков и затем решил пройтись по улицам. Заглянув в магазин я понял, что следует быть осторожным в выборе товара, потому что все названия были даны иероглифами, а я в них плохо разбирался.

Побродив немного по городу, я заскучал, и поэтому решил отправиться на поиски приключений. Вот только я не мог понять, как же выбраться из города. Я прошёлся туда-сюда, но так и не нашёл ни ворот, ни каких-либо других выходов. Я оказался заперт в Мак\*Ану.

Шагая вниз по аллее, я решил опробовать свои языковые навыки на проходящей мимо паре персонажей.

– Прошу прощения, – обратился я к игроку с секирой.

– Да?

Я хотел спросить, как выйти из города, но всё, что мне удалось, это выдать из себя что-то невнятное.

– Что ты сказал? – спросил Секироносец.

Его партнёрша, Мастер стихий по профессии, повернулась к нему и сказала:

– Он, наверное, чурка.

Она и дальше что-то говорила, вот только я не понял ни слова, потому что девушка делала это слишком быстро. В любом случае, значение слова «чурка» мне было знакомо. На сленге это означает «иностранец». Даже если аватар выглядит по-японски, мой ломаный разговорный язык сразу же выдаёт, что я не местный.

– Пошли! Некогда нам с ним возиться, – сказала Мастер стихий, и пара, отвернувшись от меня, удалилась быстрым шагом.

Пока что моя межкультурная коммуникация оставляет желать лучшего.

Мне нужно подтянуть свои знания по основам The World, прежде чем пытаться разговаривать с людьми. Я уже почти готов был снять ФМД и сесть перечитывать руководство, как вдруг услышал хихиканье.

Я огляделся, но никого поблизости не увидел. Я вообще был один во всей аллее.

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

Чуть выше меня появился слабый огонёк, который тут же стал медленно ко мне приближаться. Огоньком оказалась маленькая светящаяся фея, способная целиком уместиться на моей ладони.

– Что в The World нельзя встретить дважды? – спросила она.

.: 3 .:

– Что в The World нельзя встретить дважды? – повторила она, порхая крылышками.

Я пришёл к мнению, что этой такой игровой квест. Я глянул на появившийся японский текст. Перечитав загадку, я понял, что меня просят назвать нечто такое, что может существовать в The World только в единственном экземпляре. К сожалению, я играю всего пять минут, так что откуда мне знать.

Фея захихикала и повторила загадку.

– Не знаю, – как мог, ответил я на японском.

Фея продолжала виться передо мной в воздухе и повторять свой вопрос. В конце концов я не выдержал и бросился от неё бежать.

Протолкнувшись сквозь заполонивших улицу персонажей, я побежал по возвышающемуся над каналом арочному мосту. Остановившись в его высшей точке, я обернулся и прямо перед глазами увидел фею. Она кружила вокруг моей головы, хихикала и повторяла свою загадку:

– Что в The World нельзя встретить дважды?

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

Я почувствовал себя беспомощным. Эта игра для меня уж слишком неподходящая.

– Что случилось? У тебя неприятности? – кто-то спросил меня по-английски.

Должно быть, я слишком громко жаловался, раз кто-то всё же меня заметил.

Я повернулся на голос и увидел стоящего у подножия пролёта персонажа с самурайским мечом. Его профессия была Тяжёлый мечник. И ещё, у его аватара была на глазу повязка.

– Если хочешь, могу тебе помочь, – продолжил он на английском.

– Вы меня понимаете?

– Конечно. Я ведь американец, – засмеялся мечник.

– Правда? Я тоже!

– Меня зовут Сунаараша Санджуро.

*(прим. пер.: это тот самый Санджуро, который вместе с Кайтом и Блэк Роуз во время Сумеречного Инцидента входил в группу .hackers)*

Я назвал своё имя, после чего он спросил:

– Ты играешь из США?

– Да! Из Бостона.

– Замечательный город, – улыбнулся Санджуро.

– Вы тоже живёте в нём?

