

Читайте книгу,
смотрите фильм
режиссера
**Стивена
Спилберга**



ПЕРВОМУ
ИГРОКУ
ПРИГОТОВИТЬСЯ

ЭРНЕСТ КЛАЙН

Эрнест Клайн

Первому игроку приготовиться

Серия «Игроку приготовиться», книга 1

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=11796482

*Клайн, Эрнест Первому игроку приготовиться : [фантастический роман] : АСТ; Москва; 2013
ISBN 978-5-17-109522-2*

Аннотация

В 2045 году реальный мир – не самое приятное место. По-настоящему живым Уэйд Уоттс чувствует себя лишь в OASISe – огромном виртуальном пространстве, где проводит свои дни большая часть человечества.

Перед смертью эксцентричный создатель OASISa, одержимый по-культурой прошлых лет, составляет на ее основе ряд сложнейших головоломок. Тот, кто разгадает их первым, унаследует его огромное состояние – и контроль над самим OASISom.

Уэйд находит первую подсказку. И внезапно оказывается под прицелом соперников, готовых пойти на убийство ради обладания главным призом. Гонка началась, а единственный способ выжить – победить.

Содержание

0000	5
Уровень 1	18
0001	18
0002	42
0003	59
0004	75
0005	84
0006	98
0007	110
0008	124
Конец ознакомительного фрагмента.	138

Эрнест Клайн

Первому игроку приготовиться

Посвящается Сьюзен и Либби

*Потому что места, куда мы идем, нет ни на
одной карте.*

Ernest Cline

READY PLAYER ONE

© Dark All Day, Inc., 2011

Школа перевода В. Баканова, 2012

© Издание на русском языке AST Publishers, 2013

0000

Все мои ровесники точно помнят, где были и что делали, когда впервые услышали о конкурсе. Лично я сидел у себя в логове и смотрел мультики, и тут на дисплей выскочило окно экстренных новостей. Сообщали, что минувшей ночью скончался Джеймс Холлидэй.

Разумеется, я знал, кто такой Холлидэй. Все знали. Гейм-дизайнер, создавший OASIS, многопользовательскую онлайн-игру, которая постепенно превратилась в виртуальную реальность и подчинила себе весь мир. Большая часть человечества погружалась в нее ежедневно. Беспрецедентный успех OASISa сделал Холлидэя одним из самых богатых людей нашей планеты.

Сначала я не понял, с чего вдруг такая шумиха: подумаешь, миллиардер умер. На Земле есть проблемы посерьезнее. Энергетический кризис. Климатические катастрофы. Голод и нищета, в которых прозябает немалая часть человечества. Страшные болезни. Полдюжины войн. Ну, сами знаете: «...массовая истерия! Люди не способны ужиться друг с другом как кошки с собаками!» Короче, обычно новостные ленты не отвлекали народ от интерактивных ситкомов и мыльных опер, если только не случалось нечто из ряда вон выходящее. Ну, типа, появился новый смертельно опасный вирус или очередной крупный город сгинул под ядер-

ным грибом. В общем, серьезные вещи. А Холлидэй, конечно, был человеком знаменитым, однако его смерть заслуживала разве что короткого сюжета в вечерних новостях, чтобы немые плебеи покачали головами, услышав, какую неприличную сумму получат наследники этого толстосума.

Но в том-то и крылась загвоздка. Джеймс Холлидэй не оставил после себя наследников.

Он умер шестидесятисемилетним холостяком, не имея ни семьи, ни, по большому счету, даже друзей. Последние пятнадцать лет своей жизни он провел в добровольной изоляции. Если верить слухам, за это время он успел окончательно съехать с катушек.

Так что экстренные новости, переданные тем январским утром, были и в самом деле достойны внимания. Да что там: услышав их, все – от Торонто до Токио – уронили челюсти в миски с утренними хлопьями. Новости касались завещания, которое оставил Холлидэй, и судьбы его миллиардов.

Холлидэй подготовил короткое видеообращение и распорядился пустить его в эфир сразу после своей кончины, а также немедленно отправить копию видеоролика по электронной почте всем пользователям OASISa до единого. Как сейчас помню: сразу же после экстренного выпуска новостей почтовый ящик пискнул – пришло письмо.

Видеообращение Холлидэя оказалось детально продуманным коротким фильмом под названием «Приглашение Анорака». Холлидэй слыл большим чудачком, ностальгирую-

щим по восьмидесятым – тем годам, когда сам был подростком, и «Приглашение Анорака» просто кишело ссылками на культурные явления того десятилетия. Почти все эти ссылки во время первого просмотра от меня ускользнули.

Ролик длительностью чуть больше пяти минут вскоре стал объектом такого тщательного изучения, какого еще не удавалось ни один фильм за всю историю человечества. Даже фильм Запрудера¹ так скрупулезно не анализировали. Целое поколение геймеров выучило этот ролик наизусть, запомнив происходящее на экране в мельчайших деталях.

«Приглашение Анорака» открывают звуки труб в начале старой песни Dead Man's Party группы Oingo Boingo.

Сначала мы видим лишь темный экран. Потом пение труб сменяется гитарными заплатами, и появляется Холлидэй, но вовсе не шестидесятисемилетний старик, измученный болезнью и прожитыми годами. Он как будто сошел с обложки журнала «Тайм» 2014 года – высокий, худой, здоровый мужчина, едва разменявший пятый десяток, со всклокоченными волосами и в неизменных роговых очках. Даже одежда на нем та же, что была на той фотографии – линялые джинсы и винтажная футболка с картинкой из игры Space Invaders.

Мы видим Холлидэя в школьном спортзале, где идет дис-

¹ Документальный кинофильм Абрахама Запрудера длительностью двадцать шесть секунд, в котором запечатлено убийство президента Джона Кеннеди 22 ноября 1963 г. в Далласе. – *Здесь и далее примеч. пер.*

котека. Вокруг дрыгаются подростки, и, судя по их одежде, прическам и по тому, как они танцуют, действие происходит в конце восьмидесятых годов. Холлидэй тоже танцует – хотя никто не мог бы заподозрить, что он на это способен. С безумной улыбкой он выписывает круги, размахивая руками, покачивая головой в такт музыке, и безупречно выполняет несколько известных танцевальных комбинаций восьмидесятых годов. Но партнерши у него нет – танцует, как говорится, сам с собой.

В нижнем левом углу экрана появляется несколько строк: название группы, название песни, студия звукозаписи и год выпуска – как обычно в старых клипах на MTV: Oingo Boingo, Dead Man's Party, MCA Records, 1985.

Холлидэй шевелит губами, повторяя слова песни: «Ты разодет, но некуда идти. И мертвец за плечом тебя догоняет. Не убегай, это лишь я...»

Он вдруг прекращает свой танец и делает рубящее движение ребром правой ладони. Музыка тут же обрывается, и все вокруг – спортзал и танцующие подростки – исчезает. Сцена меняется.

Теперь Холлидэй стоит на панихиде у открытого гроба. В гробу – он сам, старый, истощенный, высушенный болезнью. Глаза мертвого Холлидэя прикрыты блестящими новенькими монетами. Молодой Холлидэй смотрит на него с наигранной печалью, затем поворачивается к скорбящим, щелкает пальцами, и в правой руке у него появляется свиток.

Театральным движением Холлидэй раскрывает его, и длинное полотнище ниспадает ему под ноги, разворачиваясь на полу, как ковровая дорожка. Он поворачивается в камеру и начинает читать:

«Я, Джеймс Донован Холлидэй, находясь в здравом уме и твердой памяти, действуя без принуждения, объявляю свою последнюю волю. Настоящее завещание аннулирует все ранее сделанные мной распоряжения по поводу судьбы моего имущества после моей смерти...» Он озвучивает еще несколько занудных юридических параграфов, читая быстрее и быстрее, пока слова не сливаются в нечленораздельное бормотание. Тогда он вдруг останавливается. «Проехали, – говорит он. – Даже с такой скоростью чтение всего документа займет месяц. Увы, столько времени у меня нет». Он выпускает из рук свиток, и тот растворяется в снопе золотых искр. «Я изложу вам самое основное».

Сцена снова меняется. Теперь за спиной у Холлидэя массивная дверь банковского хранилища. «Все мое имущество, включая контрольный пакет акций моей компании Джи-эс-эс, будет передано на ответственное хранение, пока не найдется тот, кто выполнит мое единственное условие. Этот человек унаследует все мое состояние, которое в настоящий момент превышает двести сорок миллиардов долларов».

Тяжелая дверь распахивается, и Холлидэй входит в хранилище. Оно огромно и вмещает штабель золотых слитков размером с немаленький дом. «Словом, вот что поставлено

на карту. – Холлидэй улыбается во весь рот. – Полюбуйтесь, если хотите. С собой-то все равно не унесете, а?»

Он небрежно прислоняется к плиткам, и камера показывает его крупным планом. «Конечно, вам уже не терпится узнать, что же нужно сделать, чтобы заполучить мое бабло. Не торопите события. Я все расскажу по порядку». Он делает театральную паузу, и лицо у него при этом как у ребенка, который готовится рассказать страшную-страшную тайну.

Он снова щелкает пальцами, и хранилище исчезает, а сам Холлидэй превращается в мальчика. Теперь на нем коричневые вельветовые штаны и линялая футболка с персонажами «Маппет-шоу». Он стоит на выгоревшем рыжем ковре в неубранной гостиной с деревянными панелями на стенах. Комната обставлена в непритязательном стиле конца семидесятых годов. В углу телевизор «Зенит» с диагональю в двадцать один дюйм. К нему подключена игровая приставка Atari 2600.

«Это моя самая первая игровая система, – сообщает Холлидэй детским голосом. – «Атари две тысячи шестьсот». Подарили на Рождество в семьдесят девятом году». Он усаживается перед телевизором и берет джойстик. «А это моя любимая игра». На экране маленький квадратик путешествует по несложным лабиринтам. «Она называлась Adventure. Как и многие игры той поры, ее создание – дело рук всего одного человека. Но тогда компания Atari без особого пиетета относилась к своим программистам, поэтому вы не увидите упо-

минания имени разработчика на упаковке».

Холлидэй размахивает мечом, сражаясь с красным драконом, но графика игры настолько примитивна, что изображение на экране больше напоминает квадратик, который тычет стрелой в утку.

«Так вот, создатель Adventure, человек по имени Уоррен Робинетт, решил спрятать свое имя в самой игре. В одном из лабиринтов он разместил ключ – крошечную серую точку размером с пиксель. Нашедший ключ мог зайти в тайную комнату, куда Робинетт и поместил свое имя». Квадратик на телевизионном экране находит тайник, и появляется большая надпись: «Уоррен Робинетт».

«Это, – говорит Холлидэй, кивая на экран, – было самое первое «пасхальное яйцо», спрятанное в видеоигре. Робинетт построил его в исходный код и не сказал об этом ни одной живой душе. Atari издала игру и отправила в магазины по всему миру, не зная о существовании тайной комнаты. Узнали о ней в компании лишь через несколько месяцев, когда ребяташки стали находить «пасхальное яйцо». В числе этих ребяташек был и я, и могу сказать, что «пасхальное яйцо Робинетта» стало одним из самых ярких впечатлений от видеоигр за всю мою жизнь».

Холлидэй выпускает из рук джойстик и встает. Гостиная вокруг него меркнет и превращается в полутемную пещеру. Неровный огонь оставшихся где-то за кадром факелов пляшет на влажных стенах. В ту же секунду Холлидэй снова ме-

няется – вместо мальчика на экране возникает Анорак, его знаменитый аватар из игры OASIS – высокий чародей, облаченный в мантию. Его лицо представляет собой несколько более привлекательную версию физиономии реального Холлидэя (и без очков на носу). На рукавах его извечной черной мантии вышита личная эмблема – большая каллиграфическая буква «А».

«Перед смертью... – Анорак вещает голосом куда более низким и бархатным, чем реальный Холлидэй. – Перед смертью я тоже создал «пасхальное яйцо» и спрятал его в самом популярном своем творении – в OASISe. Тот, кто отыщет его первым, унаследует все мое состояние».

Он делает театральную паузу.

«Яйцо хорошо спрятано. Не надейтесь, что оно просто ждет где-нибудь под камушком. Можно сказать, что оно заперто в сейфе, скрытом в тайной комнате в глубине лабиринта, который находится где-то, – он стучит пальцем по виску, – вот здесь.

Но вы не волнуйтесь. Я оставил для вас кое-какие подсказки, чтобы вы знали, с чего начать. Вот вам первая». Анорак делает картинный взмах правой рукой, и в воздухе перед ним, медленно вращаясь, висят три ключа. На вид они сделаны из меди, нефрита и хрусталя. Анорак читает какое-то четверостишие, и каждая строка загорается пылающими буквами внизу экрана:

Три тайных ключа от трех тайных врат —
За ними скрывается много преград.
Тот, кто не страшится всех ужасов ада,
Достигнет места, где ждет награда.

Как только Анорак произносит последнее слово, нефритовый и хрустальный ключи исчезают, а медный повисает на цепочке, обвитой вокруг шеи чародея. Анорак направляется в глубь пещеры, и камера следует за ним. Вскоре он останавливается у массивных двустворчатых дверей, врезанных в камень. Двери окованы железом, на них вырезаны щиты и драконы. «Увы, мне не удалось лично протестировать именно эту игру, поэтому я опасаюсь, что мое «пасхальное яйцо» запрятано слишком хорошо. Возможно, я поставил перед вами невыполнимую задачу. Кто знает? Но даже если это и так, уже ничего не изменишь. Так что время покажет».

Анорак распахивает двери, за которыми виднеется огромная сокровищница с горами золотых монет и драгоценных кубков. Он поворачивается лицом к зрителю, удерживая тяжелые створки разведенными руками.

«Ну, не будем терять время! – объявляет он. – Пора начинать охоту за пасхальным яйцом Холлидэя!»

С этими словами он исчезает во вспышке яркого света, оставляя зрителя глазеть на несметные сокровища за дверью.

А потом экран гаснет.

В конце ролика Холлидэй разместил ссылку на свой веб-сайт, содержание которого в день его смерти внезапно изменилось. Больше десяти лет на страничке Холлидэя не было ничего, кроме короткого повторяющегося мультика – его аватар Анорак сидел в средневековой библиотеке, сгорбившись над выдавшим виды рабочим столом на фоне большой картины с черным драконом, смешивал эликсиры и корпел над пыльными книгами заклинаний.

Теперь на месте мультика висела таблица лидеров, вроде тех, какие появлялись на экранах древних аркадных автоматов. Таблица состояла из десяти строк, в каждой из которых значились инициалы ДДХ – Джеймс Донован Холлидэй. Напротив них стоял счет – шесть нулей. В народе эту таблицу вскоре окрестили «Доской почета».

Прямо под ней размещалась небольшая пиктограмма в виде книги в кожаном переплете. Ткнув по ней, можно было скачать бесплатную копию «Альманаха Анорака» – дневника Холлидэя с сотнями недатированных записей. «Альманах» насчитывал больше тысячи страниц, но не содержал почти ни слова о личной жизни Холлидэя и его каждодневных делах. Большинство записей представляли собой поток сознания на довольно узкий круг тем – классические видеоигры, книги, фильмы и комиксы в жанре научной фантастики и фэнтези, поп-культура восьмидесятых, – а также не лишённые юмора критические высказывания в адрес явлений современной цивилизации, от организованной религии до ди-

ет-колы.

Гонка за пасхальным яйцом, или Охота, очень быстро стала частью массовой культуры. Обретение наследства Холлидэя, как выигрыш в лотерею, стало популярной фантазией среди взрослых и детей. Всякий мог попытаться в этом счастья, и поначалу создавалось ощущение, что в этой игре нет никаких особых правил. «Альманах Анорака» явно указывал на одно: чтобы найти яйцо, надо знать то, что любил Холлидэй. Это привело к массовому всплеску интереса к поп-культуре восьмидесятых. Пятьдесят лет спустя мода того десятилетия, фильмы, музыка, игры вдруг снова обрели необыкновенную популярность. В 2041 году модники снова облачились в вареные джинсы и с помощью геля и воска ставили волосы торчком. Верхние строчки музыкальных чартов занимали кавер-версии хитов «родом из восьмидесятых». Пожилые люди, чья молодость пришлась на то десятилетие, оказались в довольно нетипичной ситуации – внуки не считали культуру их молодости безнадежно устаревшей, а, напротив, проявляли к ней живейший интерес.

Возникло целое движение, включавшее миллионы людей, которые посвящали каждую свободную минуту Охоте за пасхальным яйцом. Сначала их называли «охотниками за пасхалкой», но вскоре появилось и более короткое прозвище – пасхантеры.

В первый год после начала Охоты быть пасхантером стало модно. К ним причислял себя почти каждый пользователь

OASISa.

Однако к первой годовщине смерти Холлидэя энтузиазм пасхантеров поугас. Прошел целый год, и никто ни на шаг не приблизился к заветной цели. Не нашли ни ключа, ни врат. Один только размер OASISa представлял собой проблему – ключ мог быть спрятан в любом из тысяч составляющих симуляцию виртуальных миров, и доскональное исследование каждого заняло бы годы.

Хотя «профессиональные» охотники наперебой хвалились в блогах, что пасхалка, считай, у них в руках, горькая правда уже была очевидна. Никто не знал, ни что именно нужно искать, ни где начинать поиски.

Прошел еще год.

И еще один.

Ничего.

Основная масса игроков утратила к Охоте всякий интерес. Одни сделали вывод, что все это странный розыгрыш, придуманный богатым чудаком. Другие решили, что, даже если пасхалка существует, никто ее все равно не найдет. Тем временем OASIS продолжал расти и развиваться, защищенный от всех юридических инсинуаций и попыток захвата железным завещанием Холлидэя и армией рьяных адвокатов, которых тот перед смертью специально для этого нанял.

Пасхальное яйцо понемногу переключалось в статус городской легенды, а пасхантеры, которых становилось все меньше и меньше, сделались объектом насмешек. Каждый

год в день смерти Холлидэя обозреватели новостей ехидно комментировали безуспешность поисков. И каждый год все больше народу бросало Охоту, заявив, что Холлидэй и правда перестарался со сложностью задачи.

Прошел еще год.

Потом еще один.

И вдруг вечером 11 февраля 2045 года на верхней строке Доски почета появилось имя аватара. Пять долгих лет поисков наконец принесли результат – Медный ключ нашел восемнадцатилетний парень, живущий в трейлер-парке на окраине Оклахома-Сити.

Этим парнем был я.

История, которая случилась дальше, впоследствии стала сюжетом десятков книг, мультиков, фильмов и мини-сериалов. И все как один ее переврали. Так что теперь я намерен самолично рассказать вам, как все получилось.

Уровень 1

По большому счету человеческая жизнь – это полный отстой. Лишь видеоигры делают ее более или менее сносной.

«Альманах Анорака», гл. 91, 1–2.

0001

Я проснулся от грохота стрельбы из соседнего штабеля. За пальбой последовали приглушенные крики, затем стало тихо.

Вообще-то перестрелки в штабелях – дело обычное, но я все равно разнервничался и не смог уснуть. Решил скоротать время до рассвета за игрой, пройти по нескольким классическим аркадам. Galaga, Defender, Asteroids – древние цифровые динозавры, ставшие музейными экспонатами задолго до моего рождения. Но для меня, пасхантера, это были не просто старомодные поделки с примитивной графикой – это были священные артефакты. Столпы пантеона. Классика, к которой я относился с глубоким уважением.

Спал я в углу крошечного помещения для стирки в теткинском трейлере – в старом спальном мешке, угнездившись между стеной и сушилкой. В свою комнату тетка меня не

приглашала, а я и не напрашивался. В моем углу мне было гораздо лучше – тепло, есть хоть какое-то подобие личного пространства, и беспроводная сетка ловится неплохо. К тому же тут пахло гелем для стирки и кондиционером для белья, а весь остальной трейлер вонял кошачьей мочой и крайней бедностью.

Вообще-то чаще всего я ночевал в своем логове, но в последние несколько дней была минусовая температура. Теткин трейлер я ненавидел, но лучше уж поспать в нем, чем замерзнуть насмерть.

В трейлере проживало пятнадцать человек. Тетка занимала самую маленькую из трех комнат, в смежной жили Демперты, а самая большая отдельная комната досталась Миллерам – их было шестеро, и они вносили большую часть арендной платы. Трейлер у нас был двойной по ширине, не такой тесный, как большинство соседних. Всем места хватало.

Я включил в розетку ноутбук – здоровое и тяжеленное чудовище, выпущенное лет десять назад. Нашел его на свалке рядом с заброшенным торговым центром у шоссе и вернул к жизни, заменив пару модулей памяти и переустановив допотопную операционку. По современным меркам процессор у него был тормозной как черепаха, но для моих целей этого вполне хватало. Ноутбук служил мне портативной библиотекой, игровой приставкой и домашним кинотеатром. Жесткий диск вмещал кучу старых книг, фильмов, телесериалов, музыки и почти все видеоигры, выпущенные в двадцатом

столетии.

Я загрузил аркадный эмулятор и выбрал Robotron: 2084, одну из моих любимых игр. Мне всегда нравился ее бешеный темп и грубая простота. В этой игре был нужен инстинкт, рефлекс. Старые видеоигры всегда помогали мне расслабиться и поднимали настроение. Как бы ни было паршиво у меня на душе, я просто нажимал на кнопку «Игрок 1», и все печали снимало как рукой, разум переключался с жизненных неприятностей на безжалостное пиксельное сражение, происходящее на экране. В двухмерной вселенной игры жизнь была устроена несложно – ты против машины. Левой рукой перемещаться, правой – стрелять, и попробовать выстоять как можно дольше.

