

A person wearing a VR headset is the central focus, looking forward. The background is a vibrant, futuristic cityscape with neon lights and digital elements. In the foreground, there are several characters: a large, glowing blue diamond in a circle, a character in a dark, hooded robe with a glowing green aura, a character in a futuristic suit with a glowing red visor, and three smaller characters in futuristic suits, one of whom is standing next to a futuristic motorcycle. The overall atmosphere is high-tech and immersive.

ВТОРОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ

ЭРНЕСТ КЛАЙН

ЧИТАЙТЕ ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ БЕСТСЕЛЛЕРА
«ПЕРВОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ»!

Игроку подготовиться

Эрнест Клайн

Второму игроку подготовиться

«Издательство АСТ»

2020

УДК 821.111-31(73)

ББК 84 (7Сое)-44

Клайн Э.

Второму игроку приготовиться / Э. Клайн — «Издательство АСТ», 2020 — (Игроку приготовиться)

ISBN 978-5-17-150385-7

Выиграв конкурс Холлидэя, Уэйд Уоттс вместе со своими друзьями становится миллиардером и хозяином GSS. И это еще далеко не все! Холлидэй оставил ему в наследство свое тайное изобретение – гарнитуру оригинального нейронного интерфейса, которая позволяет пользователям OASISa испытывать полный спектр ощущений – чувствовать в симуляции всеми органами чувств, а также записывать свои ощущения в жизни и просматривать чужие. Холлидэй счел, что новый владелец супергарнитуры волен решить, достойно ли человечество этой новой технологии. Вопреки возражениям друзей, Уэйд все же выпускает гарнитуру в мир. И прежде сплоченная команда распадается. Через некоторое время на сайте Холлидэя появляется новая загадка, к охоте за призами присоединяется и Уэйд. Но, как выясняется вскоре, сомнения прежней Великолепной пятерки были не напрасны. Могущественный противник, обладающий огромной силой, грозит всему миру уничтожением...

УДК 821.111-31(73)

ББК 84 (7Сое)-44

ISBN 978-5-17-150385-7

© Клайн Э., 2020

© Издательство АСТ, 2020

Содержание

Кат-сцена	6
0000	11
Уровень 4	18
0001	19
0002	29
0003	38
0004	47
0005	55
Конец ознакомительного фрагмента.	56

Эрнест Клайн

Второму игроку приготовиться

Ernie Cline
Ready Player Two

© Dark All Day Inc., 2011
Школа перевода В. Баканова, 2022
© Издание на русском языке AST Publishers, 2023

* * *

*Посвящается Морин О'Киф Клайн и ее тезке Морин О'Киф
Аптович*

Кат-цена

После победы в конкурсе Холлидэя я не выходил в сеть девять дней подряд и тем самым установил личный рекорд.

Наконец соизволив приступить к делам, я засел в своем новом угловом кабинете на верхнем этаже небоскреба Gregarious Simulation Systems в центре Коламбуса и приготовился блистать в качестве одного из новых владельцев компании. Остальные разлетелись кто куда. Сёто вернулся домой в Японию, где возглавил подразделение GSS на острове Хоккайдо. Эйч наслаждалась отпуском в Сенегале, на родине предков, куда всегда мечтала попасть. А Саманта отправилась в Ванкувер, чтобы попрощаться с бабушкой и собрать вещи. Она планировала задержаться там еще на четыре дня – целая вечность, как по мне. Чтобы занять себя на это время, я решил опробовать новообретенные способности суперпользователя OASISa.

Забравшись в свою новенькую навороченную систему погружения «Хабашоу 9400», я надел визор, тактильные перчатки и вышел в сеть. Мой аватар появился там же, где я его оставил, – на планете Хтония, у ворот замка Анорака. Меня нисколько не удивили тысячи других игроков, терпеливо дожидавшихся моего появления. Если верить новостным сводкам, некоторые из них даже разбили там лагерь еще неделю назад, когда я воскресил их сразу после нашей эпической бойни с «шестерками».