– Нет. Но когда-то давно я в нём бывал. У вас там очень вкусные лобстеры. Здесь, в Южной Дакоте, свежих лобстеров почти не найти. Ну, знаешь, это где гора Рашмор находится.

– Да-да, гора, на которой выбиты лица президентов! – засмеялся я.

Как поразительна порой бывает связь между путешественниками, когда у них есть что-то общее, пусть даже если они всего лишь путешествуют по сети. Мне Санджуро уже начинал нравиться.

– Ну, так что у тебя произошло? – спросил он.

Я рассказал ему обо всём, что случилось со мной с самого моего захода в игру.

Во время рассказа он понимающе кивал головой. Затем самурай спросил:

– Фея ещё здесь? Ты её видишь?

Эти вопросы меня несколько удивили, ведь всё время пока я вёл рассказ, фея кружила вблизи.

– Вы её разве не видите? Она прямо передо мной, – сказал я.

– Хм-м... Давай пройдем туда, где не так шумно, – предложил Санджуро.

Так как наш разговор мог быть услышан идущими по мосту людьми, мы спустились к руслу реки.

– Санджуро, вы её не видите? – удивлённо спросил я.

– Нет, не вижу.

– Вот же она! Я показываю прямо на неё!

– Я тебе верю. Возможно это особый квест, в котором НПЦ можешь видеть только ты,

– Санджуро уселся на берегу реки.

Я не знал команды присаживания, поэтому остался стоять.

– Могу видеть только я? Как такое возможно? – я с восторгом уставился на порхающую рядом фею.

– Мы в онлайн-игре, а здесь многие вещи совершенно не похожи на то, что можно встретить в реальном мире. Так что я несколько не сомневаюсь в твоём рассказе. К тому же, легенда гласит, что только невинный ребёнок может увидеть фею!

После этих слов Санджуро посмотрел вслед плывущей по каналу гондоле и громко рассмеялся.

– Мне тринадцать лет, – сказал я. – В таком возрасте феи уже к детям не приходят.

– Тринадцать?! Ты изменил свой голос?

Я слышал, что с помощью специальных программ можно изменять голос. В киберпространстве можно поменять голос, возраст, строение тела и даже пол. Низкий мужественный голос самурая мог на самом деле принадлежать как девушке из группы поддержки спортивной команды, так и члену правления крупного предприятия. Никогда не знаешь точно, с кем тебе приходится иметь дело.

– Ты сказал, фея загадала загадку?

– Да.

– Никогда прежде не слышал о таких квестах, – Санджуро на мгновение задумался, затем спросил. – Что она тебе загадала?

– Я пролистал вниз окно чата и прочитал ему загадку на японском языке.

Самурай сделал глубокий вдох и стал вслух размышлять:

– Имеет ли загадка какое-нибудь отношение к игровому миру? «Что в The World нельзя встретить дважды?» – означает, что это нечто уникальное.

– У вас есть какие-нибудь догадки?

– Может это какой-то особый ограниченный квест или уникальный монстр типа The One Sin?

– The One Sin?

– Пара персонажей известных как *Потомки Фианны* нанесли поражение уникальному монстру, которого можно было победить всего один лишь раз.

– Попробую так и ответить.

Я набрал на клавиатуре слова «The One Sin» с помощью японской слоговой азбуки, катаканы.

– Нет-нет, – фея захихикала и потрясла головой.

– Ответ неверный.

– Понятно. Есть какие-нибудь подсказки? – спросил Санджуро.

– Маленькая фея, я хочу подсказку, – попросил я на японском языке.

– Подсказка, подсказка! Подсказка такая: оно есть у всех! – фея сделала в воздухе кувырок, оставляя за собой след из блёсток.

Такая подсказка ещё больше меня смутила. Если это нельзя встретить дважды, то почему тогда оно есть у всех?

– Что сказала фея?

– Подсказка такая: оно есть у всех.

Я открыл свой список предметов и внимательно его просмотрел. Так как я ещё новичок, у меня не может быть ничего уникального.