Несколько часов я провел, расстреливая полчища «мозгов», «сфероидов», «кварков» и «халков», чтобы спасти последнюю человеческую семью. Наконец пальцы у меня начало сводить, и я стал терять ритм. А когда дошел так далеко, потеря ритма смерти подобна. За какие-то минуты я профукал все призовые жизни, и на экране загорелись два моих самых нелюбимых слова: «Конец игры».

Я вырубил эмулятор и полез в видеоархив. За пять лет я успел скачать все до единого фильмы, телесериалы и мультики, которые упоминались в «Альманахе Анорака». Конечно, посмотреть все я еще не успел. На это ушел бы не один десяток лет.

Я включил эпизод «Семейных уз», ситкома 80-х годов про

семейку из Огайо. Холлидэй очень любил этот сериал, так что были шансы обнаружить какую-нибудь подсказку, которая поможет в Охоте. В общем, я скачал его и сразу же влюбился – посмотрел все сто восемьдесят эпизодов, и не по разу. Они не могли мне надоесть. Я сидел один в темноте с ноутбуком на коленях и воображал, что живу в этом теплом и светлом доме, эти добрые и улыбочивые люди – моя семья, и нет на свете такой беды, какую нельзя поправить к концу полчасового эпизода (ну максимум за два таких эпизода, если случилось что-то очень серьезное).

Мое обиталище никогда даже отдаленно не напоминало дом из «Семейных уз» – возможно, именно поэтому я и пристрастился к этому сериалу. Я был единственным ребенком двух нищих подростков, познакомившихся в тех самых штабелях, в которых я вырос. Отца я не помню. Он полез грабить продуктовый магазин, когда в районе вырубились электричество, и его пристрелили. Мне тогда было всего несколько месяцев. Я знаю о нем только то, что он обожал комиксы. Нашел несколько старых флешек в коробке с его вещами, а на них – полные выпуски «Удивительного Человека-паука», «Людей Икс» и «Зеленого фонаря». Мама говорила, что отец специально выбрал мне имя на ту же букву, что и фамилия, – Уэйд Уоттс. Он считал, что так будет похоже на имена чуваков, которые на самом деле были супергероями. Ну, типа, как Питер Паркер или Кларк Кент. Я решил, что отец у меня все-таки был клевый, хоть и погиб

так глупо.

Мама Лоретта растила меня в одиночку. Мы жили в маленьком трейлере на другом краю штабелей. Она работала в OASISe на две ставки – оператором прямых продаж в колл-центре и девочкой на телефоне в сетевом борделе. По ночам она, сидя в соседней комнате, мурлыкала в микрофон всякие непристойности для озабоченных из других часовых поясов. Я должен был затыкать уши, но беруши не спасали, поэтому я надевал наушники и смотрел старые фильмы на полной громкости.

С OASISom я познакомился очень рано, он стал мне виртуальной нянькой. Как только я достаточно подрос, чтобы нацепить визор и тактильные перчатки, мама помогла мне создать свой первый аватар. А потом усадила меня в угол и пошла работать, пока я исследовал дивный новый мир, который так отличался от того, в котором я прежде рос.

С этого момента моим воспитанием занимались интерактивные образовательные программы OASISa, бесплатные для любого ребенка. Немалую часть своего детства я провел на виртуальной улице Сезам, распевая песенки с дружелюбными маппетами, и в игре учился ходить, говорить, складывать, вычитать, читать, писать и делиться с другими. Овладев этими навыками, я вскоре обнаружил, что OASIS – это еще и самая большая в мире библиотека, в которой есть все книги на свете, вся музыка, фильмы, сериалы, видеоигры, все произведения искусства, когда-либо созданные челове-

ком. Причем в свободном доступе! У меня не было ни гроша, но благодаря OASISy в моем распоряжении находились все знания человечества, все искусство и все развлечения. Вот только у этой медали была и обратная сторона, потому что тогда-то мне и открылась горькая правда.

* * *

Не знаю: может, вы восприняли это по-другому, – но для меня правда о человеческой жизни на планете Земля была ударом под дых, экзистенциальной зуботычиной.

Хуже всего то, что ребенку правду никто не говорит. Как раз наоборот. Конечно, я верил всему, что мне втирали, – я же был маленький, откуда я мог знать? Да у меня мозг еще не успел полностью развиться; как тут понять, что взрослые врут не краснея?

Короче, я послушно глотал весь средневековый бред, которым меня пичкали. Но прошло время, я подрос и начал понимать, что мне врут – причем все и обо всем – с того самого момента, как я на свет появился.

Это было страшное открытие.

С тех пор я вообще с трудом доверяю людям.

Правда открылась мне, когда я начал путешествие по бесплатным архивам OASISa. Она ждала меня, спрятанная в старых книгах, которые написали люди, не боявшиеся быть честными, – писатели, ученые, философы и поэты, многие

из которых давно умерли. Читая их, я начал понимать, в какую ситуацию попал. Я попал. Мы попали. Мы – все человечество.

В ней не было ничего хорошего.

Лучше бы кто-то просто взял и выложил мне все начистоту, как только я достаточно подрос, чтобы понять. Просто взял бы и сказал: «В общем, такое дело, Уэйд. Ты существо, которое называется человеком. Это такое очень умное животное. Как и все прочие животные, мы с тобой произошли от одноклеточного организма, жившего миллионы лет назад. Это называлось «эволюция», тебе про нее еще расскажут. А пока поверь мне на слово: именно так все и было. Люди нашли кучу доказательств в окаменелостях. А, ты слышал другую версию? Про то, как нас всех создал супермощный чужак по имени Господь Бог, который живет на небе? Так вот это брехня. Сказками про доброго Боженьку люди кормят друг друга не одну тысячу лет. Придумали мы его. Как Санта-Клауса и зубную фею.

Да, раз уж об этом зашла речь, Санта-Клауса и зубной феи тоже нет. Брехня это все, ты уж извини.

Тебе, наверное, интересно, что же произошло с человечеством до твоего рождения. Могу сказать: до хрена всего. Как только мы эволюционировали в человека, жить стало интересней. Мы научились возделывать землю и приручили животных, так что уже не приходилось все время тратить на охоту. Наши племена становились больше и больше, и мы

распространились по всей планете как вирус. Мы всласть повоевали меж собой за землю, ресурсы и придуманных богов, а потом организовались в «глобальную цивилизацию». Честно говоря, не такая уж она вышла организованная и цивилизованная, потому что воевать мы продолжили. Однако при этом еще придумали науку, которая позволила нам развивать технологии. Для безволосых обезьян мы в этом деле многого добились. Изобрели невероятные вещи – компьютеры, медицину, лазер, микроволновки, искусственное сердце, атомную бомбу. Несколько человек даже слетали на Луну и вернулись обратно. Мы также создали глобальную коммуникационную сеть и можем общаться в любое время с кем угодно на земном шаре. Впечатляет, а?

Только погоди радоваться. Глобальная цивилизация досталась дорогой ценой. Она требовала много энергии, и мы добывали эту энергию, сжигая ископаемое топливо – вещество из останков древних растений и животных, скрытое глубоко под землей. Большую часть этого топлива мы успели сжечь еще до твоего рождения, и сейчас его уже почти не осталось. Это значит, что для поддержания цивилизации на прежнем уровне у нас слишком мало энергии. Так что пришлось поужаться. Довольно сильно. Мы назвали это Глобальным энергетическим кризисом, и он наступил уже давно.

А еще выяснилось, что, сжигая ископаемое топливо, мы не обращали внимания на побочные эффекты – повышение

температуры на планете и ухудшение экологии. Теперь полярные льды тают, уровень Мирового океана повышается, и с погодой творится черт знает что. Целые виды растений и животных исчезают с лица земли один за другим, а люди мрут с голоду и прозябают в нищете. И мы по-прежнему воюем друг с другом – преимущественно за оставшиеся ресурсы.

Короче, парень, я это все к чему – жизнь теперь стала куда хуже, чем была в старые добрые времена до твоего рождения. Тогда все было круто, а теперь просто жуть. И в будущем, признаться, полная безнадега. В отстойные времена ты родился, дружок. И дальше, видимо, будет только хуже. Человеческая цивилизация, как принято говорить, переживает упадок. Некоторые, правда, предпочитают другую формулировку – «полный крах».

Тебе наверняка интересно, что будет с тобой. А я тебе скажу. С тобой случится то же, что и абсолютно со всеми людьми, когда-либо жившими на свете. Ты умрешь. Мы все умрем. Такие вот дела.

А что происходит с человеком после смерти? Ну, точно никто не знает. Но здравый смысл подсказывает, что не происходит решительно ничего. Ты просто умираешь. Сердце у тебя останавливается, мозг перестает работать, и вот уже некому задавать дурацкие вопросы. А, ты слышал истории... Про чудесное местечко, именуемое «рай», в котором, типа, ни смерти, ни плача, ни вопля, а только вечное сча-

сть. Ну так это тоже брехня. Так же как и сказки про Бога. Нет никаких доказательств существования рая. Его мы тоже придумали. У нас вообще живое воображение. Ну а ты всю оставшуюся жизнь будешь жить с осознанием, что однажды умрешь и навсегда исчезнешь.

Ты уж извини».

* * *

Ну ладно, если подумать, может, это и не лучшая идея: сразу резать правду-матку. Может, и не стоит вываливать на юный неокрепший ум такую информацию – мол, ты, чувак, оказался в мире боли, нищеты и хаоса как раз вовремя, чтобы полюбоваться, как все будет разваливаться на куски. Ко мне это знание пришло постепенно, в течение нескольких лет, и все равно ощущение возникло такое, будто я прыгнул с моста.

К счастью, у меня был OASIS, аварийный выход в лучшую реальность. Благодаря OASISy я не свихнулся. Он стал мне и яслями, и детским садом, и волшебным миром, где нет ничего невозможного.

С OASISом связаны мои лучшие воспоминания из детства. Когда маме не надо было работать, мы вместе заходили в систему и играли во всякие игры или выбирали интерактивную книгу и отправлялись навстречу приключениям. По вечерам ей приходилось заставлять меня выходить

из OASISa и силком укладывать спать. Мне никогда не хотелось возвращаться в реальный мир. Потому что реальный мир был отстойный.

Я не винил маму за то, как мы с ней жили. Она сама стала жертвой судьбы и жестоких обстоятельств – как и все люди вокруг нас. Ее поколению досталось круче всех. Она родилась в изобильном мире, и на ее глазах все это изобилие утекло сквозь пальцы. Я помню, что всегда очень жалел ее. Она вечно была в депрессии, и хоть какую-то радость в жизни ей приносили лишь наркотики. Разумеется, настал день, когда из-за них она и погибла. Вколола себе паленую «дурь» и умерла на нашем продавленном раскладном диване, слушая музыку на старом MP3-плеере, который я починил и подарил ей на Рождество. Мне было одиннадцать.

Тогда-то я и переехал к тетке – к маминой сестре Элис. Она взяла меня к себе не по доброте душевной, не из родственных чувств, а ради моих продовольственных талонов, которые все получали от государства ежемесячно. Так что пропитание мне чаще всего приходилось добывать самому. Никаких проблем с этим я не испытывал, потому что прекрасно умел находить на свалке сломанные компьютеры и консоли для OASISa, чинить их и сбывать с рук. Я толкал их старьевщикам или менял на талоны. Зарабатывал на этом вполне достаточно, чтобы не ложиться спать голодным – чем, кстати, могли похвастаться далеко не все мои соседи.

Наверное, год после маминой смерти я прозябал в уны-

нии, жалея себя. Конечно, я приказывал себе не раскисать, напоминал, что я хоть и сирота, но живется мне куда лучше, чем большинству детей в Африке. И в Азии. Да и в Северной Америке, что уж там. У меня была крыша над головой и вполне достаточно еды. И OASIS. Так что все складывалось не так уж плохо. Ну, по крайней мере, именно это я себе повторял в тщетных попытках отогнать чувство беспросветного одиночества.

А потом началась Охота за пасхалкой. Думаю, именно она и спасла меня. Я нашел что-то, что было мне интересно. Мечту, к которой стоило стремиться. В последние пять лет именно Охота стала целью и смыслом моего существования. Задачей, которую нужно выполнить. Поводом вставать по утрам. Надеждой на лучшие дни.

Когда я начал искать пасхальное яйцо, будущее перестало казаться таким безнадежным.

Я досматривал уже четвертый эпизод «Семейных уз», когда дверь со скрипом отворилась и на пороге с корзиной грязного белья в руках возникла тетка Элис – тощая гарпия в домашнем халате, на вид более трезвая, чем обычно, и это не предвещало ничего хорошего. С ней всегда было куда проще договориться, когда она укуренная.

Как обычно, она смерила меня презрительным взглядом и стала загружать белье в стиральную машину. Потом изменилась в лице, заглянула за сушилку – получше рассмотреть,

чем я там занимаюсь – и вытаращила глаза, увидев ноутбук. Я тут же захлопнул его и стал запихивать в рюкзак, хотя прекрасно понимал, что уже поздно.

– Дай сюда, Уэйд, – приказала тетка, протягивая руку. – Я продам его старьевщику и заплачу за аренду.

– Нет! – закричал я, пытаюсь увернуться. – Не надо, тетя Элис! Он мне для школы нужен!

– Совесть тебе нужна, а не ноутбук! – рявкнула тетка. – Все должны платить за жилье! Сколько можно сидеть у меня на шее!

– Вы оставляете себе все талоны! Этого вполне достаточно для оплаты моей доли аренды!

– Ни хрена этого не достаточно!

Она снова попыталась вырвать у меня ноутбук, но я вцепился в него мертвой хваткой. Тогда она решительным шагом направилась в свою комнату. Я знал, что будет дальше, поэтому быстро ввел команду, которая заблокировала клавиатуру и стерла все содержимое жесткого диска.

Тетка вскоре вернулась в сопровождении сонного бойфренда Рика. Рик всегда ходил с голым торсом – любил щеголять многочисленными тюремными наколками. Без лишних слов он навис надо мной и занес кулак. Я вздрогнул и протянул ему ноутбук. Рик с теткой пошли к себе, обсуждая, сколько можно получить за добычу.

Потеря ноутбука не была катастрофой. В логове у меня хранилось еще два, только гораздо более тормозных. К тому

же я понимал, что на другой ноут теперь придется загружать из бэкапов все, что я стер с утраченного. И это меня совсем не обрадовало. Но винить было некого. В теткин трейлер не стоило приносить ничего, имеющего хоть какую-то материальную ценность.

Сквозь окно начал пробиваться тусклый синий свет. Я решил, что, с учетом обстоятельств, лучше свалить в школу пораньше. Стараясь производить как можно меньше шума, я быстренько натянул потертые вельветовые штаны, растянутый свитер и большую куртку с чужого плеча. В общем-то это и был весь мой зимний гардероб. Закинул на спину рюкзак, влез на стиральную машину, натянул перчатки и открыл заледеневшее окно. Морозный утренний воздух тут же обжег щеки. Я высунулся и посмотрел вниз, на целое море сбившихся в кучу автомобильных крыш.

Теткин трейлер был верхним в штабеле из двадцати двух автодомов, так что мы возвышались над окрестными штабелями на пару уровней. Нижние трейлеры стояли на бетоне или прямо на земле, а для остальных возводились мостки – что-то вроде строительных лесов из металла. Эти ненадежные конструкции клепались как бог на душу положит по мере добавления в штабель новых уровней.

Мы жили в штабельном микрорайоне «Портленд-авеню» – разрастающемся улье выцветших железных коробок, ржавеющих на обочине автомагистрали I-40 к западу от ветшающих небоскребов Оклахома-Сити. В микрорайоне было

больше пятисот штабелей, соединенных друг с другом самодельными мостиками, балками и обрезками старых труб. На непрерывно расползающихся границах микрорайона виднелся десяток допотопных строительных кранов – с их помощью трейлеры устанавливались в штабеля.

Верхний уровень каждого штабеля накрывало сплошное полотно солнечных батарей, обеспечивающих нижние уровни электричеством. По всей высоте штабель оплетали шланги и трубы для поставки воды и отвода стоков. Такой роскошью могли похвастаться далеко не все микрорайоны. Нижних уровней солнечный свет почти не достигал. Узкие темные улочки между штабелями были забиты остовами брошенных легковушек и грузовиков с пустыми баками – так плотно, что не смогли бы уехать, даже если бы был бензин.

Сосед, мистер Миллер, как-то рассказал мне, что раньше трейлер-парки выглядели совсем по-другому – десяток-другой автодомов, стоящих на земле аккуратными рядами. Никаких штабелей. Но вот настал крах нефтяной цивилизации, энергетический кризис набирал обороты, в большие города стали стекаться толпы беженцев из пригородов и сельских районов, и жилья стало катастрофически не хватать. Земля под застройку на пешеходном расстоянии от городов стала слишком дорогой, чтобы тратить ее на одноуровневые трейлер-парки. И тут кому-то в голову пришла в голову блестящая идея – как выразился мистер Миллер, «захреначить их в штабеля», чтобы использовать имеющиеся площади на

полную катушку. И вот по всей стране трейлер-парки стремительно эволюционировали в «штабельные микрорайоны» вроде нашего – диковинные гибриды трущоб, самовольных поселений и лагерей беженцев. Они кучковались на окраинах большинства мегаполисов, а населяла их сплошь деревенщина вроде моих родителей – эти люди бежали из умирающих мелких городов в поисках работы, еды, электричества и устойчивого доступа в OASIS. Они потратили последний бензин в баках своих автодомов (ну или загнали последних лошадей, уж кому как повезло), чтобы дотащить семью и пожитки до ближайшего мегаполиса.

В нашем микрорайоне в каждом штабеле было не меньше пятнадцати автодомов (среди них встречались также жилые фургончики, грузовые контейнеры, серебристые обтекаемые «сигары» «Эйрстрим» и даже микроавтобусы «фольксваген». За последние годы некоторые штабеля перевалили за двадцать уровней, и люди уже нервничали. Шаткие железные конструкции нередко падали, а зацепив соседний штабель, могли сложить еще штук пять, как костяшки домино.

Наш трейлер располагался на северном краю микрорайона в штабеле, доходящем до эстакады скоростного шоссе – давно обветшавшего сооружения с растрескавшимся асфальтом. Из окна я видел тонкий ручеек электромобилей, везущих в город рабочих и всякие грузы. Над мрачным горизонтом поднимался серебристый круг солнца. Глядя на него, я совершил привычный мысленный ритуал: всякий раз,

когда на небе показывалось солнце, я напоминал себе, что это всего лишь звезда. Одна из сотен миллиардов звезд в нашей Галактике – одной из миллиардов других галактик в наблюдаемой Вселенной. Это помогало мне видеть вещи в перспективе. Я начал делать так после того, как посмотрел научную программу «Космос», снятую в начале восьмидесятых годов.

Я потихоньку вылез из окна, уцепился за подоконник и соскользнул вниз по холодной поверхности железных лесов. Мостки, на которых стоял трейлер, были длиннее и шире его на полметра, не больше. По этому узкому выступу можно было обойти трейлер кругом. Я осторожно нащупал ногами поверхность мостков, разжал пальцы и прикрыл за собой окно. На уровне пояса под окном была натянута веревка – я использовал ее для того, чтобы держаться. Я взялся за нее и мелкими шажками пошел к краю мостков. Там я давно уже соорудил себе из железок подобие лестницы и чаще всего приходил и уходил именно этим путем. Шаткая лесенка была привинчена к лесам, но все равно тряслась и громыхала, и это привлекало ненужное внимание. В штабелях вообще следовало передвигаться тише мышки. Вокруг было полным-полно опасных и отчаявшихся типов. Если зазеваешься – ограбят, изнасилуют, а потом продадут на органы на черном рынке.

Спуск по хитросплетению железных прутьев всегда напоминал мне старые видеоигры-платформеры вроде Donkey

Kong или BurgerTime. Именно этой идеей я вдохновлялся несколько лет назад, когда писал свою первую игру для Atari 2600 (был у пасхантеров такой обряд посвящения, вроде как джедай должен сделать свой первый световой меч). В общем, получился клон игры Pitfall! который я назвал The Stacks, и в нем игрок шел в школу по вертикальному лабиринту трейлеров, собирая старые компьютеры, разыскивая бонусы в форме талонов на еду и уклоняясь от наркоманов и педофилов. Короче, вышло гораздо интереснее оригинала.

По пути вниз я задержался у вагончика «Эйрстрим», располагавшегося тремя уровнями ниже нашего. Там жила моя подруга миссис Гилмор – милейшая старушка. Ей было за семьдесят, и вставала она всегда очень рано. Я заглянул в окно и увидел, что она уже суетится на кухне – готовит завтрак. Она почти сразу заметила меня и просияла.

– Уэйд! – воскликнула она, открывая окно. – Доброе утро, мой милый мальчик!

– Доброе утро, миссис Гилмор. Надеюсь, я вас не напугал.

– Вовсе нет! – Она плотнее запахнула халат, ежась от сквозняка. – Ну и мороз сегодня! Не желаешь ли позавтракать? У меня есть соевый бекон, а яичный порошок не так уж и плох, если подсолить его хорошенько...

– Спасибо, но я сегодня не могу. В школу надо.

– Ну ладно, тогда в другой раз. – Она послала мне воздушный поцелуй и добавила напоследок, уже закрывая окно: – Смотри только не сломай себе шею, Человек-Паук!

– Слушаюсь, мэм!

Я помахал ей на прощание и стал спускаться дальше.