Своим первым указом в качестве одного из новых владельцев GSS я велел админам восстановить аватары, героически павшие в сражении у замка, вместе со всем инвентарем, монетами и уровнями. На мой взгляд, это самое малое, что мы могли сделать в благодарность за помощь, и друзья меня полностью поддержали. Так мы приняли наше первое совместное решение на новой должности.

Едва меня завидев, ближайšie аватары кинулись ко мне со всех сторон. Я поспешил телепортироваться в замок, а точнее, в кабинет на верхушке самой высокой башни, куда могла ступить нога лишь одного аватара – моего, благодаря мантии Анорака. Иссиня-черная накидка наделяла меня божественными силами, которыми некогда обладал аватар самого Холлидэя.

Я оглядел загроможденный вещами кабинет. Именно здесь чуть больше недели назад Анорак объявил меня победителем конкурса и навсегда изменил мою жизнь. Взгляд упал на картину с изображением черного дракона, затем опустился на вычурную хрустальную тумбу, на которой стояла инкрустированная драгоценными камнями чаша. А в чаше покоился предмет, на поиски коего у меня ушли целые годы, – серебряное пасхальное яйцо Холлидэя.

Я подошел к нему, чтобы полюбоваться, и вдруг заметил нечто необычное: на гладкой поверхности виднелась надпись, которой девять дней назад совершенно точно не было.

В кабинет больше никто не допускался, никто не мог эту надпись нанести. Напрашивался единственный вывод: сам Холлидэй запрограммировал яйцо таким образом, чтобы текст появился позже. Ну или, когда Анорак передал мне мантию, из-за волнения надпись ускользнула от моего внимания.

Я наклонился и прочитал:

«GSS, 13-й этаж, хранилище № 42–8675309».

Резко подскочил пульс, в ушах зашумело. Недолго думая, я вышел из OASISa, вылез из системы погружения и кинулся к двери. Промчавшись по коридору, запрыгнул в первый же лифт. Внутри стояли сотрудники, которые неловко отвели взгляды. Наверняка у них в головах промелькнула мысль: «Вот и новый начальник – такой же чудаковатый, как старый»¹.

¹ Отсылка к строчке из песни Won't Get Fooled Again (1971) группы The Who: «Вот и новый начальник – такой же, как старый». Фраза ушла в народ и часто используется в значении «Власть меняется, а порядки остаются прежними» (*здесь и далее – примечания переводчика*).

Коротко кивнув в знак приветствия, я нажал на кнопку тринадцатого этажа. Согласно интерактивной карте здания на моем телефоне, там располагались архивы GSS. Разумеется, Холлидэй поместил их именно на тринадцатом этаже, как же иначе? В одном из его любимых сериалов, «Макс Хедрум», на тринадцатом этаже телесети находилась скрытая научно-исследовательская лаборатория. Также существовал научно-фантастический фильм о виртуальной реальности под названием «Тринадцатый этаж», выпущенный в девяносто девятом году, почти одновременно с «Матрицей» и «Экзистенцией».

Когда я вышел из лифта, вооруженные охранники на посту вытянулись по стойке «смирно». Затем один, как полагается, просканировал мою сетчатку глаза, подтверждая личность, и провел меня через ряд бронированных дверей в лабиринт ярко освещенных коридоров. Наконец мы добрались до комнаты со множеством дверей на всех стенах, как в помещении банка с депозитными ячейками. На каждой висела табличка с номером.

Я поблагодарил и отпустил охранника, а сам принялся искать дверцу под номером 42 – что, кстати, было очередной отсылкой Холлидэя: в одном из его любимых романов, «Авто-стопом по Галактике», число 42 является ответом на «основной вопрос жизни, Вселенной и всего остального».