– Значит, нечто в The World, что есть у всех, но это нельзя встретить дважды?

– Странно, правда? Как каждый игрок может иметь что-то уникальное?

Внезапно Санджуро рассмеялся.

– Тебе не нужно отвечать на загадку прямо сейчас. Фея возможно так и будет следовать за тобой, пока ты играешь. Так что пойдём, прогуляемся.

– Простите?

– Пошли, выйдем на локацию. Ты ведь ещё ни на одной не был, ведь так?

Самурай, не дожидаясь моего ответа, сразу меня куда-то повёл.

Мы перешли мост и вышли к большой площади, посреди которой вокруг своей вертикальной оси вращался большой, похожий на зеркало обруч. Это было то самое место, куда я попал сразу после залогинивания.

– Это Врата Хаоса. Они перенесут тебя в любое место The World. Через них ты можешь попасть из города в локацию, или же на другой сервер, – объяснил Санджуро. – Задавая комбинацию из трёх запросов, ты можешь подобрать себе любое место.

Я открыл меню Врат Хаоса.

– Попробуй вот эти три запроса, – предложил он локацию, и Врата Хаоса отозвались на мой запрос, поместив мой аватар в кольцо света.

.. 4 ..

Я находился посреди покрытого травой луга. Стояла ночь. С небес, освещая всё вокруг, светили луна и звёзды. По равнине гулял ветерок, и я слышал, как шелестит трава. Лишь одно меня беспокоило.

– Санджуро?

Самурая нигде не было видно. Единственным составляющим мне компанию существом была хихикающая фея.

– Санджуро, вы где?

Я пошёл по высокой траве. По сравнению с шумным и живым коренным городом, травяной луг был тихим и спокойным, лишь только слабое журчание текущей воды нарушало его покой. Я побежал на звук воды, а за мной, не отставая летела фея.

Мне послышалось, будто что-то упало в воду. Я остановился. Затем звук раздался ещё раз. Приглядевшись, я увидел, как по другому берегу ручья мечутся странные тени. Санджуро они принадлежать не могли.

Как только я поднялся выше по течению, голоса стали звучать громче, и я услышал, как несколько людей о чём-то переговариваются.

Неожиданно мелькнула вспышка молнии, которая поразила одного их персонажей.

Прежде чем я осознал, что произошло, я бросился к упавшему игроку. Им оказался тот самый огромный Секироносец, с которым я повстречался в закоулках аллеи Мак\*Ану, он ещё тогда торопился. И сейчас он лежал мёртвый.

От вида тела своего товарища Мастер стихий нервно сглотнула. Затем из тьмы вышли ещё три персонажа, которые тут же стали окружать девушку.

Двое из них были Тяжёлыми мечниками с самурайскими мечами, а третий – похожий на ниндзю Двуручник.

– Ага, значит их трое, – длинноволосый Тяжёлый мечник, который только что убил Секироносца, уставился на меня.

Два его напарника засмеялись. Это вывело меня из себя.

– Вы ПКшники? – спросила Мастер стихий.

ПКшники? Кто такие ПКшники?

– Ага. А вы наша жертва, – заржал длинноволосый Тяжёлый мечник.

Он махал своим мечом туда-сюда, выбирая между мной и Мастером стихий, кто будет следующий.

– Почему? – спросил я. – Почему ты его убил? (*прим. пер.: тут он начал говорить на английском*)

– Что за чёрт? Он что, чурка? – длинноволосый Тяжёлый мечник смотрел на меня недоумённым взглядом.

– Как ты можешь убивать людей?!

– Хватит трепаться на английском! Здесь у нас японский сервер! – взревел длинноволосый Тяжёлый мечник и указал мечом в мою сторону.

У меня возникло такое чувство, что следующей жертвой буду я.

– Умри! – заорал мечник.

Как только сверкающий меч стал опускаться мне на голову, я тут же закрыл глаза. Затем я услышал свист рассекаемого воздуха, но когда открыл глаза, то увидел стоящего передо мной Санджуро.

– Прости. Я немного задержался.