Миссис Гилмор была просто душкой. Она разрешала мне переночевать у нее всякий раз, когда я не мог пойти к тетке. Правда, я редко злоупотреблял ее гостеприимством, потому что уж больно много у нее жило кошек. Еще она была жутко религиозна и целыми днями торчала в OASISe – вместе с прочими прихожанами сидела на службах в огромных сетевых храмах, пела гимны, слушала проповеди и ходила в виртуальное паломничество к Святой Земле. Я чинил ее старенькую OASISную консоль, когда та барахлила, а миссис Гилмор охотно отвечала на мои бесконечные вопросы о своей юности, которая пришлась на восьмидесятые годы. От нее я узнавал самые прикольные вещи – такие, о которых ничего нет ни в фильмах, ни в книгах. И она каждый день за меня молилась – очень хотела спасти мою душу. У меня не хватало жестокости честно сказать ей, что я считаю организованную религию полным фуфлом. Это приятное заблуждение давало ей надежду и цель в жизни – то есть было для нее тем же, чем для меня стала Охота. Короче, если цитировать «Альманах», «не хрен мычать, коли рожа крива».

Добравшись до нижнего уровня, я соскочил на землю. Наст и замерзшая грязь хрустнули под резиновыми подошвами. Тут было еще совсем темно, поэтому я включил фонарик и направился на восток по лабиринту, стараясь никому не попасться на глаза и не налететь на брошенную тележку из

супермаркета, старый мотор или еще какой мусор, в изобилии валяющийся в узких просветах между штабелями.

Мало кто мог встретиться мне по пути. Автобусы отсюда ходили всего несколько раз в день, так что счастливые обладатели работы уже ждали на остановке. Большинство вкалывали поденщиками на агропромышленных фермах вокруг города, а остальные не выходили из дома в такую рань.

Пройдя полмили, я добрался до здоровенной кучи старых легковушек и грузовиков, сваленных у восточной границы микрорайона. Несколько десятков лет назад автомобильную свалку расчистили, чтобы освободить место под штабеля, но старые машины никуда не увезли, а просто сбросили в сторону. Некоторые такие кучи получились высотой не намного ниже самих штабелей.

Я убедился, что меня никто не видит, пролез в узкий проход между двумя смятыми машинами и медленно – где бочком, где на карачках – стал пробираться в глубь кучи искореженного металла, пока не вышел на небольшой просвет перед грузовым фургоном. Фургон был завален так, что из-под груды железок торчала лишь треть кузова. Поперек его крыши под разными углами лежали два перевернутых пикапа, но вес их приходился в основном на соседние машины, так что они выполняли функцию защитного буфера, не давая фургону смяться под тяжестью кучи.

Я вытащил из-под воротника цепочку с единственным ключом. Этот ключ, по счастью, торчал в зажигании, когда

я впервые забрался в фургон. На таких свалках вообще было полно исправных машин. Просто для многих бензин стал недоступной роскошью, так что они просто припарковывали где-нибудь ставший бесполезным автомобиль и уходили.

Я убрал фонарик, отпер замок кузова, приоткрыл правую дверцу ровно настолько, чтобы пролезть, юркнул внутрь и тут же заперся. В кузове не было окон, так что на секунду меня окружила полная темнота. Я привычным движением нащупал кнопку на удлинителе, прикрепленном к потолку изолентой, и тесное пространство осветила старенькая настольная лампа.

Лобовое стекло фургона было разбито, и ощерившуюся стеклами дыру прикрывала смятая крыша зеленой легкового. Но повреждения коснулись только кабины, а кузов фургона ничуть не пострадал. Из него вынесли все сиденья – кто-то, видимо, приспособил их в качестве домашней мебели, – и получилась маленькая комнатка: меньше полутора метров в ширину, примерно столько же в высоту и около трех метров в длину.

Это было мое логово.

Я наткнулся на него четыре года назад, когда рыскал по свалке в поисках компьютерных деталей. Тогда я открыл дверь, заглянул в темный кузов и понял, что нашел бесценную вещь: личное пространство. Укрытое местечко, о котором никто не знал. Никто не мог меня тут найти и начать капать на мозги. Никаких тебе дурацких вопросов. Никаких

затрещин от тетки и ее жалких ухажеров. Тут можно хранить свои вещи и не бояться того, что их кто-то сопрет. И, самое главное, отсюда можно спокойно выходить в OASIS.

В общем, фургон был моим убежищем. Моей Пещерой Бэтмена. Моей Крепостью Одиночества². Здесь я учился, делал уроки, читал, смотрел фильмы, играл в видеоигры. А также именно отсюда я вел поиски оставленной Холлидэем пасхалки.

Я оббил стены, пол и потолок пенопластовыми коробками из-под яиц, стараясь обеспечить максимально возможную звукоизоляцию. В углу стояло несколько картонных коробок с компьютерными деталями и сломанными ноутбуками, а рядом стойка с автомобильными аккумуляторами и велотренажер, над которым я немного поколдовал, превратив его в динамо-машину. Единственной моей мебелью был складной пластиковый стул.

Я скинул рюкзак и куртку и запрыгнул на тренажер – заряжать аккумулятор. Обычно в этом и состояли все мои физические упражнения. Я крутил педали, пока счетчик не указал на полный заряд. Тогда я уселся на стул и включил маленькую электрическую печку, которая понемногу начала разгораться ярким оранжевым светом. Я снял перчатки и поднес ладони к жару, чтобы согреться. Печку нельзя было оставлять включенной надолго, чтобы не потратить весь заряд аккумулятора.

² Штаб-квартира Супермена в Арктике.

Я достал из металлической коробки, в которой прятал за-
начку еды от крыс, бутылку воды и сухое молоко, развел в
миске и засыпал туда щедрую порцию мюсли с сухофрукта-
ми. Проглотив завтрак, я достал из-под разбитой приборной
панели старую пластмассовую коробку для школьных обедов
с логотипом и картинкой из «Звездного пути». В ней я пря-
тал выданную в школе консоль OASISa, тактильные перчат-
ки и визор – самые ценные мои сокровища. Слишком цен-
ные, чтобы носить с собой.

Я натянул перчатки, размял пальцы, чтобы суставы разо-
грелись, и вынул консоль – плоскую черную коробочку раз-
мером с карманную книгу. В ней была встроенная беспро-
водная антенна, но сеть тут ловилась отстойно, потому что
фургон покоился под грудой металла. Так что я завел себе
внешнюю антенну и выставил ее на верх этой груды, а для
провода в крыше фургона проделал дыру. Я подключил ка-
бель антенны в порт и надел визор. Он прилегал к глазам
плотно, как плавательные очки, и блокировал весь внешний
свет. На уровне висков от него отходили маленькие науш-
ники-затычки, которые автоматически вставлялись в уши.
Кроме того, в визоре располагался стереомикрофон, переда-
ющий каждое мое слово.

Я включил консоль и запустил процедуру авторизации.
Перед глазами мелькнула красная вспышка – визор скани-
ровал сетчатку. Я откашлялся и четко и с расстановкой про-
изнес пароль: «Кром строг, силен и вечен».

Система распознала пароль и голос и разрешила вход. В центре виртуального дисплея перед моими глазами высветилось:

Процедура идентификации прошла успешно.
Добро пожаловать в OASIS, Парсифаль!
Вход выполнен: 07:53:21-10.02.2045

Потом этот текст погас, и его сменила короткая фраза – всего три слова. Ее вписал в процедуру регистрации сам Джеймс Холлидэй как дань уважения видеоиграм своей юности. Эти три слова когда-то видел каждый пользователь аркадных игровых автоматов – а теперь и каждый пользователь OASISa, перед тем как покинуть реальный мир и перейти в виртуальный:

ИГРОК 1, СТАРТ!

Мой аватар возник перед шкафчиком на втором этаже школы – в том самом месте, где я накануне вечером покинул систему.

Школьный коридор выглядел как настоящий – ну почти. В OASISe была превосходная 3D-графика. Если не приглядываться к мелочам, можно даже забыть, что все вокруг сгенерировано компьютером. А ведь я использовал всего лишь простенькую школьную консоль. Говорят, если войти в систему с навороченной системы погружения из последних моделей, OASIS вообще не отличишь от реальности.

Я коснулся дверцы, и она тут же открылась с тихим металлическим звоном. Я не особенно морочился украшением своего шкафчика. Постер с принцессой Леей, держащей бластер. Фотография комик-группы «Монти Пайтон» в костюмах из фильма «Монти Пайтон и Святой Грааль». Обложка журнала «Тайм» с портретом Холлидэя. Я дотронулся до стопки учебников на верхней полке, и они перекочевали ко мне в инвентарь.

Помимо учебников, имущество моего аватара было довольно скромным: фонарик, простой железный меч, маленький бронзовый щит и комплект кожаных доспехов – все немагическое и низкопробное, но ничего другого я пока себе позволить не мог. Предметы в OASISe были не дешев-

ле реальных – а иногда и подороже, – и купить их за продовольственные талоны было нельзя. В OASISe принималась лишь монета королевства – в наши тяжелые времена самая стабильная мировая валюта, дороже доллара, фунта, евро и иены.

Когда я закрывал шкафчик, мой аватар на секунду отразился в зеркале, приделанном к внутренней стороне дверцы. Создавая свое виртуальное воплощение, я старался сделать его более или менее похожим на себя. Разве что нос у него был поменьше, а рост повыше. Фигура постройнее. Мускулов побольше... Ну и прыщи я, понятно, воспроизводить не стал. А в остальном мы с моим аватаром были похожи как близнецы. По школьным правилам аватары учеников могли быть только людьми соответствующего реальному пола и возраста. Никакие адские двухголовые единороги-гермафродиты в школу не допускались.

Своему аватару в OASISe можно было дать любое имя – главное, чтобы оно было уникальным. То есть, если имя уже занято, взять его не получится. Имя служило также и почтовым адресом и ником в чате, так что следовало придумать что-то прикольное и запоминающееся. Бывали случаи, когда знаменитости за большие деньги выкупали свои имена у киберсквоттеров, успевших присвоить их раньше.

Создав себе аккаунт в OASISe, я назвал себя Уэйд Великий, и потом менял имя каждые несколько месяцев – чаще всего на нечто еще более дурацкое. Но пять лет назад наконец

остановился на одном варианте. В день, когда началась Охота, я принял решение стать пасхантером и нарек своего аватара Парсифалем – в честь рыцаря Круглого стола, отыскавшего Святой Грааль. У этого имени были варианты и попроще – Персеваль и Персиваль, – но они уже были заняты. К тому же «Парсифаль» звучало лучше. Пафоснее.

Реальными именами в сети люди пользовались редко – одним из самых больших плюсов OASISa была анонимность. Внутри симуляционной системы каждый клиент при желании мог сохранять полное инкогнито. Анонимность лежала в основе всей возникшей вокруг OASISa культуры и была основой его популярности. Да, при создании аккаунта требовалось предоставить личные данные – реальное имя, отпечатки пальцев, сканы сетчатки, – но эту информацию компания Холлидэя Gregarious Simulation Systems (GSS) хранила в зашифрованном виде и гарантировала полную конфиденциальность. Даже сотрудники GSS не имели доступа к личным данным аватаров. Еще в те годы, когда компанией управлял Холлидэй, ему удалось добиться права сохранять анонимность клиентов – решением Верховного суда.

При зачислении в общеобразовательную систему OASISa мне пришлось сообщить свое настоящее имя, имя моего аватара, адрес проживания и номер социальной страховки. Эта информация хранилась в учетной записи ученика, но доступ к ней имел только директор. Никто из преподавателей и учеников не знал, кто я такой на самом деле, а я не знал, кто они.

Использовать имена своих аватаров в школе не разрешалось – по вполне понятным причинам. Представьте учителя, который говорит: «Чахлый Прыщ, не отвлекайся!» – или: «Перепих-69, выйди к доске и расскажи об образе лирического героя в этом стихотворении». В общем, ученики фигурировали под своими настоящими именами без фамилий – вместо них давался номер, чтобы не путать тезок. В школе, в которую я зачислился, было уже два Уэйда, поэтому мне дали идентификатор Уэйд-3. Он отображался над головой моего аватара на территории школы.

Прозвенел звонок, и в углу дисплея загорелось предупреждение, что до начала первого урока остается сорок минут. Я направил аватара по коридорам, управляя им едва заметными движениями пальцев и кисти. Аватар мог подчиняться и голосовым командам – на случай если у пользователя заняты руки.

Я шагал в сторону класса мировой истории, улыбаясь и помахивая знакомым. До выпуска оставалось всего несколько месяцев, и я знал, что буду скучать. Мне совсем не хотелось покидать школу. Денег на колледж – даже виртуальный – у меня не было, а на получение гранта с моими оценками не стоило даже надеяться. После окончания школы я планировал посвятить все время пасхантерству. Других вариантов у меня просто не было. Распрощаться со штабелями я мог, лишь победив в гонке за наследством Холлидэя. Впрочем, я мог сдать на галеры в какую-нибудь корпорацию, подписав

нерасторжимый пятилетний контракт, но это улыбалось мне не больше, чем перспектива покататься по битому стеклу в чем мать родила.

В школе тем временем становилось многолюдно, ученики один за другим появлялись перед своими шкафчиками – сперва в воздухе возникали полупрозрачные силуэты, которые быстро обретали краски. В коридорах поднялся галдеж. Я услышал ехидный голос:

– Какие люди! Неужели это Уэйд-третий?

Я обернулся и увидел Тодда-13, одного наглого типа с курса алгебры, в окружении дружков.

– Клевые шмотки, чувак! – ехидно заметил он. – Где ты оторвал такую красоту?

Мой аватар был одет в черную футболку и синие джинсы – один из стандартных костюмов, которые можно выбрать при создании аккаунта. Тодд-13 и его тупорылые друзья щеголяли в дизайнерских костюмах, явно купленных в виртуальном магазине за немаленькие деньги.

– Твоя мать подарила, – отпарировал я, не замедляя шага. – Кстати, передай ей спасибо, когда заскочишь домой пососать грудь и получить денег на карманные расходы.

Глупо, согласен. И все же виртуальная школа все равно школа, а значит, самое дурацкое оскорбление будет самым обидным.

Народ вокруг заржал, даже дружки Тодда-13 не удержались. Тодд-13 покраснел – а это значило, что он забыл от-

ключить функцию отображения реальных эмоций и аватар послушно копировал его мимику и жесты. Он уже хотел что-то ответить, но я отправил его в игнор, улыбнулся и пошел дальше.

Возможность отключить кому-нибудь звук и не слушать оскорбления в свой адрес выгодно отличала виртуальную школу от настоящей. Я пользовался этой возможностью ежедневно. Самое приятное, что тот, кого ты отправил в игнор, понимал, что ты не слышишь ни одного его слова, и ничегошеньки не мог с этим поделать. Никаких драк в виртуальной школе не случалось – это просто не было заложено в программу. Вся планета Людус представляла собой «зону без PvP», то есть никаких сражений «игрок-против-игрока» (или player-versus-player) тут происходить не могли. Единственным оружием в виртуальной школе было острое слово, и я владел им уже очень неплохо.

В реальную школу я ходил до конца шестого класса, и это приносило мне мало удовольствия. Я был болезненно застенчив и неуклюж, имел заниженную самооценку и практически нулевые навыки общения в коллективе – результат детства, проведенного в OASISe. В Сети у меня были друзья, и общался я там без проблем, но в реальном мире необходимость взаимодействовать с людьми, особенно с ровесниками, повергала меня в нервный ступор. Я не знал, как вести себя и что сказать, а если и набирался духу раскрыть рот, то

каждый раз говорил какую-нибудь глупость.

Одной из причин были мои неважные внешние данные. Сколько себя помню, я всегда страдал лишним весом. Я не мог позволить себе нормальную еду и питался выдаваемым по талонам госпайком – то бишь сплошным крахмалом и сахаром. К тому же я проводил все свободное время в OASISe, так что единственной физической нагрузкой для меня был бег с препятствиями от хулиганов дважды в день – по дороге в школу и обратно. В довершение всего мой небогатый гардероб состоял из плохо сидящих шмоток с чужого плеча из благотворительных магазинов и секонд-хендов. Одеваться в эти обноски – все равно что нарисовать себе на лбу мишень.

Но я все равно как мог пытался влиться в коллектив. Год за годом на переменах я сканировал взглядом школьную столовку, как Терминатор T-1000, пытаясь найти группу, которая бы меня приняла. Но даже другие изгои не хотели иметь со мной ничего общего. Я был недостаточно нормальным даже для ненормальных. А девочки... С девочками я и заговорить не решался. Они представлялись мне диковинными существами, инопланетянками – прекрасными и устрашающими. Оказавшись рядом с девочкой, я неизменно покрывался холодным потом и терял способность изъясняться связными фразами.

Школа для меня была дарвиновским опытом, необходимостью ежедневно терпеть насмешки, издевательства и изо-

ляцию. К шестому классу я уже не был уверен, что сумею сохранить здравый рассудок еще шесть лет до выпуска.

Но вот в один прекрасный день директор объявил, что OASIS запустил новую общеобразовательную систему, и любой ученик с достаточно приличным уровнем оценок может подать заявление на перевод в виртуальную школу. Реальные школы, финансируемые государством, были переполнены и владели нищенское существование. Условия в большинстве из них стали настолько ужасны, что всем ученикам, у кого голова хоть немного варила, рекомендовали оставаться дома и посещать виртуальную школу. Я сломя голову помчался в администрацию подавать заявку. Заявку приняли, и в следующем семестре меня перевели в среднюю школу номер 1873 в OASISe.

До того момента мой аватар ни разу не покидал Инципио, планету в Первом секторе, где все новые аватары появлялись в момент создания. На Инципио было нечего делать, кроме как болтать в чате с прочими нубами или бродить по колоссальным торговым центрам, разбросанным там на каждом шагу. Чтобы отправиться в какое-нибудь местечко поинтересней, нужно было заплатить за телепортацию, а денег у меня не водилось. Так что мой аватар застрял на Инципио и прозябал там до тех пор, пока из новой школы мне не прислали купон на бесплатную телепортацию на Людус – планету, на которой находились все школы OASISa.

Сотни школьных городков равномерно покрывали всю

поверхность планеты. Все они были совершенно одинаковые – один и тот же код копировали и вставляли на новом месте, как только появлялась необходимость в очередной школе. А поскольку возведение виртуальных зданий не требовало ни денег, ни подчинения законам физики, школы представляли собой настоящие дворцы знаний – мраморные залы, огромные классы размером с соборы, спортивные площадки с нулевой гравитацией и виртуальные библиотеки со всеми книгами, что были когда-либо написаны (и одобрены педагогическим советом).

В первый день учебы на новом месте я подумал, что умер и попал в рай. Отныне, вместо того чтобы каждое утро тащиться в школу, скрываясь и удирая от наркоманов и всякой шпаны, я шел напрямик в свое логово и оставался там целый день. А самое главное – в OASISe никто не видел моих толстых щек, прыщей и стремных шмоток, которые я неделями носил не меняя. Никто не плевал в меня жеваной бумагой, не пытался натянуть мне трусы на башку или поколотить на стоянке велосипедов у школы. Никто не мог меня пальцем тронуть. Я был в безопасности.

В кабинете мировой истории уже сидели аватары нескольких учеников – неподвижно и закрыв глаза. Это означало, что они заняты – то есть болтают по голосовой или видеосвязи, лазают по сети или общаются в чатах. В OASISe считалось дурным тоном пытаться заговорить с тем, кто занят.

Невежа обычно получал в ответ автоматический посыл подале – или вообще ничего.

Я сел за свою парту и тоже установил себе статус «занят». Глаза моего аватара закрылись, но я при этом продолжал видеть все, что происходит вокруг. Я ткнул пальцем в пиктограмму, и передо мной возникло большое двумерное окно браузера. Его видел только я, никто не мог заглянуть мне через плечо и посмотреть, чем там я занимаюсь (разве что с моего разрешения).

В качестве домашней странички я установил Инкубатор – один из самых популярных пасхантерских форумов. Интерфейс у него был сделан с закосом под существовавшие еще до Интернета электронные доски объявлений – с характерным визгом и шипением модема на триста бод, устанавливающего соединение. Очень круто. Несколько минут я потратил на просмотр новых сообщений, чтобы узнать последние новости и сплетни. Сам я редко писал на форум, но заглядывал на него каждый день. Этим утром там не было ничего интересного. Все как всегда – тупой срач между кланами, тупые холивары по поводу «единственно верной» трактовки того или иного места в «Альманахе Анорака», тупое бахвальство прокачанных аватаров, заимевших очередной супер-пупер-магический меч, крутой артефакт или еще какую вундервафлю. Уже много лет на форуме был один пустой треп. Пасхантерское сообщество до сих пор не добилось никакого реального прогресса на пути к цели и погрязло в де-

шевых понтах, беспредметной болтовне и склоках. Короче, душераздирающее зрелище.

Мне здесь нравились темы, в которых гнобили «шестерок». «Шестерками» пасхантеры презрительно именовали сотрудников Innovative Online Industries. Корпорация IOI (что следовало читать как «ай-о-ай») представляла собой глобальный телекоммуникационный конгломерат и крупнейшего мирового интернет-провайдера. Немалая часть ее бизнеса была сосредоточена на предоставлении доступа к OASISy и продаже продуктов и услуг внутри его. Именно поэтому IOI неоднократно предпринимала попытки недружественного поглощения Gregarious Simulation Systems, однако пока они не увенчались успехом. Теперь IOI пыталась захватить GSS по завещанию Холлидэя.

В IOI создали новый департамент – так называемый «отдел оологии». Вообще-то оология – это наука, изучающая птичьи яйца, но в последние годы этот термин получил новое значение. Оологией теперь называли «науку», ищущую пасхальное яйцо Холлидэя. У отдела оологии IOI была единственная цель – выиграть гонку за яйцом и получить наследство Холлидэя – его деньги, его компанию и сам OASIS.

Меня, как и большинство пасхантеров, приводила в ужас мысль о том, что OASIS окажется в лапах IOI. PR-машина корпорации не скрывала своих намерений в отношении OASISa. В IOI считали, что Холлидэй извлекал из своего творения куда меньшую прибыль, чем оно могло бы прино-

силь. Они собирались взимать с пользователей ежемесячную абонентскую плату, заляпать рекламой все видимые поверхности в виртуальном мире, упразднить в нем анонимность и свободу слова. Я понимал, что, как только корпорация получит OASIS, он перестанет быть свободной утопией, в которой прошло мое детство. Он станет дистопией, дорогим парком развлечений для богатеньких избранных.