Наконец я нашел нужную ячейку и несколько мгновений просто стоял перед ней, как истукан, напоминая себе дышать. Справившись с волнением, я набрал на кодовой панели рядом с дверцей комбинацию из семи цифр с пасхалки: 8–6–7–5–3–0–9 – комбинацию, которую не забудет ни один уважающий себя пасхантер. «Jenny, I've got your number. I need to make you mine»...²

Замок глухо щелкнул, и дверца распахнулась. Внутри хранилища лежало большое серебряное яйцо – оригинал виртуальной копии из кабинета Анорака, только без надписи.

Вытерев вспотевшие ладони о штаны – не хватало еще выронить бесценную вещьцу, – я вынул пасхалку и опустил на стальной стол в центре комнаты. Яйцо немного покачалось, как неваляшка, и замерло в вертикальном положении («Неваляшка все валится и валится, да справляется»³). Наклонившись поближе, я заметил почти на самой верхушке маленькое овальное углубление, похожее на сканер отпечатков. Когда я осторожно прижал к нему большой палец, яйцо раскрылось на две половинки.

Внутри, в бархатной синей колыбели, лежал предмет, похожий на головную гарнитуру.

Я вытащил его и повертел в руках, внимательно рассматривая. Основу в виде сегментированной полоски, которая, вероятно, должна была тянуться ото лба к затылку, прорезали десять металлических дуг, каждая состояла из соединенных подвижных сегментов с рядом круглых сенсоров на внутренней стороне. Вся конструкция, казалось, регулировалась под голову любых размеров. От основания тянулся длинный оптоволоконный кабель со стандартным штекером OASIS – гарнитура явно была фирменным внешним устройством, только ни на что не похожим и перегнавшим в развитии все остальные на несколько световых лет. Если прежде сердце у меня бешено колотилось, то теперь почти замерло.

Из яйца раздался короткий звуковой сигнал, и я вновь обратил на него свой взор. На мгновение меня ослепила красная вспышка: крошечный сканер просканировал сетчатку. Затем включился встроенный в крышку маленький экран, возник логотип GSS, который через несколько секунд сменился лицом Джеймса Донована Холлидэя. Судя по морщинам и изможденному виду, видео было записано незадолго до его смерти. Однако, несмотря на недомогание, он не использовал свой аватар, чтобы снять послание, как в случае с «Приглашением Анорака». Отчего-то на этот раз он решил предстать во плоти, в свете жестокой, неумолимой реальности.

² Строчка из популярной песни девяностых «867–5309/Jenny» Тонни Тьютона.

³ Слоган рекламной кампании неваляшек в Америке в семидесятых и двухтысячных годах.

– Устройство в твоих руках называется ОНИ – оригинальный нейронный интерфейс, – заговорил Холлидэй. – Это первый в мире полностью рабочий бесконтактный мозговой интерфейс. Он позволяет пользователю OASISa видеть, слышать, чувствовать запахи и вкусы виртуальной среды своего аватара с помощью сигналов, передаваемых непосредственно в кору головного мозга. Сенсорная матрица гарнитуры отслеживает и считывает мозговую активность пользователя, тем самым позволяя ему управлять своим аватаром так же, как физическим телом – просто силой мысли.

– Иди ты! – вырвался у меня потрясенный возглас.

– Я только начал, – усмехнулся Холлидэй, словно услышав мои слова. – С гарнитурой ОНИ можно записывать происходящее с пользователем в реальном мире. Все ощущения считываются с мозга и сохраняются в формате «oni» на внешнем носителе информации, присоединенном к гарнитуре. Загрузив файл в OASIS, человек сможет заново проиграть и прочувствовать событие, а также поделиться им с любым пользователем ОНИ.

Холлидэй слабо улыбнулся.

– Иными словами, ОНИ позволяет пережить моменты из жизни других людей. Увидеть мир их глазами, услышать их ушами, почувствовать запах их носами, попробовать на вкус их языком и ощутить их кожей. По сути, ОНИ – лучшее средство связи между людьми из ныне существующих, а лучше, пожалуй, никогда и не потребуется. – Он постучал пальцами по лбу. – Теперь можно подключиться к чужому котелку напрямую.