Он ударил длинноволосого Тяжёлого мечника своим мечом, и негодяй пошатнулся от мощного удара. Все три злодея отступили на несколько шагов назад.

– Ты ещё кто такой?

– Желаете продолжить наш бой? – спросил Санджуро по-японски.

– Он слишком сильный, – Тяжёлый мечник повернулся к своим товарищам.

– Что?

– У него слишком высокий уровень!

Как он это узнал? Неужели определил по количеству полученного им урона?

Длинноволосый Тяжёлый мечник уже готов был бежать отсюда подальше, и это сильно обескураживало остальных двух его товарищей.

Санджуро уловил их настроение и произнёс простую команду:

– Прочь.

Все трое сбежали поджав хвосты.

– Мерзкие ПКшники словно ронины... Для них не существует понятий гордости и чести, – высказал своё замечание Санджуро, убирая меч.

– Кто такой ПКшник? – спросил я.

– Player Killer – убийца игроков, – объяснил он.

– Зачем они это делают? Разве разрешено убивать других людей?

На это Санджуро мне ничего не ответил.

Если правила The World позволяют подобные действия, тогда я считаю, это вполне приемлемо. Но я совершенно не понимаю, как люди могут осознанно хотеть этим заниматься. Мои представления о The World и все связанные с ней надежды пали прахом.

– Эти люди играют только для того, чтобы издеваться над другими?

– Некоторые залогиниваются только потому, что получают от этого некоторого рода возбуждение, – сказал Санджуро.

– Я просто хотел попрактиковаться в японском языке. Но если The World такая, то я больше не хочу в неё играть.

В этот момент Мастер стихий вежливо мне кивнула.

– Спасибо, что спасли нас.

Затем она повернулась к Санджуро и поблагодарила его. Я заметил, что Секироносец снова был жив-здоров.

– Благодарю! – со счастливым видом он обратился ко мне.

– Как у вас получилось ожить?

– Она меня воскресила, – рассмеялся он. Затем его поведение изменилось, и он спросил. – Это тебя мы встретили в городе?

– Да.

– Я искренне жалею, что мы тогда тебя проигнорировали. Прости.

Секироносец назвал своё имя – Тамоцу, и представил девушку – Аки. В реальном мире они были мужем и женой.

Неожиданно я услышал стрёкот насекомых.

– Ой! Уже почти пора, – сказала Аки.

– Что, пора? – спросил я.

– Скоро увидишь, – Тамоцу указал на светящийся мягким светом огонёк.

Потихоньку число огоньков стало увеличиваться: один, два, затем ещё и ещё. Крошечные шарики появлялись над рекой и число их всё росло.

– Светлячки! – восхитился я.

– Они такие прелестные, – сказала Аки. – Мы специально залогинились, чтобы их увидеть.

– Но мы не ожидали, что столкнёмся с ПКшниками. Полагаю, в The World ты можешь случайно встретиться с чем угодно, – ухмыльнулся Тамоцу.

– Я помню, что когда был маленьким, то видел светлячков у маленького ручья, который протекал рядом с домом бабушки и деда. Это моё единственное воспоминание о Японии.

– Так ты был в Японии? – спросил Санджуро.

– У меня мама японка, – и тут до меня дошло. – Я знаю ответ на загадку.

Я посмотрел на фею и набрал на клавиатуре ответ.

– Правильно, правильно! – радостно перекувыркнулась в воздухе фея.

– И каков ответ? – спросил Санджуро.

– Что в The World нельзя встретить дважды, но оно есть у всех – твоё имя!

– Как ты догадался?

– Нельзя зарегистрировать уже существующее имя. Когда я регистрировал своё, то написал «Хотару» с помощью слоговой азбуки хираганы, но оно уже было занято. Тогда я попытался написать его слоговой азбукой катаканой и затем иероглифами, но они тоже были заняты. Вот поэтому я написал его на латинице – Notaru – а переводится оно с японского как «светлячок».