IOI требовала, чтобы ее штатные пасхантеры – которых в корпорации называли оологами – использовали в качестве имен аватаров номера своих рабочих удостоверений. Номера были шестизначные и всегда начинались с числа 6 – так и появилось прозвище «шестерки».

Чтобы стать «шестеркой», человек подписывал контракт, в котором, помимо прочих пунктов, было обязательство немедленно передать главный приз, если он будет получен, в полную собственность корпорации. Взамен оолог получал зарплату (дважды в месяц), питание, жилье, медицинское страхование и счет в Пенсионном фонде. Корпорация предоставляла аватарам своих сотрудников первоклассную броню, оружие и транспортные средства, а также покрывала расходы на телепортацию. Вступить в «шестерки» было все равно что завербоваться в армию.

В OASISe «шестерок» было легко заметить, их аватары выглядели совершенно одинаково – накачанные мужики (вне зависимости от пола «шестерки») с коротко стриженными темными волосами и одинаковыми рожами, заданными

ми программой по умолчанию, все в одинаковой темно-синей униформе. Единственным отличием этих корпоративных клонов друг от друга был шестизначный номер, отпечатанный на правой стороне груди прямо под логотипом IOI.

Как и большинство пасхантеров, я презирал «шестерок» и находил оскорбительным сам факт их существования. Создав эту армию наемников, IOI извратила весь смысл Охоты. Конечно, можно было сказать, что пасхантерские кланы тоже извращали идею. Кланов развелась уже не одна сотня, некоторые насчитывали тысячи участников, общими усилиями пытающихся отыскать яйцо. В основе каждого клана был железный юридически заверенный договор, по которому приз, полученный кем-то из клана, поровну делился между всеми участниками. Одиночки вроде меня относились к кланам без особого восторга, но уважали их как коллег – в отличие от «шестерок», продавшихся мультинациональной корпорации, желающей погубить OASIS.

Мое поколение не знало, что такое мир без OASISa. Для нас он стал большим, чем просто игра или развлекательная платформа. Сколько я и мои ровесники себя помнили, OASIS был неотъемлемой частью жизни. Мы родились в ужасном мире и спасались от его безнадеги в этом прекрасном убежище. Возможность перехода OASISa в частные руки и приведения его к единым корпоративным стандартам ужасала нас. Тот, кто родился до появления OASISa, не мог бы понять наших эмоций, но для нас это было все равно что

приватизация солнечного света или взимание абонентской платы за возможность смотреть на небо.

«Шестерки» стали для пасхантеров общим врагом, и мы с удовольствием глумились над ними в чатах и форумах. Многие прокачанные пасхантеры взяли себе за правило убивать (или пытаться убить) всякую встреченную «шестерку» на месте. Существовало несколько веб-сайтов, посвященных отслеживанию всех перемещений этих корпоративных рабов, и некоторые из нас тратили больше времени на Охоту за «шестерками», чем на охоту за яйцом. Крупнейшие кланы даже устроили соревнование «Отстрел «шестерок»» и ежегодно присуждали награду клану, который смог набить больше.

Я заглянул еще на несколько форумов, а потом выбрал в закладках сайт «Послания АртЗмиды» – блог одной пасхантерши. Ее ник следовало читать «Артемида». Я наткнулся на этот блог года три назад и с тех пор был его преданным читателем. Она писала про свои поиски пасхального яйца, которые называла «безумной охотой за макгаффином»³. Восхитительные посты из разряда «что вижу, то пою», в которых были ум, обаяние, самоирония и хлесткие сардонические ремарки обо всем на свете. Она излагала собственную трактовку отдельных мест из «Альманаха» (причем с таким юмором, что я иногда смеялся до колик), вешала ссылки на

³ Придуманый Альфредом Хичкоком термин, обозначающий предмет, вокруг поисков которого строится сюжет кинофильма.

упомянутые в нем книги, сериалы и фильмы, которые в текущий момент изучала. Я предполагал, что этими постами она старалась сбить конкурентов с толку и увести от цели, но все равно читал их с удовольствием.

Ну и стоит ли говорить, что в АртЗмиду я был заочно влюблен.

Когда она постила скриншоты своего аватара – девушки с волосами цвета воронова крыла, – я иногда (ну ладно, всегда) сохранял их на жесткий диск. У ее аватара было хорошенькое личико – хорошенькое, но не противоестественно прекрасное. В OASISe быстро привыкаешь к тому, что тебя окружают нереально совершенные люди. Но аватар АртЗмиды не выглядел прекрасным чудовищем Франкенштейна, которое собрано программой из частей, представленных в каком-нибудь меню «Красотка». Нет, такое лицо могло быть только у живой девчонки, как будто она смоделировала аватар по своей фотографии: большие светло-карие глаза, щечки-яблочки, острый подбородок и не сходящая с губ усмешка. Она казалась мне невыносимо привлекательной.

Фигуру она выбрала тоже необычную. В OASISe женские аватары создаются в основном по двум самым популярным шаблонам – неестественно тощей «супермодели» или грудастой «порнозвезды» с осиной талией (причем в OASISe такие пропорции смотрелись еще более странно, чем в реальности). Аватарка АртЗмиды будто сошла с полотен Рубенса – невысокий рост и сплошные изгибы.

Я понимал, что моя влюбленность в АртЗмиду глупа и не приведет ни к чему хорошему. Что я вообще о ней знал? Свое настоящее имя она, разумеется, не афишировала – так же как возраст и местонахождение. Ей могло быть как пятнадцать, так и пятьдесят. Она могла выглядеть как угодно. Некоторые пасхантеры вообще выражали подозрения, что она мужчина, но я не допускал такой мысли – вероятно, потому, что не хотел даже представить себя влюбленным в какого-нибудь дядьку средних лет по имени Крис с плешью и волосатой спиной.

За те годы, что я читал АртЗмиду, ее блог стал одним из самых популярных в Интернете – несколько миллионов посетителей в день. АртЗмида сделалась знаменитостью, по крайней мере в пасхантерских кругах. Но слава не ударила ей в голову. Ее посты по-прежнему оставались такими же остроумными и самоироничными. Самый новый назывался «Блюз Джона Хьюза» и представлял собой глубинный анализ шести ее самых любимых подростковых фильмов Джона Хьюза, которые она разделила на две трилогии: «Фантазии странной девчонки» («Шестнадцать свечей», «Милашка в розовом», «Нечто замечательное») и «Фантазии странного парня» («Клуб «Завтрак»», «Ох уж эта наука» и «Феррис Бьюллер берет выходной»).

Не успел я дочитать до конца, как на дисплее выскочило окошко мессенджера – мне писал лучший друг Эйч. (Ну ладно, если уж говорить начистоту, мой единственный друг – не

считая миссис Гилмор.)

Э й ч. С добрым утром, амиго.

П а р с и ф а л ь. Ола, компадре.

Э й ч. Чем занимаешься?

П а р с и ф а л ь. Так, по сети лазаю.

Э й ч. Приходи лучше в Нору, баклан.

Потусим перед уроками.

П а р с и ф а л ь. Круто! Сейчас буду.

Я закрыл окно мессенджера и посмотрел на время. До начала урока оставалось еще полчаса. Я ухмыльнулся, ткнул в маленькую дверцу в углу дисплея и нашел в «Избранном» чат-комнату Эйча.

Система подтвердила наличие у меня допуска в приватную чат-комнату. Школьная аудитория, которая прежде находилась на периферии моего поля зрения, свернулась в маленькое окошко в нижнем правом углу дисплея, а перед глазами у меня предстала Нора. Мой аватар оказался «у входа» – перед дверью, от которой вниз шла покрытая ковром лестница. Дверь не вела никуда – она даже не открывалась. Все дело в том, что Нора и все, что в ней находилось, не была частью OASISa. Все приватные чат-комнаты представляли собой автономные симуляции – временные виртуальные пространства, в которые аватар мог перейти из любой точки OASISa. В общем-то мой аватар сейчас вовсе не был внутри Норы, мне это лишь казалось. Уэйд-3/Парсифаль по-прежнему сидел с закрытыми глазами в кабинете мировой истории. Зайдя в приватный чат, я, по сути, находился в двух местах одновременно.

Нора Эйча выглядела как подвал большого загородного дома, в котором подросток конца восьмидесятых обустроил себе логово. На стенах, обшитых деревянными панелями, красовались плакаты старых фильмов и комиксов. В центре помещения стоял винтажный телевизор RCA с подключенным к нему кассетным магнитофоном Betamax, проигрывателем LaserDisc и несколькими винтажными игровыми

консолями. Вдоль дальней стены тянулись полки, нагруженные коробками с настольными ролевыми играми и выпусками журнала «Дракон».

Содержать такой большой чат было недешево, но Эйч мог себе это позволить. Он сшибал приличные деньги, сражаясь на PvP-аренах, бои на которых транслировались по телевидению, – по выходным и после школы. Эйч был одним из сильнейших бойцов в OASISe в обеих лигах – в одиночной и командной – и снискал даже большую славу, чем АртЗмида. Уже несколько лет его Нора слыла элитным клубом для самых сливок пасхантерского сообщества. Эйч допускал в свой чат только тех, кого считал достойным, так что приглашение туда было большой честью – особенно для аутсайдера вроде меня.

Я спустился по лестнице. В Норе уже собралось несколько десятков разномастных аватаров – людей, киборгов, демонов, темных эльфов, вулканцев и вампиров. Они слонялись по комнате, играли в старые аркадные автоматы, стоящие рядком у стены, зависали у древней стереосистемы (из динамиков которой неслась композиция The Wild Boys группы Duran Duran), разглядывая внушительную коллекцию видеокассет на полках.

Перед телевизором буквой П стояли три дивана, и на одном из них развалился аватар Эйча собственной персоной – высокий и широкоплечий белый парень с темными волосами и карими глазами. Я как-то спросил его, похож ли аватар на

него самого, и Эйч усмехнулся: «Конечно. Только в жизни я гораздо красивее».

Завидев меня, он оторвался от игры на приставке Intellivision и расцвел в своей фирменной улыбке – как у Чеширского кота, от уха до уха.

– Си! – заорал он. – Как жизнь, амиго?

Я подставил ему ладонь для приветствия и плюхнулся на диван напротив. Эйч с самого нашего знакомства называл меня «Си», ему нравилось давать людям прозвища из одной буквы. Собственно, имя его аватара представляло собой транскрипцию латинской буквы «Н». Поэтому я часто называл его первым пришедшим в голову именем на эту букву – ну там, Хуберт, Харрис или Хоган. Это у нас была игра такая.

– Нормально, как сам, Хампердинк?

С Эйчем я подружился чуть больше трех лет назад. Он тоже учился на Людусе, в старших классах школы номер 1172 на противоположной стороне планеты от моей. Как-то в выходной мы случайно пересеклись в открытом пасхантерском чате и тут же спелись, потому что у нас были общие интересы. Вернее, единственный интерес – всепоглощающая увлеченность охотой за пасхальным яйцом и личностью Холлидэя. Едва начав говорить с Эйчем, я распознал в нем настоящего пасхантера с серьезным настроем на победу. Он знал кучу всего о поп-культуре восьмидесятых, причем не только канонические вещи. Он копал гораздо глубже, как настоящий исследователь. Полагаю, он распознал во мне родствен-

ную душу, потому что выдал мне свою визитку и пригласил заходить в Нору в любое время. С тех пор мы стали лучшими друзьями.

Дружба наша имела дух товарищеского соперничества. Мы вечно подкалывали друг друга, мерились крутизной и шансами первым записать свое имя на Доску почета, стремились переплюнуть друг друга в знании мельчайших подробностей жизни наших ровесников в восьмидесятые годы. Иногда мы вместе занимались исследованиями – обычно это заключалось в просмотре попсовых фильмов и сериалов тех лет в Норе. Ну и, конечно, мы упражнялись в видеоиграх, тратили бесчисленные часы, снова и снова проходя классические игры на двоих – Contra, Golden Axe, Heavy Barrel, Smash TV и Ikari Warriors. Эйч был лучшим универсальным геймером – если не считать вашего покорного слугу. В большинстве игр наши силы были равны, но в некоторых он меня просто раскатывал, особенно в шутерах от первого лица. Это был его конек.

Я ничего не знал о том, кто такой Эйч на самом деле, но подозревал, что дома, в реальном мире, у него не все в порядке. Он, как и я, целые дни проводил в OASISE. И хотя мы ни разу не встречались вживую, он не раз говорил мне, что я его лучший друг. Видимо, он был так же одинок, как и я.

– Что делал вчера после того, как ушел? – поинтересовался Эйч, бросая мне второй контроллер Intellivision.

Накануне мы ним несколько часов зависали в Норе, впе-

рившись в старые японские фильмы про монстров.

– Фигней страдал, – ответил я. – Вернулся домой и прошелся по нескольким аркадам.

– Боишься потерять хватку? Перестраховщик.

– Да не. Просто захотелось.

Я не спросил, что делал он сам, а Эйч не стал вдаваться в подробности. Я знал, что он наверняка направился на Гигакс или еще какую не менее клевою планету и прошел пару-тройку квестов, чтобы набрать опыт, но у него хватало такта не распространяться об этом при мне. Эйч мог позволить себе путешествовать по миру OASISa, разыскивая Медный ключ, но он никогда не обсуждал это со мной и никогда не насмеялся над тем, что я безвылазно торчу на Людусе, не имея возможности позволить себе телепортацию. И ни разу не оскорбил меня предложением одолжить денег. Таково было неписаное правило пасхантеров: если ты одиночка, ни от кого не принимай помощь. Те, кто не способен действовать самостоятельно, вступали в кланы, а мы с Эйчем кланы презирали, считая их участников неудачниками и позерами. Мы оба выбрали путь одиночки и не собирались сходить с него. Мы иногда делились своими соображениями по поводу Охоты, но это всегда были общие темы, никаких деталей.

Мы сыграли три раунда в Tron: Deadly Discs, – и я побил Эйча все три раза. Он с досадой отшвырнул контроллер и подобрал с пола журнал – древнее издание «Старлога», ежемесячного журнала о фантастических фильмах. На обложке

красовался Рутгер Хауэр в рекламе фильма «Леди-ястреб».

– О, «Старлог»! – сказал я с одобрением.

– Ага. Скачал все выпуски из архива Инкубатора. Еще не все успел прочитать. Тут клевая статья про «Битву за Эндор».

– «Эвоки. Битва за Эндор», телефильм, вышел в восемьдесят пятом году, – тут же без запинки выдал я. Уж про «Звездные войны» и то, что с ними связано, я знал все. – Полная чушь. Темное пятно на истории «Войн».

– Много ты понимаешь, ушлепок. Там есть клевые моменты.

– Нет там никаких моментов. Это даже больший отстой, чем та первая байда про эвоков, «Караван смельчаков». Стоило назвать ее «Караван сосунков».

Эйч закатил глаза и погрузился в чтение. Он и не думал поддаваться на провокацию. Я посмотрел на обложку.

– Дашь почитать, когда закончишь?

Эйч ухмыльнулся.

– Сейчас угадаю: тебя интересует «Леди-ястреб»?

– Может быть.

– Ну да, ты же у нас фанат этого дерьмища.

– Отсоси.

– Сколько раз ты смотрел эти розовые сопли? Если даже меня заставил два раза их вытерпеть.

Теперь пришел его черед меня провоцировать. Эйч знал, что я питаю преступную слабость к этому фильму и смотрел

его раз двадцать, если не больше.

– Еще спасибо скажешь, ламер. – Я сунул в приставку другой картридж и загрузил одиночную игру Astro-smash. – «Леди-ястреб» – это канон!

«Каноном» пасхантеры называли все книги, фильмы, сериалы, игры и песни, от которых в свое время тащился Холлидэй.

– Да ладно!

– Прохладно!

Эйч отложил журнал и подался вперед.

– Холлидэй просто не мог фанатеть с «Леди-ястреба», вот отвечаю!

– Да? И чем докажешь, умник?

– У Холлидэя был вкус. Какие еще нужны доказательства?

– Тогда объясни мне, почему «Леди-ястреб» была у него и на видеокассете, и на диске?

Полный перечень фильмотеки Холлидэя на день его смерти входил в приложения к «Альманаху Анорака», и мы с Эйчем знали его наизусть.

– Он же миллионер! Собрал тонны фильмов, которые наверняка даже не все удосужился посмотреть! У него, знаешь ли, был «Говард-утка» и «Крулл» на DVD. Это еще не значит, что они ему нравились. И уж точно это не делает их каноном.

– Тут и спорить не о чем. «Леди-ястреб» – классика восьмидесятых.

– Это тупой фильм, вот и все! У них там мечи из фольги! А саундтрек – просто эпический отстой, сплошные синтезаторы. Плоды трудов гребаного Алана Парсонса. Это хуже, чем отстой! Это отстой от «Горца-2»!

– Эй! – Я сделал вид, что собираюсь запустить в него контроллером. – Вот это уже просто оскорбительно! Да там один актерский состав чего стоит! Рой Бэтти! Феррис Бьюллер! И чувак, который играл доктора Фолкена в «Военных играх»! – Я порылся в памяти. – Джон Вуд! Вместе с Мэттью Бродериком!

– Черное пятно на карьере обоих, – усмехнулся Эйч.

Он не меньше, чем я, любил спорить о старых фильмах. Остальные собравшиеся в чате стали подтягиваться поближе к нам – наши с Эйчем дебаты нередко привлекали зрителей.

– Ты укурился? – выпалил я. – Режиссер «Леди-ястреба» – сам гребаный Ричард Доннер! Который выпустил «Супермена» и «Балбесов»! Скажешь, режиссер тоже отстойный?

– Да будь там хоть сам Спилберг. Все равно фильм – розовые сопли, которые пытаются выдать за жанр меча и магии. Единственный жанровый фильм, в котором соплей больше, чем в этом, наверное... гребаная «Легенда»! И вообще: кому реально нравится «Леди-ястреб», тот баба! Причем со справкой!

С галерки донесли смешки. Я уже начал и правда выходить из себя. Мне нравилась «Легенда», и Эйч об этом знал.

– А, значит, я баба? А не ты ли питаешь нездоровую

страсть к эвокам? – Я схватил «Старлог» и бросил его в сторону плаката «Месть джедая», висящего на стене. – Думаешь, твои обширные познания в культуре эвоков помогут тебе найти яйцо?

– Лучше не начинай опять про эндорцев, чувак. – Эйч угрожающе воздел указательный палец. – Забаню на хрен. Я предупредил.

Я знал, что это пустая угроза, и уже намеревался проехаться по эвокам асфальтовым катком, не забыв помянуть добрым словом лохов, которые зовут их эндорцами, но тут на лестнице материализовался новый гость, законченный ламер с ником Я-60х.

Я не удержался от стога. Я-60х и Эйч посещали одну школу и по нескольким предметам учились в одной группе, но я все равно не мог понять, с какой радости Эйч дал этому уроду допуск в Нору. Я-60х считал себя элитным пасхантером, но на деле был просто наглым дешевым позером. Он, конечно, отсекал по всему OASISy, выполняя квесты и прокачивая своего аватара, но по теории не знал ничего. И вечно таскал с собой колоссальную плазменную пушку размером со снегоход. Вот уж у кого не было вкуса...

– Все про «Звездные войны» собачитесь, долбоклюи, – произнес он, спускаясь по лестнице, и подошел к нам. – Это же все старье.

– Если уж тебе так хочется кого-нибудь забанить, – сказал я Эйчу, – начни с этого клоуна.

Перезагрузил приставку и начал новую игру.

– Заткни хлебало, Пенисваль, – ответил Я-60х. Он считал, что коверкает мой ник очень остроумно. – Меня он не забанит, потому что я элита! Так ведь, Эйч?

– Не так. – Эйч устало закатил глаза. – Ты такая же элита, как моя покойная бабуля.

– Да пошел ты, Эйч! Вместе с бабулей!

– Вот умеет человек одним своим появлением перевести разговор на новый интеллектуальный уровень, – заметил я вполголоса. – Светоч ума и фонтан красноречия.

– Прости, если действую тебе на нервы, Капитан Нищесброд. А почему ты здесь? Тебе бы сейчас побираться на Инципио, вдруг кто подаст?

Я-60х потянулся ко второму контроллеру, но я успел его перехватить и бросил Эйчу.

– Придурок, – огрызнулся Я-60х.

– Дешевка.

– Дешевка? Глядите-ка, Пенисваль называет меня дешевой. – Я-60х повернулся к собравшейся вокруг нас толпе. – У этого орла ни монеты в кармане, он просит нормальных людей подбросить его до Серого Ястреба, чтобы там бить кобольдов на медь! И он называет меня дешевой!

В толпе захихикали, а я почувствовал, как лицо под визором краснеет. Однажды, где-то год назад, я совершил ужасную ошибку – попросил Я-60ха подбросить меня с Людуса на своем драндулете. Хотел немножко опыта поднабраться.

Этот урод высадил меня на планете Серый Ястреб – там, где можно было пройти квесты низкого уровня, – но не улетел, а остался следить за мной. Несколько часов я убивал небольшую стаю кобольдов, ждал, пока они возродятся, и убивал их опять, снова и снова. Мой аватар тогда находился всего лишь на первом уровне, и это был один из немногих безопасных для меня способов прокачаться. Я-б0х заснял меня за этим занятием и повесил скриншоты в Инкубаторе, обозвав их «Пенисваль, Гроза кобольдов». И до сих пор не упустил случая припомнить мне этот позор.