Фея весело резвилась в воздухе. Затем она обратилась в маленький шарик из света и присоединилась к светлячкам. Некоторое время спустя, они рассеялись в ночном небе, и только мягкий звук текущей воды нарушал покой.

– Санджуро, вы ведь знали ответ? – спросил я.

– Почему ты спрашиваешь? – улыбнулся он.

– Потому что вы привели меня сюда, чтобы я увидел своих тёзок.

Санджуро рассмеялся.

– Ну что же, мы возвращаемся в город, – сказал Тамоцу.

– Сунаараши Санджуро, спасибо, что спас нас. Спасибо тебе, Хотару, – помахала нам рукой Аки.

Пара улыбнулась нам, и затем световое кольцо телепортировало их в город. Наступила тишина.

– Твой японский становится лучше.

– Простите?

– Ты так долго разговаривал на японском с другими игроками.

Внезапно до меня дошло, что он был прав. За всё время нашего разговора, я не произнёс на английском ни единого слова.

– Держи, – сказал Санджуро, и у меня перед глазами всплыло новое системное окно.

– Что это?

– Мой игровой адрес. По нему ты сможешь всегда со мной связаться.

– Большое спасибо!

– Запомни, в игре на твоём пути, как и в реальной жизни, могут повстречаться и хорошие и плохие люди. Но ты старайся получить от игры удовольствие и играй только с теми, кто того заслуживает, – сказал Санджуро.

– Я так рад, что встретил вас!

– Мне тоже было приятно с тобой познакомиться, Хотару, – ответил Санджуро. – Надеюсь, твоё приключение, как и твоё имя, будет уникальным.

\*\*\*

Я разлогинился и снял ФМД. Моя комната предстала для меня теперь в ином свете. Я побывал в новом мире, который существует только в виде спутникового сигнала и оптоволоконных кабелей. Всего за одно мгновение я мог посетить Японию. У меня возникло желание снова залогиниться, чтобы тотчас же познакомиться с ещё большим числом людей, но по времени было уже поздно. Скоро уже должны были вернуться родители. Я спустился в кухню, чтобы съесть холодный ужин и включил телевизор. Баскетбол только что закончился: Кельты проиграли с трёхочковым отставанием.

## **Авторское послесловие**

Данная книга является сборником коротких рассказов, большинство из которых было в своё время опубликовано в специальном издании ежемесячного журнала «Comptique».

«2-й персонаж» имеет тот же сюжет что и первый том *Охотника за ИИ*, но рассказанный от лица Хокуто и доведённый до нас Мизухарой Харукой, которая и управляет аватаром.

«Копьё Вотана» грубо говоря, сиквел к первому тому. Развитие сюжета рассказа происходит в то же время, что и действие первых четырёх серий аниме *.hack//Знак*. Пожалуйста, прочитайте также третий том манги *Легенда Сумеречного Браслета* после прочтения этого рассказа.

Действие рассказа «Камуи» имеет место быть четыре года спустя после *Сумеречного Инцидента*, и Камуи теперь командир Кобальтовых Рыцарей. Настал её черёд столкнуться с лишшающим всяческих сил противостоянием против ИИ.

«Слух» для меня оказалось просто написать. Единственное, у маленькой девочки Рэны была многогранная, сложная для описания личность, но я надеюсь, что мне удалось должным образом её раскрыть. Румор же это такой сетевой поэт, который является ещё и блуждающим ИИ. Ему доставляет удовольствие распускать слухи.

В «Светлячке» я рассказал историю знакомства Хотару и Санджуро.

Таким образом, моя работа над *.hack* завершена. Мне хочется поблагодарить редактора журнала «Comptique» господина Тамуру и редактора моей книги господина Намбу Ко. Кроме того, я надеюсь на продолжение совместной работы с господином Учиямой из «Bandai» и господином Мацуямой из «CyberConnect2», когда они запустят новый проект. И наконец, я искренне ценю всё то время, что мне довелось провести за работой с госпожой Изуми, хоть оно и вышло столько коротким.

Надеюсь в будущем снова увидеться с вами всеми!