– Так точно, я назвал тебя дешевкой, дешевка. – Я поднялся на ноги и встал прямо перед ним. – Ты тупой, невежественный понтоброс. То, что ты докачался до четырнадцатого уровня, не делает тебя пасхантером. Для этого нужны знания.

– Плюсюю, – сказал Эйч и подставил мне кулак, по которому я тут же ударил.

В толпе опять заржали, на этот раз над Я-б0хом. Пару секунд он злобно смотрел на нас, потом заявил:

– Ну ладно. Сейчас посмотрим, кто тут дешевка. Полюбуйтесь-ка, барышни.

Он достал из инвентаря какой-то предмет и поднял его перед собой, ухмыляясь. Это была старая игра для Atari 2600 в оригинальной коробке. Я-б0х намеренно прикрыл название рукой, но я сразу узнал картинку – мужчина и женщина в древнегреческих одеждах, у обоих в руках мечи. За спиной

у них маячит одноглазый дядька и минотавр.

– Знаешь, что это, умник? – спросил Я-б0х с вызовом. – Я тебе даже подскажу. С этой игрой для Atari был связан конкурс. Она содержала в себе несколько головоломок, и тому, кто первым решит их, присуждался приз. Ну, какие есть идеи?

Я-б0х вечно пытался поразить нас какой-нибудь «меганаходкой» из юности Холлидэя, каждый раз считая себя первооткрывателем. И каждый раз его ждал мощный облом. Пасхантеры вообще были не прочь помериться своими знаниями и продемонстрировать, что им известны такие детали жизни восьмидесятых, о которых все остальные слыхом не слыхивали. Это была такая общепринятая пасхантерская игра – и Я-б0ху в ней страшно не везло.

– Хочешь сказать, что только сейчас вышел на серию Swordquest? – спросил я небрежно.

Я-б0х тут же сдулся.

– У тебя в руке Swordquest: Earthworld, первая игра серии. Выпущена в восемьдесят втором году. Назовешь остальные три?

Я-б0х сузил глаза. Конечно, он не мог их назвать. Как я и говорил, он позер и дешевка.

– Кто-нибудь еще? – поинтересовался я у толпы.

Все переглядывались, но никто так и не предложил вариантов.

– Fireworld, Waterworld, Airworld, – сказал Эйч.

– Бинго! – Я подставил ему кулак для удара. – Хотя Airworld так и не вышел – для Atari настали тяжелые времена, и компания отменила конкурс.

Я-б0х молча убрал коробку с игрой назад в инвентарь.

– Ты бы сделал неплохую карьеру у «шестерок», Я-б0х, – заметил Эйч со смехом. – Им быгодились твои масштабные познания.

Я-б0х показал ему «фак».

– Если вы, долбоклюи, давно знаете про эти конкурсы, почему я о них до сих пор ничего от вас не слышал?

– Да брось ты! – отмахнулся Эйч. – Swordquest: Earthworld был неофициальным сиквелом Adventure, любому уважающему себя пасхантеру об этом известно. Тоже мне, тайненькое знаньице.

– Ну ладно, раз вы оба такие эксперты... – Я-б0х изо всех сил пытался сохранить лицо. – Кто программировал все игры серии?

– Дэн Хитченс и Тод Фрай, – ответил я не задумываясь. – Спроси чего посложнее.

– Давай я, – встрял Эйч. – Какие были призы для победителей каждого конкурса?

– Ага, хороший вопрос. Сейчас вспомню... Первый игрок, разгадавший все головоломки «Земного мира», получил Талисман предвечной правды. Эта штука была из чистого золота с драгоценными камнями. Победитель расплавил его и продал, чтобы заплатить за колледж.

– Ну да, ну да, ты время не тяни, отвечай по делу. Какие другие два приза?

– Ничего я не тяну. Призом за разгадку Fireworld был Кубок света, а за Waterworld – Венец жизни, только последний так никому и не присудили, потому что компания отменила конкурс. Та же судьба постигла и приз за невышедший Airworld, им должен был стать Философский камень.

Эйч заулыбался, хлопнул меня по подставленной ладони и добавил:

– А потом победители четырех конкурсов сразились бы за Гран-при, Меч предельной магии, – если бы все не отменили.

– Все призы перечислены в комиксах, которые входили в комплект каждой из игр. Кстати, эти комиксы видны в кадре в самом конце «Приглашения Анорака».

Толпа зааплодировала, а Я-60х опустил глаза.

С самого начала гонки за пасхальным яйцом для меня было очевидно, что Холлидэй позаимствовал идею конкурса именно у серии Swordquest. Я не знал, взял ли он оттуда какие-то головоломки, но на всякий случай досконально проштудировал все три игры.

– Ладно, ваша взяла, – признал Я-60х. – Но вам обоим стоит завести себе реальную жизнь, задроты.

– А тебе стоит завести другое хобби, – отпарировал я. – Ты слишком туп и ленив для пасхантера.

– Вот уж точно, – поддержал Эйч. – Ты бы подучил теорию, Я-60х. Про Википедию слышал? Она бесплатная.

Я-б0х отвернулся и пошел в другой угол, к коробкам с комиксами, якобы утратив интерес к разговору.

– Да по хрен, – бросил он через плечо. – Если бы я поменьше времени тратил на девок – реальных девок, – то знал бы столько же никому не нужного бреда, как вы.

Эйч оставил этот комментарий без ответа и спросил меня:

– А как звали близнецов из тех комиксов?

– Тарра и Тор.

– Ну даешь, чувак! Ты реально дока!

– Спасибо.

На дисплее у меня загорелось сообщение о том, что урок начнется через три минуты. Я знал, что такое же сообщение видят Эйч и Я-б0х, – их школа работала по тому же расписанию.

– Ну что ж, пора грызть гранит науки, – произнес Эйч, вставая с дивана.

– Вот радость-то, – буркнул Я-б0х. – Пока, лохи.

Он показал мне «фак» и вышел из чата. Остальные аватары тоже стали исчезать один за другим, пока не остались только мы с Эйчем.

– Я правда не понимаю, зачем ты дал этому кретину доступ, – заметил я.

– Затем, что его прикольно крошить в видеоигры. А его невежество вселяет в меня надежду.

– Это еще почему?

– Да потому, что если большинство пасхантеров так же

невежественны, как он, – а так оно и есть, Си, я отвечаю, – это значит, что у нас с тобой и правда есть шансы на победу.

Я пожал плечами.

– Ну, может, ты и прав.

– Не хочешь затусить сегодня после школы? Часиков в семь? У меня есть кой-какие дела, но к семи освобожусь. Надо вычеркнуть что-нибудь из списка «к просмотру». Как насчет «Квартирантов»? Устроим марафон?

– О да, я буду.

Мы вышли из чата одновременно, и тут прозвенел звонок.

Мой аватар открыл глаза, и я снова увидел перед собой класс мировой истории. Все ученики уже сидели по местам, а у доски стоял учитель, мистер Авенович – крупный, борода-тый, похожий на университетского профессора. У него была заразительная улыбка, очки в тонкой металлической оправе и твидовый пиджак с заплатами на локтях. Говорил он всегда так, будто читал вслух отрывок из Диккенса. Мне очень нравились его уроки.

Конечно, мы не знали, кто такой мистер Авенович на самом деле и где живет. Не знали его настоящего имени и вообще – мужчина ли он. За его аватаром вполне могла скрываться маленькая инуитская женщина с Аляски, которая выбрала в OASISe такую внешность и голос, чтобы пользоваться у учеников авторитетом. И все же я почему-то был уверен, что настоящий мистер Авенович в точности такой же, как его аватар.

У нас в школе вообще были замечательные учителя. Они отличались от своих коллег в реальных школах тем, что искренне любили свою работу – вероятно потому, что им не приходилось выполнять функции няньки и надзирателя. О том, чтобы ученики не болтали на уроках и смирно сидели на своих местах, заботилась программа OASISa. Задачей учителя было только учить.

К тому же виртуальная школа предоставляла гораздо больше возможностей увлечь аудиторию, ведь классы были похожи на голодек из «Звездного пути». Учитель мог ежедневно устраивать экскурсии, не выходя за территорию школы.

На первом уроке в тот день мистер Авеневич загрузил автономную симуляцию, и мы своими глазами понаблюдали, как археологи нашли гробницу Тутанхамона в Египте в 1922 году. (На прошлом занятии мы были в том же месте в 1334 году до нашей эры и видели царство Тутанхамона во всем его великолепии.)

На следующем уроке, биологии, мы отправились внутрь человеческого сердца – прямо как в старом фильме «Фантастическое путешествие».

На уроке мировой художественной культуры мы прошли по Лувру – причем на головах у наших аватаров оказались дурацкие береты.

Учительница астрономии познакомила нас со всеми спутниками Юпитера. Мы переместились на вулканическую поверхность Ио и слушали о том, как сформировался этот спутник. Учительница стояла перед нами, а за ней маячил Юпитер, и Большое красное пятно тлело прямо над ее левым плечом. Потом она щелкнула пальцами, и мы перенеслись на Европу и стали обсуждать возможность существования жизни под покрывающей этот спутник ледяной корой.

Обеденный перерыв я провел сидя на зеленой лужайке

возле школы – жевал протеиновый батончик, не снимая визора. Смотреть на компьютерный пейзаж было куда приятней, чем любоваться интерьерными моими логова. Как старшекласснику, мне разрешалось покидать территорию школы во время большой перемены и отправляться в любую точку OASISa, но на это у меня тупо не было денег.

Вход в OASIS был свободным, но за перемещения по виртуальному миру приходилось платить, и я чаще всего не мог позволить себе метнуться куда-нибудь с Людуса и обратно на перемене. После уроков те мои одноклассники, которым было чем заняться в реальном мире, выходили из OASISa, а остальные отправлялись в путешествие по виртуальной вселенной. У многих были собственные межпланетные корабли – на школьной парковке бок о бок стояли «летающие тарелки», ДИ-истребители из «Звездных войн», древние шаттлы НАСА, вайперы из «Звездного крейсера «Галактика»» и прочие плоды научно-фантастической мысли. Каждый день я стоял на лужайке и с завистью смотрел, как вся эта флотилия поднимается в небо и улетает прочь с Людуса навстречу бесконечным приключениям. Те, у кого не было своего корабля, подсаживались к друзьям или топали к ближайшему транспортному терминалу, а оттуда переносились в какой-нибудь дансинг, на рок-концерт или игровую арену. Все, кроме меня. Я был обречен безвылазно торчать на Людусе, самой скучной планете во всей вселенной OASISa.

Онтологически – антропоцентрическая захватывающая

интерактивная симуляция была почти безгранична.

В первые годы своего существования OASIS насчитывал всего несколько сотен планет, созданных программистами и дизайнерами GSS. Это были очень разные миры, выдержанные в различной эстетике – от пасторальных пейзажей жанра меча и магии до колоссальных мегаполисов киберпанка и зараженных радиацией постапокалиптических пустынь, по которым бродят кровожадные зомби. Некоторые продумали и прорисовали до мельчайших деталей. Некоторые наспех сгенерили из готовых шаблонов. Каждый из них населяли разнообразные компьютерные персонажи-NPC (nonplayer characters, неиграющие персонажи, или попросту «неписи») – управляемые искусственным интеллектом люди, животные, монстры, инопланетяне, андроиды и прочие создания, с которыми пользователь OASISa мог взаимодействовать.

Компания GSS также купила у конкурентов лицензии на использование уже существующих виртуальных миров, так что контент таких игр как Everquest и World of Warcraft был перенесен в OASIS, и число его планет пополнили собой Азерот и Норрат. За ними вскоре последовали и другие – от Метавселенной Нила Стивенсона до мира «Матрицы». Мир «Светлячка» поместили по соседству с галактикой «Звездных войн». Рядом также оказался скрупулезно воссозданный мир «Звездного пути». Пользователи могли телепортироваться между ними сколько душе угодно. Средизе-

мье. Вулкан. Перн. Арракис. Магратея. Плоский мир, Мир Реки, Мир-Кольцо. Им не было числа.

Для упрощения навигации OASIS разделили на двадцать семь кубических секторов, в каждом из которых располагались сотни планет. (На трехмерной карте эти двадцать семь секторов напоминали популярную в восьмидесятые годы головоломку – кубик Рубика. Как и большинство пасхантеров, я понимал, что это не случайность.) Грань каждого куба равнялась десяти световым годам, то есть примерно 10,8 миллиарда километрам. Если двигаться со скоростью света (наибольшей скоростью, которую способны развивать космические корабли в OASISe), один сектор можно пересечь от края до края ровно за десять часов. Перемещаться на такие дальние расстояния мог позволить себе не каждый. Корабли, способные развивать такую скорость, были редки и дороги, к тому же им требовалось топливо. Собственно, компания GSS на этом и зарабатывала – продавала виртуальное топливо для виртуальных кораблей, ведь за вход в OASIS никакой платы не взималось. Однако основным источником ее прибыли служила все-таки плата за телепортацию – самый быстрый и самый дорогой способ перемещения.

Путешествовать по OASISy было не только дорого, но еще и опасно. Каждый сектор делился на множество зон разных форм и габаритов. Некоторые из них достигали таких размеров, что включали в себя несколько планет, а некоторые занимали всего несколько квадратных километров. Каждая

зона функционировала по собственным правилам. В некоторых магия работала, а в некоторых – нет. То же касалось и техники. Если неосторожно завести свой супер-пупер-космический корабль в зону, где не работает никакая техника, все его супер-пупер-моторы заглохнут, не успеете вы пересечь границу. И тогда вам придется нанимать какого-нибудь чародея с дурацкой седой бородой, чтобы он своей магией отбуксировал вас туда, где корабль снова заведется.

В дуальных зонах допускалось применение и магии, и техники, в нулевых не работало ни то ни другое. Существовали мирные зоны, где не допускалось никаких сражений между игроками, и зоны PvP, где каждый был сам за себя.

Так что пересекать границы между зонами следовало очень осторожно. Думать и просчитывать маршрут, а не бросаться в омут головой.

Но, как я уже говорил, передо мной такая проблема не стояла. Я накрепко застрял в школе.

Людус был задуман как место для учебы. На всей планете ни единого портала квестов и ни единой игровой арены. Только тысячи одинаковых школ среди зеленых полей, ухоженных парков, рек, цветущих лугов и цифровых дубрав. Никаких замков, подземелий и летающих космических крепостей, на которые мой аватар мог бы напасть. Никаких злобных неписей, монстров и пришельцев, с которыми можно сразиться, никаких сокровищ и артефактов, которые можно захватить.

Короче, тоска.

Выполняя квесты, сражаясь с неписями и собирая сокровища, непрокачанный аватар вроде моего мог набрать очки опыта – только так и никак иначе. А без очков опыта не повысить уровень силы, не обрести новых способностей.

Многие пользователи OASISa и не стремились прокачать аватара – их вообще слабо интересовала игровая составляющая симуляции. OASIS был нужен им для развлечений, бизнеса, покупок и общения. Такие пользователи просто держались подальше от зон PvP, где их слабенькие аватары первого уровня могли подвергнуться атаке неписей или других игроков. Если не покидать мирных зон вроде Людуса, то можно не волноваться, что твоего аватара ограбят, похитят или убьют.

Я не покидал мирную зону – и как же меня это бесило.

Чтобы найти пасхальное яйцо, рано или поздно мне придется отправиться в опасные сектора OASISa. Я прекрасно понимал это – как и то, что без достаточного уровня силы или без хорошего вооружения долго я там не продержусь.

За последние пять лет я ухитрился медленно, но верно прокачать аватара до третьего уровня. Это далось мне с большим трудом. Если кто-то из знакомых летел на планету, на которой мой хилый аватар мог выжить, я просил меня подбросить. Чаще всего меня выручал Эйч. Я высаживался в игровой зоне для новичков и проводил остаток вечера или выходные, убивая огров, кобольдов или еще каких слабеньких

монстров, которых мог одолеть. За каждого убитого монстра мой аватар получал скудные очки опыта и медные или серебряные монетки. Ими я платил за телепортацию назад на Людус, нередко прямо перед звонком на урок. Иногда – очень нечасто – из убитого монстра выпадал какой-нибудь предмет. Так я обзавелся мечом, щитом и доспехами.

С прошлых летних каникул я перестал летать куда-либо с Эйчем. Он прокачал свой аватар уже выше тринадцатого уровня, и на те планеты, куда он теперь отправлялся, моему жалкому аватару нельзя было и нос совать. Эйч бы, конечно, с радостью завез меня на более простую планету, но я не мог рисковать занятиями, если не насшибаю достаточно монет на телепортацию. Администрация школы не сочла бы эту причину уважительной, а я и так уже пропустил столько занятий без веского оправдания, что меня вот-вот могли исключить. Тогда пришлось бы вернуть школьную консоль OASISa и визор. Хуже того, пришлось бы доучиваться в реальной школе. Этого я допустить не мог.

В общем, в свой выпускной год я редко покидал Людус. Я крепко застрял на этой планете – и на третьем уровне. Для пасхантера иметь аватар третьего уровня – это стыдоба. Никто даже не воспринимает тебя всерьез, пока не докачаешься хотя бы до десятого. Хотя я и был пасхантером с первого дня Охоты, меня все равно считали нубом. Это бесило меня так, что и словами не передать.

В отчаянии я пытался найти какую-нибудь подработку по-

сле школы, чтобы иметь хоть немного денег на текущие расходы. Отправлял резюме на десятки вакансий в техподдержке и программировании (в основном на простейшее строительство – написание кодов офисных зданий и торговых центров в OASISe), но это было безнадежно. Миллионы взрослых с высшим образованием не могли туда устроиться. Начиналось уже третье десятилетие Великой Рецессии, и уровень безработицы достиг рекордных отметок. Даже в забегах с фаст-фудом очередь на трудоустройство была расписана на два года вперед.

В общем, я торчал в школе и чувствовал себя ребенком, который оказался в крутейшем зале игровых автоматов без единого четвертака в кармане. Мне оставалось только наблюдать, как играют другие.

После большой перемены я отправился на свой любимый урок, углубленную историю OASISa – спецкурс по выбору для старшекласников, на котором рассказывали о том, как создавалась симуляция, и о ее разработчиках. Короче, легкая пятерка.

С тех пор как началась Охота, я все свободное время посвящал изучению мельчайших деталей биографии Холлидэя – чем он жил, чего добился, что его интересовало. После его смерти о нем издали полтора десятка книг; я все их прочел, а также посмотрел все существующие документальные фильмы. Я проштудировал все, что когда-либо написал он сам, прошел все созданные им игры. Я делал конспекты, тщательно фиксируя каждую мелочь, которая могла относиться к Охоте, в дневнике. (Посмотрев третий фильм об Индиане Джонсе, я стал называть его «дневником Грааля».)

Чем больше я узнавал о Холлидэе, тем больше начинал его идолизировать. Он был богом среди гиков, верховным демиургом нердов, он находился в том же ряду пантеона, что Гигакс, Гэрриот и Возняк. Закончив школу, он ушел из дому, не имея ничего, кроме своего ума и фантазии, и с их помощью добился всемирной славы и нажил огромное состояние. Он создал новую реальность, в которой большая часть человечества теперь спасалась от жизненных тягот. А в до-

вершение всего своей последней волей он начал величайшее состязание геймеров.

На спецкурсе по истории OASISa я преимущественно развлекался тем, что доставал учителя, мистера Сидерса, ука-зывая ему на ошибки в учебнике и то и дело поднимая ру-ку, чтобы сообщить какой-нибудь интересный факт из жиз-ни Холлидэя (который был интересен только мне). Через несколько недель после начала занятий мистер Сидерс вооб-ще перестал вызывать меня – если только не я единственный знал ответ на заданный им вопрос.

На этот раз он читал отрывок из книги «Человек и пас-хальное яйцо» – популярнейшей биографии Холлидэя, кото-рую я прочел раза четыре. Я слушал лекцию, борясь с жела-нием вскочить и рассказать о действительно важных страни-цах этой книги, которые Сидерс упустил. Вместо этого я от-мечал про себя каждую пропущенную деталь; когда же учи-тель заговорил о детстве Холлидэя, я снова попытался разга-дать секреты странной жизни этого нелюдимого чудака, ища зацепки в том, что он решил о себе рассказать, и в том, о чем умолчал.

Джеймс Донован Холлидэй родился 12 июня 1972 года в городе Миддлтауне, штат Огайо. Единственный ребенок в семье. Мать – официантка с маниакально-депрессивным психозом, отец – алкоголик, работал на заводе.

Джеймс был парнем умным, но некоммуникабельным.

Общение с окружающими представляло для него практически непосильную задачу. Несмотря на свой недюжинный интеллект, учился он плохо, потому что интересовали его преимущественно компьютеры, научная фантастика и фэнтези – книги, фильмы, комиксы, а больше всего видеоигры.

Однажды он сидел в школьной столовой и читал «Книгу игрока Dungeons & Dragons». Игра казалась ему очень увлекательной, но сам он никогда не играл в нее – не с кем было. Его одноклассник Огден Морроу заметил книгу и пригласил Холлидэя поиграть с ним и его друзьями, которые собирались у него дома каждую неделю. Там, в подвале у Морроу, Холлидэй и познакомился с компанией «мегагиков» – таких же, как он сам. Его сразу приняли как своего, и впервые у Джеймса Холлидэя появились друзья.

Впоследствии Огден Морроу стал его деловым партнером, соавтором и лучшим другом. Их нередко сравнивали с Джобсом и Возняком, Ленноном и Маккартни. Эта дружба была одной из тех, что меняют ход человеческой истории.

В пятнадцать лет Холлидэй написал свою первую видеоигру, Anorak's Quest – на бейсике на компьютере TRS-80 Color Computer, который получил в подарок на Рождество (хотя просил у родителей более дорогой Commodore 64). Действие игры разворачивалось в Хтонию, фантастическом мире, который Анорак придумал для кампании в Dungeons and Dragons. Прозвище Анорак Холлидэю дала одноклассница, приехавшая из Великобритании по обмену.

Ему это прозвище так понравилось, что он назвал так своего любимого персонажа в Dungeons and Dragons, могущественного чародея, который потом появлялся во многих его видеоиграх.

Anorak's Quest Холлидэй написал для забавы, просто чтобы показать друзьям. Они нашли игру очень увлекательной и часами пытались решить все запрятанные в ней хитроумные загадки и головоломки. Огден Морроу убедил Холлидэй, что Anorak's Quest превосходит большинство игр, существовавших в тот момент на рынке, и что плод его трудов стоит попытаться продать. Он помог Холлидэю с нехитрым оформлением обложки, они вместе вручную раскопировали Anorak's Quest на десятки пятидюймовых дискет, упаковали в пластиковые пакеты вместе с руководством пользователя, уместившимся на одном листке, и выставили игру на продажу в местном компьютерном магазине. Вскоре на Anorak's Quest пошел такой спрос, что Морроу и Холлидэй едва успевали штамповать копии.

Тогда друзья решили основать собственную компанию по разработке видеоигр, Gregarious Games, обустроив ее штаб-квартиру в подвале дома Морроу. Там Холлидэй написал версии своего Anorak's Quest для Atari 800XL, Apple II, и Commodore 64, а Морроу разместил рекламу игры на обороте нескольких компьютерных журналов. Через полгода Anorak's Quest в США стал бестселлером.

Холлидэй и Морроу еле-еле закончили школу – большую

часть выпускного года они провели за работой над Anorak's Quest II. А потом, вместо того чтобы поступать в колледж, они сосредоточили все силы на своей компании, которой уже стало тесно в подвале. В 1990-м Gregarious Games переехала в свой первый настоящий офис в старом торговом центре в центре Коламбуса, штат Огайо.

В течение следующего десятилетия эта маленькая компания обрушила на индустрию видеоигр целый шквал бестселлеров в приключенческом жанре. Все продукты Gregarious Games базировались на революционном 3D-движке, который создал Холлидэй. Компания задала новые стандарты игр с полным погружением; всякий раз, выпуская новую игру, она расширяла границы того, что считалось возможным на том этапе развития компьютерных технологий.

Полненький Огден Морроу обладал прирожденной харизмой, он вел все переговоры от лица компании и занимался связями с общественностью. На всех пресс-конференциях Gregarious Games вещал именно он, заразительно улыбаясь из всклокоченной бороды и сверкая глазами из-за очков в тонкой металлической оправе. И говорить он умел превосходно. Холлидэй казался его полной противоположностью – высокий, сухопарый, болезненно застенчивый. Он старался избегать появлений на публике.

Люди, работавшие в те годы в Gregarious Games, говорили, что Холлидэй нередко запирался в кабинете и программировал без перерывов на еду, сон и общение с окружающими.

ми. Иногда дни напролет, а иногда и недели.

В тех редких случаях, когда Холлидэй соглашался на интервью, он вел себя очень странно – даже для геймдизайнера. Он совершал кучу ненужных беспорядочных движений, был отчужден, неприветлив, замкнут – и настолько неадекватен, что журналисты начинали считать его душевнобольным. Холлидэй имел обыкновение говорить так быстро, что его речь нередко звучала нечленораздельно; у него был неприятный визгливый смех – еще более неприятный оттого, что Холлидэй смеялся одному ему понятным вещам. Если во время интервью или разговора ему становилось скучно, он просто вставал и молча уходил.

Холлидэй имел ряд страстных увлечений. К ним в первую очередь относились классические видеоигры, книги в жанре научной фантастики и фэнтези, а также кино всех жанров. У него была сильная фиксация на восьмидесятых – десятилетиях, на которое пришлась его юность. При этом он считал, что все окружающие должны разделять его увлечения, и выходил из себя, когда видел, что это не так. Он не раз увольнял давно работающих в компании сотрудников за то, что они не сумели узнать цитату из какого-нибудь фильма или не были знакомы с какой-то видеоигрой, мультиком или комиксом. (Огден Морроу всегда нанимал таких уволенных обратно, и Холлидэй этого даже не замечал.)

Шли годы, и Холлидэй становился все более нелюдимым. (Уже после его смерти было опубликовано несколько

психологических исследований, согласно которым Холлидэй страдал синдромом Аспергера или подобной легкой формой аутизма, – об этом свидетельствовала его маниакальная приверженность к привычным порядкам и одержимость узкой сферой интересов.) Но несмотря на все странности Холлидэя, никто не сомневался в том, что он гений. Его игры буквально затягивали и пользовались бешеной популярностью. К концу двадцатого века Холлидэя называли лучшим геймдизайнером своего поколения – а иногда и лучшим в истории. Огден Морроу тоже был блестящим программистом, однако его истинным талантом была деловая хватка. Помимо участия в разработке игр, он придумал все ранние маркетинговые кампании Gregarious Games и условно-бесплатные схемы распространения – все с невероятным успехом. Когда компания наконец провела первичное размещение, ее акции тут же взлетели до небес.

К тридцати годам Холлидэй и Морроу уже были миллиардерами. Они приобрели особняки на одной улице. Моррой завел себе «ламборгини», взял несколько долгих отпусков и объехал весь свет. Холлидэй купил и отреставрировал один из оригинальных «делорианов», которые снимали в фильмах «Назад в будущее», и продолжал жить за клавиатурой, а свои новообретенные богатства использовал для накопления того, что впоследствии стало величайшей в мире частной коллекцией классических видеоигр, фигурок персонажей «Звездных войн», комиксов и винтажных коробок

для школьных обедов.

На вершине успеха Gregarious Games как будто впали в летаргический сон. В течение нескольких лет они не выпустили ни одной новой игры. Морроу делал туманные заявления о том, что они работают над каким-то амбициозным проектом, который изменит ход развития индустрии видеоигр. Поползли слухи, что Gregarious Games разрабатывает новую игровую консоль и что этот тайный проект быстро истощает немалые финансовые ресурсы компании. Были также свидетельства, что Холлидэй и Морроу инвестировали в него большую часть своих личных средств. На рынке начали опасаться, что Gregarious Games рискует обанкротиться.

И вот, в декабре 2012 года компания Gregarious Games изменила свое название на Gregarious Simulation Systems и выпустила новый флагманский – и единственный – продукт: OASIS.

Появление OASISa кардинально изменило жизнь человечества. Люди получили новый способ работать и общаться. Симуляция трансформировала сферу развлечений, социального взаимодействия – и даже глобальную политику. OASIS был выпущен на рынок как новая массовая многопользовательская онлайн-игра, но вскоре стал новым стилем жизни.

Многопользовательские онлайн-игры (ММО) были первыми прототипами виртуальной реальности. Они позволяли игрокам одновременно находиться в компьютерном мире, в

который они выходили через Интернет. Общий размер их был относительно невелик – как правило, единственный мир или десяток небольших планет. Игроки видели происходящее там лишь через маленькое двумерное окно – монитор компьютера – и могли взаимодействовать лишь с помощью клавиатуры, мышки и прочих примитивных устройств ввода.

Gregarious Simulation Systems возвели идею MMO на совершенно новые высоты. Пользователи OASISa не были ограничены единственной планетой или даже десятком. Новая симуляция включала сначала сотни, а после и тысячи трехмерных миров, прорисованных в мельчайших деталях – вплоть до травинки, жучков-паучков и меняющейся погоды. Игрок мог обойти планету кругом и ни разу не встретить повторяющийся пейзаж. Даже в своей первой инкарнации OASIS поражал воображение.

Холлидэй и Морроу называли свое творение «свободной реальностью», легко изменяемой цифровой вселенной, в которую любой мог попасть через Интернет со своего домашнего компьютера или игровой консоли. Входя в систему, вы скрывались ото всех своих каждодневных невзгод; вы могли создать для себя совершенно новую компьютерную личность, выбрать внешность и голос по своему усмотрению. В OASISe толстый мог стать стройным, урод – красавцем, а застенчивый тихоня – душой компании. И наоборот. Можно было изменить себе имя, возраст, пол, расу, рост, вес, голос,

цвет волос и телосложение. Можно было сделаться не человеком, а эльфом, огром, чужим – и вообще любым другим созданием из книг, фильмов или мифов.

Словом, в OASISe каждый мог стать тем, кем хотел, сохраняя при этом полную анонимность.

Пользователи также могли изменять виртуальные миры вокруг себя и создавать новые. Веб-сайты и странички в социальных сетях как способ самовыражения стали вчерашним днем. В OASISe всякий мог создать свою личную планету, построить на ней виртуальный особняк, обставить его по своему вкусу и пригласить на вечеринку несколько тысяч друзей из разных уголков света и часовых поясов.

Ключом к успеху OASISa были придуманные в GSS два новых элемента оборудования, необходимых для доступа в симуляцию, – визор и тактильные перчатки.

Беспроводной безразмерный визор был чуть больше обычных солнечных очков. С помощью безвредных мало-мощных лазеров он рисовал невероятно реалистичные картины OASISa прямо на сетчатке глаз, создавая эффект полного погружения в виртуальный мир. Визор был несравнимо лучше использовавшихся ранее огромных шлемов, его появление обозначило смену всей парадигмы виртуальной реальности. То же самое относится и к тактильным перчаткам, которые позволяли пользователю непосредственно контролировать руки аватара и взаимодействовать с объектами внутри симуляции. Прикасаясь к предметам, открывая две-

ри, управляя транспортными средствами в перчатках, пользователь осязал несуществующие поверхности как самые настоящие. Как говорилось в телерекламе, «протяните руку и коснитесь OASISa». Вместе перчатки и визор создавали беспрецедентный эффект присутствия в компьютерном мире, и когда люди это распробовали, ничто уже не могло заставить их отказаться от OASISa.

Программное ядро виртуальной реальности – модуль симуляции, написанный Холлидэем, – также было гигантским технологическим прорывом. Оно позволило обойти ограничения, которые мешали всем предыдущим попыткам перенести человека в виртуальный мир. Прежние ММО были вынуждены мириться с ограничениями не только размеров своего виртуального пространства, но и численности игроков – как правило, максимум несколько тысяч пользователей на одном сервере. Если слишком много народу входило в систему одновременно, такая примитивная симуляция начинала подтормаживать, и аватары игроков двигались как в замедленной съемке. В OASISe использовался новый тип распределенного серверного кластера, который позволял использовать свободное процессорное время любого подключенного клиента. На момент запуска OASIS выдерживал до пяти миллионов пользователей одновременно без лагов и с нулевой вероятностью обрушения системы.

Старт OASISa сопровождался мощной маркетинговой кампанией. В телерекламе, на билбордах и интернет-банне-

рах фигурировал пышный зеленый OASIS с пальмами и кристально прозрачным источником, со всех сторон окруженный безжизненной пустыней.

Новый продукт GSS стал пользоваться бешеным успехом с первого же дня. OASIS был тем, о чем человечество мечтало не одно десятилетие, – виртуальной реальностью, которую так долго ждали и которая превзошла все ожидания, цифровой утопией, домашним голодеком. А самое главное – доступ к ней был бесплатен.

Доход большинства компаний в сфере сетевых игр состоял из абонентской платы, которая ежемесячно взималась с пользователей за доступ к игре. Пожизненный доступ в OASIS стоил двадцать пять центов – такова была стоимость регистрации. Во всех рекламных сообщениях использовался один слоган: «Лучшая видеоигра всех времен и народов – за четвертак».

В эпоху жутких социальных и культурных пертурбаций большая часть человечества мечтала о возможности сбежать от проблем, и OASIS предоставлял ее всем желающим – причем дешево, легально и безопасно. Симуляция не вызывала психической зависимости, и это подтверждалось соответствующими медицинскими исследованиями. Популярности OASISa содействовал и энергетический кризис. Цены на топливо взлетели до небес, и рядовые граждане уже не могли позволить себе путешествия на самолете или автомобиле. Поэтому, когда им хотелось сменить обстановку, они от-

правлялись в OASIS. Эпоха дешевой энергии закончилась, бедность и социальная дестабилизация распространялись по планете, как вирус. Ежедневно все больше и больше людей обращались за утешением к виртуальной утопии Холлидэя и Морроу.

Любая компания, желающая вести бизнес в OASISe, должна была приобрести или взять в аренду виртуальную недвижимость. Для этого GSS специально создала коммерческую зону – Первый сектор. Это начинание пользовалось большим успехом – колоссальные торговые центры вырастали как грибы после дождя, и разнообразные магазины вскоре покрыли всю планету, как плесень расплзается по поверхности апельсина в покадровой кино съемке. Никогда еще городская застройка не происходила так быстро и просто.

GSS заработала миллиарды долларов на торговле несуществующей землей и состригла не меньше с продажи виртуальных предметов и транспортных средств. OASIS так плотно вписался в социальную жизнь, что люди с готовностью отстегивали реальные деньги за разнообразные прикормы для своего аватара – одежду, мебель, дома, летающие автомобили, волшебные мечи и пулеметы. Все эти предметы – по факту, нолики и единички на серверах OASISa – были статусными символами. В принципе они стоили недорого, но если учесть, что GSS не тратила ни гроша на производство, это была стопроцентная прибыль. Даже в условиях экономической рецессии OASIS дал американцам возможность за-

ниматься любимым делом – покупать.

Вскоре OASIS стал самой популярной областью применения Интернета, так что даже термины «OASIS» и «Интернет» стали синонимами. А невероятно простая в использовании трехмерная операционная система OASISa, которую GSS распространяла бесплатно, стала наиболее популярной операционкой в мире.

В скором времени миллиарды людей по всему земному шару стали ежедневно заходить в OASIS для работы и общения. Некоторые ухитрились познакомиться, полюбить друг друга и вступить в брак, находясь на разных континентах. Границы между реальной личностью и аватаром в OASISe начали стираться.

Это была заря новой эры, в которой жизнь большей части человечества переместилась внутрь видеоигры.

Оставшаяся часть моего школьного дня пролетела быстро – пока не начался последний урок, латынь.

Большинство студентов выбрали иностранный язык, который мог пригодиться им в жизни, – например, китайский, хинди или испанский. Я же решил взять мертвый язык, потому что его когда-то изучал Холлидэй. В своих ранних играх он иногда использовал латинские слова и выражения. Увы, даже имея в своем распоряжении безграничные возможности OASISa, наша училка, мисс Рэнк, была просто не способна сделать свои занятия хоть сколько-нибудь интересными. На этот раз она решила повторить группу глаголов, которые я давно уже знал наизусть, так что я почти сразу перестал ее слушать и погрузился в собственные мысли.

Во время урока программа не позволяла ученикам открывать никакие данные и приложения без разрешения учителя – чтобы никто не смотрел фильмы, не играл и не болтал на занятиях. К счастью, еще в первый свой год в виртуальной школе я обнаружил баг в программе библиотеки и обеспечил себе возможность открывать любую из хранящихся там книг – включая «Альманах Анорака». Поэтому, как только мне становилось скучно, я открывал «Альманах» и перечитывал свои любимые места.

В последние пять лет эта книга стала для меня библией.

Как и большинство других книг, она была доступна в электронном формате. Но я хотел читать ее в любое время – хоть днем, хоть ночью, даже когда в штабелях в очередной раз вырубается электричество. Поэтому я наладил подобранный на помойке старый лазерный принтер и распечатал себе копию. Поместив ее в старый скоросшиватель на трех железных кольцах, всегда носил в рюкзаке и так часто перечитывал, что знал уже наизусть от корки до корки.

«Альманах» содержал тысячи ссылок на любимые книги, фильмы, сериалы, песни, комиксы и видеоигры Холлидэя. Большинство из них вышли больше сорока лет назад, так что бесплатные их копии можно было скачать в OASISe. Если же среди них находилось нечто отсутствующее в открытом доступе, я почти всегда мог загрузить это с «Ханторрентов», файлообменной сети пасхантеров всего мира.

В том, что касалось моих пасхантерских изысканий, я не знал отдыха. За пять лет я прочел все книги из рекомендованного списка.

Дуглас Адамс, Курт Воннегут, Нил Стивенсон, Ричард Морган, Стивен Кинг, Орсон Скотт Кард, Терри Пратчетт, Терри Брукс, Бестер, Брэдбери, Холдеман, Хайнлайн, Толкиен, Вэнс Гибсон, Гейман, Скальци, Желязны. Я прочитал все, что написали любимые писатели Холлидэя.

И не остановился на этом.

Я посмотрел все фильмы, упомянутые в «Альманахе». Те, которые были для Холлидэя любимыми – например, «Воен-

ные игры», «Охотники за привидениями», «Настоящие гении», «Уж лучше умереть» и «Мечь придурков», – я пересматривал бесчисленное число раз, пока не выучил наизусть.

Я проглотил все, что Холлидэй именовал «Священными трилогиями»: «Звездные войны» (сначала оригинальную трилогию, потом приквел, именно в таком порядке), «Властелин колец», «Матрица», «Безумный Макс», «Назад в будущее», «Индиана Джонс»... По словам Холлидэя, он предпочитал думать, что последних фильмов про Индиану, от «Королевства хрустального черепа» и далее, просто не существовало. Я его в этом полностью поддерживал.

Я также впитал полные фильмографии всех его любимых режиссеров – Кэмерона, Гиллиама, Джексона, Финчера, Кубрика, Лукаса, Спилберга, Тарантино – и, конечно, Кевина Смита.

Три месяца я посвятил одним только молодежным фильмам Джона Хьюза и зазубрил в них все диалоги.

Попадают только смиренные овечки. Наглецы выживают.⁴

Я старался предусмотреть все.

Я изучил всего Монти Пайтона – и не только «Святой Грааль». Все их фильмы, музыкальные альбомы, книги, все эпизоды сериала для Би-би-си (включая два «потерянных» эпизода, сделанных для немецкого телевидения).

Я не надеялся проскочить на халяву.

Я не хотел пропустить нечто лежащее на поверхности.

⁴ Цитата из фильма «Выходной день Ферриса Бьюлера».

И в какой-то момент я уже начал перегибать палку.

Пожалуй, я немножко свихнулся.

Я посмотрел все эпизоды «Величайшего американского героя», «Воздушного волка», «Команды “А”», «Рыцаря дорог», «Мучеников науки» и «Маппет-шоу».

А как же «Симпсоны»? – спросите вы.

Уж поверьте, о Спрингфилде я знал больше, чем о собственном городе.

«Звездный путь»? О, я и тут был прилежным учеником. Оригинальный сериал, «Следующее поколение», «Глубокий космос 9». Даже «Вояджер» и «Энтерпрайз». Я посмотрел их все в хронологическом порядке. И фильмы тоже. Фазеры на цель.

Я устроил себе экспресс-курс по мультфильмам, которые в восьмидесятые годы показывали утром по субботам.

Я знал поименно всех треклятых роботов и трансформеров.

«Затерянный мир», «Тандар-варвар», «Хи-мен», «Школьный рок», «Бросок кобры» – я знал их все. А знание – половина победы.

Кто утешал меня, когда мне было грустно? Дракон Пафнстаф из одноименного детского шоу.

А Япония? Как же Япония?

О, не сомневайтесь, я отдал ей должное. Аниме и фильмы с живыми актерами. «Годзилла», «Гамера», «Космический линкор “Ямато”», «Космические гиганты», «Отряд «Галак-

тика»: Стражи космоса». Давай, Спиди-гонщик!

Я не был дилетантом и не терял времени зря.

Я знал наизубок все монологи комика Билла Хикса.

Музыка? С музыкой было сложнее, на ее изучение ушло много времени.

Восьмидесятые – это десять долгих лет, а Холлидэй не отличался особой разборчивостью в музыкальных пристрастиях. Он слушал все подряд – и я вслед за ним. Поп, рок, «новая волна», панк, хэви-метал. От Police и Journey до R.E.M. и Clash. Я ничего не упустил.

Меньше чем за две недели я внимательно прослушал всю дискографию They Might Be Giants. На Devo ушло чуть больше времени.

На «ютуб» я посмотрел кучу роликов с хорошенькими девчонками, играющими мелодии восьмидесятых на укулеле. Честно говоря, к делу это никак не относилось, но хорошенькие девчонки, играющие на укулеле, – это мой фетиш, который я не намерен ни объяснять, ни оправдывать.

Я запоминал слова песен. Дурацкие слова песен таких исполнителей как Van Halen, Bon Jovi, Def Leppard, и Pink Floyd. Я шел вперед.

Я работал без усталости, и мой светильник горел до глубокой ночи.

А вы, кстати, знаете, что Midnight Oil – это австралийская группа, которая в 1987-м выпустила хит Beds Are Burning?

Я был одержим. Я не сдавался. Моя успеваемость в шко-

ле страдала, но мне было плевать. Я прочитал все серии комиксов, которые собирал Холлидэй. Я никому бы не позволил сомневаться в своей целеустремленности. Особенно по части видеоигр.

Игры были моим коньком. Моей специализацией. Именно эту категорию я бы выбрал в шоу «Своя игра».

Я скачал все игры, упомянутые в «Альманахе», от Akalabeth до Zaххон. В каждую из них я резался до тех пор, пока не доводил свои навыки до совершенства, а потом переходил к следующей.

Вы удивитесь, сколько всего можно выучить, если не иметь никакой личной жизни. Двенадцать часов в день, семь дней в неделю – это очень много времени.

Я прошелся по всем жанрам и игровым платформам. Классические аркадные автоматы, персональный компьютер, консоли и портативные игровые системы. Текстовые квесты, шутеры от первого лица, ролевые игры. Древняя восьми-, шестнадцати- и тридцатидвухбитная классика родом из прошлого века. Чем сложнее, тем больше удовольствия. Играя в этих цифровых динозавров – ночь за ночью, год за годом, – я обнаружил у себя талант. С боевиками я справлялся за несколько часов, и не было такой приключенческой или ролевой игры, которую я не смог бы пройти. Я не нуждался в чужих подсказках и чит-кодах. Все получалось само собой. А старые аркады давались мне еще лучше. Когда я резался в какую-нибудь классическую игру с бе-

шным темпом – например в Defender, – я чувствовал себя как ястреб в полете или как акула, рассекающая воды океана. Хоть в чем-то я мог считать себя самородком. Определенно у меня был дар.

Но первую настоящую зацепку я нашел не в старых играх, фильмах и книгах. Я обнаружил ее, изучая настольные ролевые игры.

На первой странице «Альманаха Анорака» значилось четверостишие, которое Холлидэй процитировал в своем «Приглашении».

Три тайных ключа от трех тайных врат —
За ними скрывается много преград.
Тот, кто не страшится всех ужасов ада,
Достигнет места, где ждет награда.

С первого прочтения можно было прийти к выводу, что это единственная прямая отсылка к Охоте во всей книге. Но затем, копнув поглубже и основательно погрузившись в эти отрывочные дневниковые записи и зарисовки о поп-культуре, я нашел скрытое послание.

По всему тексту были разбросаны помеченные буквы – на каждой из них была крошечная, едва различимая засечка. Впервые я заметил эти засечки где-то через год после смерти Холлидэя. Я тогда читал распечатку и сперва подумал, что засечки – это просто брак, дефект бумаги или столетнего

принтера, найденного на помойке, но, заглянув в электронную версию, я обнаружил засечки в тех же самых местах. А уж если увеличить масштаб, сразу становилось понятно, что никакой это не брак, а так и задумано.

Холлидэй не случайно пометил эти буквы.

Всего их в книге оказалось сто три. Я записал их в «дневнике Грааля» в порядке появления, и они сложились в стишок. Я чуть не умер от восторга, прочитав то, что получилось:

Медный ключ ожидает путников
В гробнице, полной ужасов.
Надо много узнать,
Чтобы место занять
Среди самых удачливых умников.

Конечно, другие пасхантеры тоже нашли это послание, но у них хватило ума помалкивать о своем открытии. Ну, до поры до времени. Где-то через полгода после меня спрятанный в тексте стишок обнаружил один трепач, первокурсник Массачусетского технологического института по имени Стивен Пендергаст, и решил получить свои пятнадцать минут славы, рассказав миру о своем «открытии». Новостные каналы транслировали интервью с этим придурком целый месяц, хотя у него не было ни малейшего понятия о том, что может значить найденный им стих. После этого в пасхантерском жаргоне появилось новое выражение – «сыграть в Пен-

дергаста», то есть найти что-нибудь важное и растрезвонить об этом на весь мир.

Когда скрытое послание стало достоянием общественности, пасхантеры нарекли его «Лимериком». Весь мир знал Лимерик уже почти четыре года, но никто, похоже, до сих пор не догадался, что он значит. Никто еще не нашел Медный ключ.

Холлидэй нередко использовал однотипные загадки в своих ранних играх, и каждая из них обретала смысл в контексте игры. Поэтому я посвятил целый раздел своего дневника Грааля построчной расшифровке Лимерика.

Медный ключ ожидает путников.

Ну, тут вроде все ясно. В этой строке я не видел никакого двойного смысла.

В гробнице, полной ужасов.

Вот эта строчка уже похитрее. Если понимать ее буквально, она указывает, что ключ спрятан в какой-то напичканной ловушками гробнице. Но потом, по ходу исследований, я обнаружил старое приложение к игре Dungeons and Dragons, которое называлось Tomb of Horrors и было опубликовано в 1978 году. Увидев заголовок, я сразу понял, что именно на него намекает Лимерик. В старших классах Холлидэй и Морроу много играли в D&D, а также в прочие настольные

ролевые игры – в систему GURPS, в Champions, в Car Wars и Rolemaster.

Tomb of Horrors представляла собой тонкий буклет, или модуль. Он содержал подробные карты и описания каждого уголка жуткого подземного лабиринта, населенного всякой нежитью. Игроки могли исследовать лабиринт, а мастер, глядя в модуль, вел их по сюжету, описывая все, что встречается им по пути.

Разобравшись в механизме этих древних ролевых игр, я понял, что модуль D&D, по сути, был примитивным эквивалентом квеста в OASISe, а персонажи D&D – прообразом аватаров. В какой-то степени настольные игры были первыми симуляциями виртуальной реальности, созданными задолго до того, как компьютеры обрели достаточную мощь для выполнения подобной задачи. В те времена, чтобы убежать от проблем в другой мир, нужно было придумать его самому с помощью ручки, бумаги, игральные кости, книжки с правилами и собственной фантазии. Это открытие потрясло меня до глубины души. Я совсем по-другому стал смотреть на охоту за пасхальным яйцом. Теперь я представлял ее очень сложным модулем D&D, а Холлидэя – мастером, несмотря на то что он управлял этой игрой с того света.

Я нашел цифровую копию шестидесятисемилетнего модуля в недрах древнего FTP-архива. За его изучением у меня родилась следующая гипотеза: Холлидэй воссоздал Tomb of Horrors где-то в OASISe и спрятал Медный ключ там.

Несколько месяцев я штудировал модуль, заучивая карты и описания комнат в ожидании дня, когда наконец обнаружу Tomb of Horrors. Вот только Лимерик не давал никаких намеков, где ее искать. Единственная ниточка не наводила ни на какие мысли. «Надо много узнать, чтобы место занять среди самых удачливых умников».

Я прокручивал эти слова в голове снова и снова, пока не начинало хотеться завывать с отчаяния. Много узнать. О чем?!

В OASISe было тысячи миров, и в любом из них Холлидэй мог спрятать свою версию Tomb of Horrors. Если обыскивать все планеты по очереди, на это уйдет целая вечность. Даже если найти деньги на телепортацию.

Самым очевидным местом для начала поисков казалась планета Гигакс во Втором секторе. Холлидэй запрограммировал ее лично и назвал в честь Гэри Гигакса, одного из создателей Dungeons and Dragons и автора оригинального модуля Tomb of Horrors. Согласно Хантерпедии (пасхантерской вики), планета Гигакс состояла из старых модулей D&D. Однако Tomb of Horrors среди них не было. Не было ее и на прочих планетах, основанных на тематике Dungeons and Dragons. Пасхантеры перевернули на этих планетах каждый камень. Если бы Гробница там была, ее бы давным-давно нашли, и на Доске почета появилось бы первое имя.

Значит, Гробница спрятана где-то в другом месте – и я понятия не имел где. Но я решил продолжать исследования, пока не узнаю достаточно, чтобы ее вычислить. Может, именно

это Холлидэй и имел в виду, говоря, что «надо много узнать, чтобы место занять среди самых удачливых умников».

Если кто-то из пасхантеров и пришел к тем же выводам, что и я, они благоразумно молчали. На форумах не было ни единого сообщения с упоминанием Tomb of Horrors. Конечно, я отдавал себе отчет, что причиной этого могла быть и глупость и необоснованность моей гипотезы.

В общем, я продолжал читать, смотреть, слушать и запоминать, готовясь однажды наткнуться на путеводную ниточку, которая приведет меня к Медному ключу.

И вот наконец это произошло. Именно тогда, когда я сидел и считал ворон на уроке латыни.

Мисс Рэнк стояла у доски и медленно, с расстановкой произносила латинские глаголы. Она называла их по-английски и на латыни, и они сами собой появлялись на доске. Всякий раз, когда мы зубрили нудные спряжения, у меня в голове начинала вертеться песенка из старого субботнего мультика *Schoolhouse Rock!*: «Гнать, держать, смотреть и видеть! Глагол! Ты то, что происходит!»

В общем, я сидел и потихоньку напевал это себе под нос, когда мисс Рэнк начала спрягать глагол «учиться».

– *Discere. Учиться. Узнавать новое.*

«Надо много узнать, чтобы место занять...» – закрутилось у меня в голове.

– Мы ходим в школу, чтобы учиться, – продолжала мисс Рэнк. – *Petimus scholam ut litteras discamus.*

И тут меня накрыло догадкой! Прямо как будто тяжеленная наковальня упала с неба прямо мне на башку. Я обвел глазами класс. Кому надо «много узнать»?

Конечно, школьникам!

Я находился на планете школ среди тех, кому надо много узнать.

Может, Лимерик намекает, что Гробница спрятана на Людусе? На той самой планете, на которой я столько лет изнывал от вынужденного бездействия?

Я вспомнил, что «людус» по-латыни вроде бы значит «школа». Вытащил словарь, чтобы проверить, и обнаружил, что у этого слова есть и другие значения – не только «школа», но еще и «спорт» и «игра».

Игра!

Тут я с грохотом выпал из своего пластикового стула на пол логова. Консоль уловила движение и попыталась уронить на виртуальный пол и моего аватара в латинском классе, но школьная программа этого, разумеется, не позволила, и на дисплее у меня загорелось предупреждение: «Оставайтесь на месте. Вставать во время урока запрещено».

Я заставил себя успокоиться и не делать поспешных выводов. На других планетах OASISa было полно частных школ и университетов. Лимерик вполне мог указывать на них. Но я в это не верил. Людус был более вероятным вариантом. Джеймс Холлидэй перевел миллиарды долларов в фонд общеобразовательной системы OASISa, желая продемонстрировать огромный потенциал симуляции как инструмента обучения. А перед смертью основал еще один фонд, чтобы школам в OASISe всегда хватало финансирования. Кроме того, Образовательный фонд Холлидэя предоставлял детям из необеспеченных семей по всему миру консоли OASISa и доступ в Интернет, чтобы они могли учиться.

Людус и все школы на нем программировали сотрудники GSS; вполне возможно, именно Холлидэй дал планете такое имя. И у него был доступ к исходному коду планеты, так что

он вполне мог что-то на ней спрятать.

Все эти догадки одна за другой взрывались у меня в голове как атомные бомбы.

Согласно оригинальному модулю D&D вход в Tomb of Horrors скрывался недалеко от «невысокого плоского холма около трехсот ярдов в длину и двухсот ярдов в ширину». На плоской вершине холма располагались большие черные валуны, и если взглянуть на них с высоты птичьего полета, они напоминали пустые глазницы, ноздри и зубы человеческого черепа.

Но если на Людусе и есть такой холм, разве возможно, что никто до сих пор на него не наткнулся?

Очень даже возможно! На планете росли обширные леса, некоторые из них раскинулись на многие десятки квадратных миль. Никто и не думал туда соваться, потому что делать там все равно было нечего. Реки и озера, леса и поля на Людусе выполняли чисто декоративную функцию, заполняли собой незанятое пространство между школьными кампусами.

Конечно пока безвылазно торчал на планете, я немного побродил по лесу вокруг своей школы – просто со скуки. Увидел лишь тысячи созданных компьютером деревьев, ну иногда еще попадались птички, белки и кролики. Их убийство не приносило очков опыта, я проверял.

В общем, вполне вероятно, что где-то среди нехоженных лесов скрывался маленький холм, похожий на череп.

Я попытался вызвать на дисплей карту Людуса, но не смог – урок еще не закончился и программа не позволяла открывать посторонние материалы. Фокус с книгами из библиотеки не срабатывал с картами и атласами.

– Черт... – вырвалось у меня со злости.

Никто этого не услышал, система слежения за дисциплиной все отфильтровала, но на дисплее у меня вспыхнуло второе предупреждение: «Сквернословить запрещено!»

Я посмотрел на часы. До конца учебного дня оставалось семнадцать минут двадцать секунд. Я ждал, стиснув зубы, а мысли продолжали бешено метаться.

Людус – ничем особо не примечательный мирок в Первом секторе. Здесь не было ничего, кроме школ, так что никому из пасхантеров не пришло бы в голову искать тут Медный ключ. Даже мне это не пришло в голову, а значит, Людус и правда был идеальным местом, чтобы спрятать сокровище. Только почему из всех планет Холлидэй выбрал именно его? Разве что...

Разве что он хотел, чтобы ключ нашел школьник!

От всего этого у меня уже голова пошла кругом, и тут наконец прозвенел звонок. Мои одноклассники потянулись в коридор, а некоторые просто растворились в воздухе, не вставая из-за парты. Аватар мисс Рэнк тоже исчез, и вскоре я остался один в классе.

Я раскрыл перед собой карту Людуса – трехмерный шар – и принялся вращать его рукой. По меркам OASISa это была

небольшая планета – раза в три меньше Луны, ровно тысяча километров в объёме. Вся его поверхность занимал один большой континент. Никаких океанов, лишь несколько десятков больших озёр. Планеты в OASISe не подчинялись законам природы. На Людусе всегда был день – вне зависимости от того, в какой точке планеты ты находишься – и безоблачное голубое небо. Солнце всегда стояло на одном месте и никуда не двигалось, виртуальный источник света на виртуальном небосводе.

На карте тысячи школьных кампусов выглядели маленькими пронумерованными прямоугольничками, рассыпанными по всей поверхности планеты. Между ними вздымались горные хребты, бежали ниточки рек, зеленели луга и леса всех форм и размеров. Многие из них непосредственно примыкали к кампусам. Рядом с картой я раскрыл модуль Гробницы. На одной из первых страниц содержалось схематичное изображение холма. Я сделал скриншот, оставил его висеть в углу дисплея и принялся рыскать по своим любимым сайтам с программным обеспечением.

Наконец я нашел то, что было нужно, – высококлассный модуль распознавания образов для карты OASISa. Я загрузил его с Ханторрентов и потратил еще несколько минут, разбираясь, как просканировать весь Людус на предмет холма, похожего на череп. Именно такого, как на иллюстрации в модуле.

Еще через десять минут программа вывела на дисплей

возможное совпадение.

С замиранием сердца я подтянул выданный фрагмент карты к иллюстрации из модуля и понял, что нашел. Это был тот самый холм! Я чуть уменьшил масштаб карты и обнаружил на северной стороне холма песчаную осыпь – все как в модуле.

Мой победный вопль эхом отразился от стен пустого класса и потряс мое маленькое логово. Я таки отыскал Гробницу!

Когда наконец смог немного успокоиться, я взялся за расчеты. Холм находился в центре леса амебообразной формы, располагавшегося на противоположной стороне планеты в четырехстах километрах от моей школы. Максимальная скорость моего аватара не превышала пяти километров в час, так что пешком я добирался бы до места трое суток, и то если бежать без остановки. Если же воспользоваться телепортом, у порога Гробницы можно оказаться за несколько минут. Расстояние не такое уж и большое, плата вряд ли превысит несколько сотен монет. Увы, у меня на счету не нашлось бы и этого. Там был большой жирный ноль.

Я прикинул, какие у меня есть варианты. Эйч одолжил бы мне денег, но я не хотел просить о помощи. Если я не могу добраться до Гробницы сам, значит, я этого не заслуживаю. Кроме того, мне не хотелось врать Эйчу о том, зачем мне деньги. А если учесть, что я никогда не обращался к нему с такими просьбами, любое объяснение будет звучать подозрительно.

Подумав об Эйче, я невольно заулыбался. Он просто охреет, когда услышит, что Гробница все это время была в каких-то семидесяти километрах от его школы! Считаю, у него на заднем дворе!

Тут мне в голову пришла блестящая идея. Я подскочил как ужаленный, выбежал из класса и помчался по коридору. Я не просто придумал, как мне телепортироваться через полпланеты, а знал, как сделать так, чтобы за это заплатила моя школа.

В каждой школе OASISa были разные спортивные команды – по борьбе, футболу, бейсболу, волейболу и таким видам спорта, которые невозможны в реальном мире, например, квиддич и «захват флага» в невесомости. По сути, они мало отличались от обычных школьных команд в реальном мире. Их участники так же бегали, прыгали и боролись, просто для виртуальных спортивных игр требовалось надевать на себя не только визор и перчатки, но и дополнительное специальное оборудование, считывающее все движения игрока. А в остальном все было как в реальных школах – ежевечерние тренировки, болельщики, девчонки с помпонами и регулярные соревнования. В моей школе любой ученик, желающий поболеть за свою команду, мог получить бесплатный сертификат на телепортацию в ту школу, где проходит игра. Пока я воспользовался этой возможностью всего один раз – когда наша команда по «захвату флага» играла против школы Эйча.

Примчавшись в административное отделение, я прилип к расписанию спортивных событий и вскоре нашел что искал. Этим вечером наша футбольная команда играла против школы номер 0571 на их территории. Оттуда до Гробницы было меньше часа бегом.

Я выбрал игру, и в инвентаре моего аватара тут же появился сертификат на бесплатную телепортацию до школы номер 0571 и обратно.

Я на пару секунд задержался у своего шкафчика, чтобы закинуть в него учебники и взять фонарик, меч, щит и броню, а потом со всех ног рванул прочь из школы.

Достигнув красной черты, отмечавшей границу школьной территории, я притормозил и огляделся. Не увидев никого поблизости, я перешагнул черту, и над головой у меня вместо имени «Уэйд-3» загорелось «Парсифаль». Здесь, за пределами школы, я мог пользоваться своим основным ником. А мог и вовсе скрыть его – что, собственно, тут же и сделал. Я собирался сохранить инкогнито.

Ближайший транспортный терминал был в двух шагах от школы – мощенная булыжником дорожка вела к большому павильону с круглой крышей и белыми колоннами. На каждой колонне виднелся знак телепорта – буква «Т», вписанная в синий шестигранник. Уроки только что закончились, поэтому к терминалу тянулась длинная вереница аватаров. Внутри павильона стояли ряды синих кабинок. Цветом и формой они всегда напоминали мне машину времени

ТАРДИС из сериала «Доктор Кто». Я юркнул в первую попавшуюся свободную кабинку, и она автоматически захлопнула двери за моей спиной. Пункт назначения вводить не пришлось, он уже был закодирован в сертификате. Я просто сунул карточку в щель, и на экране загорелась карта Людуса. От точки, где я находился, к светящейся зеленым точке рядом со школой номер 0571 тянулась линия, а внизу значилось расстояние (четыреста шестьдесят два километра) и стоимость (сто три монеты). Система подтвердила подлинность сертификата, напротив суммы появился статус «оплачено», и я в мгновение ока перенесся в точно такую же кабину в точно таком же транспортном терминале на другой стороне планеты.

Я выскочил наружу. На юге возвышалось здание школы номер 0571, отличающееся от моей лишь видом окружающего ландшафта. Я заметил нескольких своих одноклассников, шагающих к футбольному стадиону болеть за нашу команду. И охота же им было сюда тащиться... С тем же успехом могли посмотреть трансляцию. А пустые места на стадионе заполнили бы компьютерные болельщики, которые жевали бы хот-доги и скандировали кричалки совсем как живые. И даже «волну» бы иногда делали.

Я помчался в противоположном от школы направлении через зеленое поле, за которым виднелась невысокая гора и лес у ее подножия. Задал аватару направление, включил функцию автоматического бега, а сам залез в инвентарь и

достал оттуда свою скромную экипировку. Доспехи тут же оказались на теле моего аватара, щит повис на перевязи за спиной, а меч – в ножнах на боку.

Когда я почти достиг кромки леса, у меня запиликал телефон. Звонил Эйч. Наверное, хотел узнать, почему я до сих пор не в Норе. Ответить я не мог – Эйч бы увидел, что я со всех ног бегу по какому-то полю, а позади виднеется школа номер 0571. А если бы я ответил без видео, Эйч тем более что-то бы заподозрил. В общем, я решил подождать, пока звонок будет переведен на видеопочту. Лицо Эйча показалось в маленьком окошке внизу дисплея. За спиной у него была видна PvP-арена, десятки аватаров сражались друг с другом на многоярусном игровом поле.

– Эй, Си! Что подельываешь? – спросил Эйч и расплылся в улыбке, как Чеширский кот. – Небось, дрочишь на «Леди-ястреб»? Короче, выходи на связь. Я все еще собираюсь запасть попкорном и посмотреть сезон «Квартирантов». Ты как?

Он нажал на «отбой», и картинка пропала. Я отправил ему ответ текстовым сообщением – мол, уроков задали выше крыши, так что сегодня не получится, – а потом открыл модуль Гробницы ужасов и стал не спеша и вдумчиво перечитывать. Я был уверен: в нем содержится детальное описание того, с чем мне сейчас предстоит столкнуться.

«На всеми забытом краю мира под одиноким холмом сокрыта зловещая Гробница ужасов, – гласило вступление. –

В хитросплетении подземных ходов полно жутких ловушек, свирепых монстров и несметных сокровищ. А где-то в самой глубине покоится злобный полулич».

Последний пункт вызывал у меня особое беспокойство. Лич – это нежить, как правило, очень могущественный чародей или король, сумевший с помощью черной магии вселить свой дух в собственное мертвое тело и таким способом обрести подобие бессмертия. Личи не раз встречались мне в разных видеоиграх и в фэнтези, и я твердо знал: от них надо держаться подальше.

Я изучил карту Гробницы и описания всех ее многочисленных комнат. Вход в нее скрывался под обветренным утесом. Он вел в лабиринт из тридцати трех комнат со злобными монстрами, коварными ловушками и сокровищами (преимущественно проклятыми). Если же вам удавалось обойти все ловушки и пробраться через лабиринт, вы оказывались в усыпальнице самого короля Асерерака Полулича. В ней было полно сокровищ, но стоило вам коснуться чего-нибудь, как являлся Асерерак и устраивал вам такой привет с того света, что только перья летели. Если же каким-то чудом вы хитрялись одолеть лича, то могли забрать сокровища и покинуть Гробницу. Квест завершен, миссия выполнена.

Если Холлидэй воссоздал Гробницу ужасов точно по описанию в модуле, у меня намечались крупные проблемы. Я располагал хлипким аватаром третьего уровня с немагическим оружием и жалкими двадцатью семью хитами. Любой

монстр, любая ловушка из описанных в модуле прихлопнут меня на месте. И даже если я сумею обойти их и попасть в усыпальницу, король-лич испепелит моего аватара одним взглядом.

Но в моем положении находились свои плюсы – мне было почти нечего терять. Если мой аватар погибнет, я лишусь меча, щита, кожаных доспехов и трех уровней опыта, которых сумел достичь за несколько лет. Мне придется создать нового аватара первого уровня, который войдет в систему там же, где Парсифаль входил последний раз, то есть у шкафчика в школьном коридоре. Тогда я просто вернусь в Гробницу и буду штурмовать ее до тех пор, пока не соображу, где там спрятан Медный ключ. (Увы, в OASISe нельзя было завести себе запасного аватара. Симуляция позволяла иметь только одного. В принципе умелец мог поколдовать над визором, чтобы обмануть систему сканирования сетчатки и завести второй аккаунт, но такие фокусы были чреваты пожизненным баном в OASISe и вылетом из охоты за яйцом. Ни один пасхантер не пошел бы на такой риск.)

У меня было и второе преимущество. Я знал, что именно ждет меня в Гробнице. Ну, по крайней мере, я на это надеялся. Модуль содержал подробную карту с указанием всех ловушек и того, как их обезвредить. Я знал, в каких комнатах засели монстры и где спрятаны оружие и сокровища. Если, конечно, Холлидэй не решил все переделать – в таком случае мне просто хана. Но в тот момент меня переполнял та-

кой восторг, что даже не хотелось париться по этому поводу. В конце концов, я сделал величайшее, важнейшее открытие в своей жизни! Я в двух шагах от места, где спрятан Медный ключ!

Наконец я оказался в лесу. Меня окружали клены, дубы, ели и лиственницы – вроде бы такие же, как в стандартных шаблонах, но при этом прорисованные до мельчайших деталей. Я присмотрелся и увидел вереницу муравьев, ползущих по неповторимым изломам и трещинкам древесной коры, и воспринял это как знак, что я на верном пути.

Никаких тропинок не было, и я пошел напрямик, сверяясь с картой, пока не выбрался на большую поляну, на которой стоял холм-череп. Сердце у меня едва не выпрыгивало из груди.

Я взобрался на плоскую вершину холма и как будто шагнул в картинку из D&D-модуля. Холлидэй воссоздал ее в точности. Двенадцать массивных черных глыб были расставлены так, чтобы получился человеческий череп.

Я прошел к северной стороне холма и спустился по осыпи. С помощью карты я смог быстро отыскать место под обветренной скалой, где должен был находиться вход в Гробницу, и принялся копать, приспособив щит как лопату. Вскоре мне открылся туннель, ведущий в темный подземный коридор, пол которого был выложен мозаикой. Среди разноцветных камней змеилась дорожка из красной плитки. Опять же все в точности как в модуле.

Я переместил карту подземелья в правый верхний угол дисплея и сделал ее полупрозрачной, прицепил щит на спину и достал фонарик. Потом еще раз огляделся, проверяя, не следит ли кто за мной, покрепче ухватил рукоять меча и вошел в Гробницу ужасов.

Стены коридора покрывали фрески, изображающие порабощенных людей, орков, эльфов и прочих созданий. Они располагались именно так, как было описано в модуле. Я знал, что под разноцветной мозаикой пола скрывается несколько пружинных ловушек. Если наступить на такую, земля под ногами разверзнется, и рухнешь вниз, прямо на отравленные ножи. Но поскольку все ловушки были отмечены на карте, я преспокойно их обошел.

Пока создатель этой Гробницы неукоснительно следовал модулю. Если так пойдет и дальше, у меня есть шансы выжить и найти Медный ключ. В подземелье на самом деле скрывалось не так много монстров – горгулья, скелет, один зомби, несколько аспидов, мумия и сам Асерерак-Полулич собственной персоной. Поскольку карта указывала мне, где именно они засели, я надеялся проскочить мимо без боя. Правда, кто-то из них мог охранять Медный ключ... и я уже догадывался, кто именно удостоился такой чести.

Я старался идти не спеша и не терять бдительности – мало ли что. Осторожно обогнул Сферу Аннигиляции в конце коридора и отыскал спрятанную дверь рядом с последней пружинной ловушкой. За ней обнаружился узкий наклонный туннель. Луч фонарика осветил сырые каменные стены. Я будто очутился в малобюджетном фэнтезийном фильме

типа «Ястреба-мстителя» или «Повелителя зверей».

Я зашагал в глубь подземелья, исследуя комнату за комнатой. Хотя я и знал расположение всех ловушек, ступать приходилось очень осторожно, чтобы ничего случайно не задеть. В жутком темном зале, который в модуле именовался Приделом Зла, я обнаружил тысячи золотых и серебряных монет, спрятанных под скамьями. Столько денег мой аватар не мог унести – даже с помощью Вместительной сумы, которую я нашел здесь же. Я набрал столько золота, сколько влезло в инвентарь, и сумма моего счета в OASISe тут же превысила двадцать тысяч – столько денег у меня в жизни не было! К тому же мой аватар получил столько же очков опыта за найденный клад.

Дальше по пути я подобрал несколько магических предметов – Пламенеющий меч +1, Камень ясновидения, Кольцо защиты +1 и даже Полный латный доспех +3. У меня еще никогда не было ничего магического, и эти находки вселили в меня чувство полной неуязвимости. Доспехи сели как влитые, хромовым блеском они напоминали латы рыцарей из фильма «Экскалибур». Я даже переключил камеру на обзор со стороны, чтобы полюбоваться своим аватаром.

Чем дальше я шел, тем увереннее себя чувствовал. Все, что я видел, соответствовало модулю до мельчайших деталей... пока я не добрался до Тронного зала.

Это было большое прямоугольное помещение с высоким потолком и десятками массивных каменных колонн. На

дальнем конце возвышался огромный постамент, на котором стоял обсидиановый трон, инкрустированный черепами из серебра и слоновой кости. Вроде бы все как в модуле – но был нюанс.

На троне, который я ожидал увидеть пустым, восседал Асерерак-Полулич и молча смотрел на меня. Пыльная золотая корона тускло поблескивала на иссохшей голове. Он как будто сошел с обложки модуля, только вот поджидать путников он должен был не в Тронном зале, а в усыпальнице в самой глубине подземелья.

Я подавил в себе желание пуститься наутек, решив, что Холлидэй усадил сюда лича неспроста. Наверняка и Медный ключ где-то рядом, и это следовало выяснить.

Я прошел через зал и остановился у подножия трона. Отсюда я мог рассмотреть противника получше. Два ряда остро заточенных алмазов щерились в безгубой улыбке, а в глазницах атели большие рубины.

Впервые с того момента, как я вошел в Гробницу, я не знал, что делать дальше. Мои шансы выжить в поединке с Асерераком стремились к нулю. Жалкий Пламенеющий меч не нанес бы ему никакого вреда, зато глаза-рубины могли с легкостью вытянуть из моего аватара все жизненные силы и убить его на месте. С таким боссом даже рейд из шести-семи прокачанных аватаров вряд ли справится...

Я не в первый (и не в последний) раз пожалел, что OASIS, в отличие от старых приключенческих игр, не позволяет со-

храниться, чтобы в случае неудачи не проходить весь путь сначала. Но отступить я не собирался. Если лич убьет меня, я вернусь на следующий день и попробую заново. В полночь все подземелье перезагрузится – все обезвреженные ловушки снова включатся, а сокровища появятся на прежних местах.

Я нажал на кнопку «запись» в углу дисплея, чтобы потом проанализировать свои ошибки на видеоролике, но оказалось, что запись в Гробнице запрещена. Холлидэй отключил эту возможность.

Я глубоко вздохнул, воздел меч и поставил правую ногу на постамент. Как только я это сделал, захрустели старые кости, и Асерерак медленно поднял голову. Рубины в глазницах вспыхнули ярким огнем. Я попятился, ожидая, что лич сейчас набросится на меня, но он даже не встал с трона, только уставился на меня леденящим душу взглядом.

– Приветствую тебя, Парсифаль, – проскрежетал он. – Что привело тебя в мои владения?

Этого я не ожидал. Если верить модулю, лич не разводил светских бесед, а сразу нападал, и незваному гостю оставалось либо защищать свою жизнь, либо бежать со всех ног.

– Мне нужен Медный ключ. – Я спохватился, что говорю с королевской особой, отвесил поклон, преклонил колено и добавил: – Ваше величество.

– Не сомневаюсь, – ответил Асерерак, жестом разрешая мне встать. – И ты пришел именно туда, куда нужно.

Он поднялся с трона и шагнул ко мне. Иссохшая кожа, обтягивающая его череп, трескалась от каждого движения. Я стиснул меч, все еще ожидая атаки.

– Откуда мне знать, что ты достоин обладать Медным ключом?

Нормально?! И как прикажете на это отвечать? А что, если я ошибусь с ответом? Он испепелит мое тело и выпьет душу?

После недолгих лихорадочных размышлений я выдал лучшее, что пришло мне в голову:

– Позвольте мне доказать это делом, благородный Асерерак.

Лич зловеще расхохотался, его смех многократно отразился от каменных стен зала.

– Будь по-твоему! Ты докажешь свою доблесть, сразившись со мной на турнире!

В жизни не слышал, чтобы короли-личи вызывали кого-то сразиться на турнире. Особенно в подземной гробнице...

– Э-э... ладно. А разве для этого не нужны боевые кони?

– Кони не понадобятся. У нас будут птицы.

Он взмахнул костлявой рукой, и трон исчез в яркой вспышке с характерным звуком (явно взятым из старого мультсериала «Супердрузья»). На его месте появился древний игровой автомат. Из контрольной панели торчали два джойстика – желтый и синий. Я не смог сдержать улыбки. На козырьке над экраном значилась яркая надпись: «Joust,

Williams Electronics, 1982».

– Одолей меня в двух играх из трех, – проскрежетал Асерерак. – Если сможешь, я дам тебе то, что ты ищешь.

– А если победите вы? – спросил я, уже зная ответ.

– В этом случае... – Рубины в глазницах лича сверкнули. – ...тебя ждет смерть!

В его правой ладони вспыхнул шар оранжевого пламени, и лич угрожающе воздел его.

– Ну конечно, – сказал я. – Я в общем-то так и думал. Просто решил уточнить.

Огненный шар погас. Асерерак протянул мне что-то в ладони. На истлевшей коже поблескивали два новеньких четвертака.

– За игры плачу я, – произнес он, подошел к автомату и опустил четвертаки в левую щель для монет.

Автомат дважды пискнул, и нолик в поле «Кредит» сменился цифрой «два». Асерерак выбрал желтый джойстик с левой стороны контрольной панели и сомкнул на нем костлявые пальцы.

– Готов ли ты? – проскрипел он.

– Готов, – ответил я, глубоко вздохнув.

Я размял пальцы, взялся левой рукой за второй джойстик, а другую положил на кнопку, заставляющую крылатого скакуна хлопать крыльями. Асерерак склонил голову сначала к одному плечу, потом к другому, хрустнув шейными позвонками – звук был похож на треск ломаемой ветки, – а потом

ударил по кнопке «два игрока», и турнир начался.

Это была классическая аркада восьмидесятых годов с довольно странным сюжетом. Каждый игрок управляет рыцарем, вооруженным копьем. Рыцарь первого игрока сидит верхом на страусе, рыцарь второго – на аисте. Нажимая кнопку на контрольной панели, можно заставить своего крылатого скакуна перемещаться по экрану и вступать в бой со вторым игроком, а также несколькими компьютерными врагами, восседающими на стервятниках. В столкновении побеждает тот, чье копье оказалось выше. Побежденный теряет одну жизнь. Если убить компьютерного врага, стервятник тут же отложит зеленое яйцо, из которого вылезет новый рыцарь, если вовремя не подсуетиться и не схватить яйцо. Еще иногда появляется птеродактиль и устраивает разгром.

Я не играл в Toust больше года. Это была одна из любимых игр Эйча. Он держал этот автомат у себя в Норе и имел обыкновение вызывать меня на поединок с целью разрешить какой-нибудь идиотский спор о поп-культуре восьмидесятых. Мы играли почти каждый день в течение нескольких месяцев. Сначала у Эйча получалось немного лучше, чем у меня, и он всякий раз глумился, когда побеждал. Это действовало мне на нервы, поэтому я стал тренироваться в одиночку, каждый вечер играя на ноутбуке против компьютерных соперников, пока не отточил свои навыки настолько, что стал уверенно побеждать Эйча, раз за разом. И, конечно, начал злорадствовать, наслаждаясь мстостью. В последний раз я

так безжалостно размазал его по стенке, что Эйч зарекся играть со мной в эту игру. С тех пор инструментом разрешения споров для нас стал Street Fighter II.

В общем, за этот год мои навыки успели подзаржаветь сильнее, чем я предполагал. Первые пять минут я пытался расслабиться, заново освоить команды управления и войти в ритм игры. За это время Асерерак убил меня дважды, атакуя по безупречно просчитанной траектории. Он орудовал джойстиком ловко и точно, как машина. Собственно, он и был машиной – неписью, искусственным интеллектом, который программировал лично Холлидэй.

К концу первой игры моя моторная память начала восстанавливаться, я уже всюду пускал в ход трюки и фокусы, которым научился во время наших марафонов с Эйчем. Но Асерерак, в отличие от меня, не нуждался в разогреве. Он и так был в блестящей форме, и у меня не оставалось никаких шансов наверстать упущенное. Я лишился последней жизни прежде, чем успел набрать хотя бы тридцать тысяч очков. Долбанный стыд...

– Первая игра окончена, Парсифаль, – сообщил мне Асерерак, скаля безгубую пасть. – Начинаем следующую.

Он не стал тратить время на завершение раунда, а дернул за рубильник на задней стенке и перезагрузил автомат. Как только закончилась разноцветная заставка Williams Electronics, он достал из воздуха еще две монеты и бросил их в щель.

– Готов ли ты? – снова спросил он, сгорбившись над контрольной панелью.

После секундного колебания я решился.

– А вы не против поменяться со мной местами? Я привык играть слева.

Это была правда. С Эйчем в Норе я всегда играл за рыцаря на страусе, и сейчас не смог сразу войти в ритм в том числе потому, что Асерерак оставил мне правый джойстик.

Король-лич немного подумал, а затем кивнул.

– Разумеется.

Мы поменялись местами. Внезапно мне пришло в голову, до чего странное мы представляем зрелище – чувак в сияющих доспехах и восставший из мертвых король склонились над джойстиками древнего аркадного автомата. Такая картинка хорошо бы смотрелась на обложке журнала «Дракон».

Асерерак выбрал режим игры вдвоем, и я сосредоточил внимание на экране.

Вторую игру я тоже начал неважнецки. Движения противника были выверенными до миллиметра, и первое время я мог лишь убегать от него. Щелканье его костяного пальца, ударяющего по кнопке взмаха крыльями, очень давило мне на нервы.

Я попытался расслабиться, выкинуть лишние мысли из головы, не думать о том, где нахожусь, кто мой противник и что на кону. Представил, что играю очередную партию с Эйчем в Норе.

Сработало! Я вошел в ритм, и ситуация стала выправляться. Я начал находить слабости в стратегии лича – баги в его коде. Этому я учился много лет, играя в сотни разных видеоигр. Всегда можно найти прием, чтобы обыграть компьютер. В любых играх с искусственным интеллектом человек победит, потому что может импровизировать. Машина действует или случайным образом, или по строго заданной схеме с несколькими условиями. Это аксиома всех видеоигр – по крайней мере, до тех пор пока люди не разработают настоящий искусственный интеллект.

Дело пошло к финалу, когда я отыскал серьезный прокол в стратегии лича. Меня направление в определенный момент, я заставлял его врезаться в птицу. Повторяя эту уловку, я по одной лишил его всех дополнительных жизней. Несколько раз я и сам умер, но в конце концов завалил лича, когда у меня у самого осталась последняя жизнь.

Я отступил от автомата и вздохнул с облегчением. По лбу, обтекая визор, бежали капли пота. Я утерся рукавом, и мой аватар повторил это движение.

– Хорошо поиграли, – произнес Асерерак.

И, к моему изумлению, протянул мне костлявую лапу. Я пожал ее с нервным смешком.

– Да, чувак, хорошо...

Мне вдруг пришло в голову, что в каком-то смысле я сейчас играю с самим Холлидэем. Я постарался вытеснить эту мысль из сознания, чтобы совсем уж не разнервничаться.

Асерерак в очередной раз опустил две монеты в щель.

– Победитель забирает все, – провозгласил он. – Готов ли ты?

Я кивнул и позволил себе вольность самому нажать на кнопку «два игрока».

Решающая игра длилась дольше обеих предыдущих, вместе взятых. Под конец на экране появилось столько стервятников, что почти невозможно было на них не напороться. Мы с Асерераком сошлись в последнем поединке на самом верху экрана, не переставая колотя по кнопке, управляющей крыльями, и бешено дергая джойстики. Уклоняясь от моего удара, лич на долю секунды утратил контроль над своим аистом, и тот опустился на какой-то миллиметр ниже моего страуса. Этого было достаточно, чтобы его крылатый скакун исчез в маленьком пиксельном взрыве.

На экране загорелась надпись «Победитель – игрок 1», и король-лич испустил гневный вопль, от которого кровь стыла в жилах. В ярости он ударил кулаком по автомату, и тот рассыпался миллионом пикселей, которые весело запрыгали по полу как бисер. Асерерак повернулся ко мне.

– Мои поздравления, Парсифаль. – Он низко поклонился. – Ты славно играл.

– Благодарю, ваше величество.

Я поборол желание попрыгать и потрясти задницей, издеваясь над поверженным противником, и вместо этого тоже отвесил церемонный поклон. Мертвый король вдруг превра-

тился в высокого чародея, облаченного в черную мантию. Я сразу узнал его. Передо мной стоял аватар Холлидэя, Анорак.

Я уставился на него онемев. Среди пасхантеров ходила байка, что Анорак по-прежнему бродит в OASISe, теперь как безымянный аватар. Призрак в машине.

– А теперь, – произнес чародей голосом Холлидэя, – получи награду.

Загремел оркестр. Трубам вторили мелодичные скрипки. Я узнал эту музыку – это была последняя композиция оригинального саундтрека «Звездных войн» Джона Уильямса. Под нее принцесса Лея вручала Люку и Хану медали (а Чубакка, как вы помните, получил фигу с маслом).

На самой бравурной ноте Анорак протянул мне правую руку. На раскрытой ладони лежал Медный ключ – предмет, за которым вот уже пять лет гонялись миллионы людей. Я взял ключ, музыка стихла, и в тот же миг я услышал мелодичный звон – мне начислили пятьдесят тысяч очков опыта, и уровень моего аватара вырос до десятого.

– Прощай, сэр Парсифаль. Желаю тебе удачи в поисках.

И прежде чем я успел спросить, что же мне делать дальше и где искать Первые врата, Анорак исчез в яркой вспышке с характерным звуком, сопровождавшим телепортацию в мультике Dungeons and Dragons восьмидесятых годов.

Я остался один на пустом постаменте. Тяжесть ключа в руке переполняла меня восторгом и любопытством. Он был та-

кой же, как в «Приглашении Анорака» – старинный и очень простой, с римской цифрой «I», выбитой на овальной головке. Я повертел его в руке, любуясь отсветами факельного пламени на меди, и тут заметил надпись. Две строчки мелким шрифтом. Я поднес ключ к свету и вслух прочел: «То, что ты ищешь, спрятано в мусоре».

Даже не пришлось ломать голову – я сразу понял, где искать врата и что именно нужно делать.

«Спрятано в мусоре» – это значит в древнем компьютере TRS-80. Это были домашние компьютеры, выпускаемые компанией Tandy, а затем Radio Shack в семидесятых – восьмидесятых годах. За этими машинами закрепилось презрительное прозвище «Trash 80» – то есть «мусор».

То, что ты ищешь, спрятано в мусоре.

Первым компьютером Холлидэя был как раз TRS-80 с «колоссальным» объемом оперативной памяти – шестнадцать килобайт. И я, как и все пасхантеры, точно знал, где находится реплика этого компьютера в OASISe.

На самой заре существования симуляции Холлидэй создал в ней маленькую планетку Миддлтаун, названную в честь его родного города в штате Огайо. Она представляла собой скрупулезно выполненную копию Миддлтауна, каким он был в конце восьмидесятых. Говорят, что нельзя вернуться в детство, но Холлидэй это опроверг. Миддлтаун стал одним из его любимых проектов, он потратил годы на его разработку и совершенствование. И было общеизвестно (по

крайней мере, для пасхантеров), что с особой тщательностью Холлидэй потрудился над виртуальной копией дома, где вырос.

Сам я на этой планете никогда не был, но изучил прокрутку скриншотов и видеозаписей. В комнате Холлидэя стоял TRS-8 °Color Computer 2.1, и я не сомневался, что путь к вратам лежит через него. А вторая половина надписи на ключе подсказывала, где именно искать их:

На самом глубоком уровне Даггората.

Вообще «дагорат» – это слово на эльфийском языке синдарин, который придумал Дж. Р. Р. Толкиен, и означает «битва». Но Толкиен писал его с одним «г». «Даггорат» же с двумя «г» могло означать только одно – очень странную игру Dungeons of Daggorath, вышедшую в 1982 году для единственной платформы – TRS-8 °Color Computer.

В своем «Альманахе» Холлидэй упоминал, что именно эта игра побудила его стать геймдизайнером. И она была одной из многих игр, лежащих в обувной коробке рядом с компьютером в его виртуальной детской комнате.

Мне оставалось лишь телепортироваться в Миддлтаун, прийти в дом Холлидэя, сесть за его комп и пройти Dungeons of Daggorath. На финальном уровне меня будут ждать Первые врата.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.