Я слышал его слова, однако мозг отказывался их воспринимать. Холлидэй наверняка просто прикалывался... Или под конец жизни у него совсем шарики за ролики заехали, и он окончательно перестал отличать реальность от вымысла. Описанная им технология существовала лишь в научной фантастике. То есть да, люди с ограниченными возможностями уже использовали нейронные интерфейсы, чтобы видеть, слышать или двигать парализованными конечностями. Однако подобные чудеса медицины возможны, только если выпилить дырку в черепе и вживить имплантаты и электроды непосредственно в мозг.

Концепция гарнитуры с нейронным интерфейсом, позволяющим записывать, воспроизводить и/или имитировать весь спектр ощущений человека, мелькала во многих научно-фантастических романах, сериалах и фильмах, которые обожал Холлидэй. Например, в книге «Нейромант» Уильяма Гибсона такая технология называется SimStim, она появляется и в фильмах «Мозговой штурм» восемьдесят третьего года и «Странные дни» девяносто пятого...

Если гарнитура ОНИ действительно способна на чудеса, описанные Холлидэем, значит, он вновь совершил невозможное. С помощью лишь силы воли и интеллекта ему удалось превратить научную фантастику в научную реальность. Правда, о последствиях он, как обычно, не подумал.

Я вдруг вспомнил, что в Японии словом «они» называют гигантского рогатого демона из преисподней. Вряд ли это совпадение, учитывая любовь Холлидэя к отсылкам.

– На твой личный аккаунт в OASIS уже выслано программное обеспечение и документация к ОНИ, – продолжал гениальный изобретатель. – А также подробные схемы гарнитуры и файлы, необходимые для штамповки устройства на 3D-принтере.

Холлидэй немного помолчал, уставившись в камеру.

– Полагаю, протестировав ОНИ, ты тоже поймешь, что новое изобретение в корне перевернет саму суть нашего существования. На мой взгляд, гарнитура способна помочь человечеству. Но также усугубить проблемы. Думаю, тут важно вовремя ее выпустить. Именно поэтому я веряю ее судьбу тебе – моему наследнику. Ты должен сам решить, когда мир будет готов к этой технологии и будет ли готов вообще.

Его немощная фигурка затряслась в приступе кашля. Когда приступ прошел, Холлидэй хрипло вдохнул и проговорил свои последние слова:

– Не торопись с решением. Открыв ящик Пандоры, его уже не закроешь. Так что... подойди к вопросу с умом.

Он слабо махнул на прощание, затем экран почернел, и появилось сообщение: «Видео-файл удален».

Я долго сидел, не в силах пошевелиться. Что это? Какой-то изощренный посмертный розыгрыш? Если Холлидэй действительно изобрел идеальное средство общения, какое описал, то почему молчал при жизни? Почему сам его не запатентовал и не показал миру? В голове не укладывалось...

Я вновь взглянул на гарнитуру в руках. Она целых восемь лет пролежала в этом хранилище под замком, терпеливо дожидаясь моего появления. И теперь, когда я наконец достал ее на свет божий, мне оставалось лишь одно.

Убрав устройство обратно в яйцо, я взял его в руки и направился к выходу из архива, заставляя себя идти спокойным, размеренным шагом. Однако самообладание испарилось за считанные секунды, и вскоре я уже летел к лифту на всех парах. Попавшимся мне на пути работникам компании посчастливилось лицезреть своего начальника, который с выпученными глазами мчится по священным коридорам GSS, прижимая к груди, подобно младенцу, огромное серебряное яйцо.

* * *

Добравшись до своего кабинета, я запер дверь, опустил жалюзи и сел за компьютер, чтобы ознакомиться с документацией к ОНИ, о которой говорил Холлидэй. Хорошо, что рядом не было Саманты, иначе она непременно стала бы меня отговаривать от тестирования ОНИ, и, боюсь, ей бы это удалось (я недавно обнаружил, что, когда ты по уши в кого-то втрескался, этот кто-то может уболтать тебя на все на свете).

Нельзя же упускать такой исторический шанс! Все равно что отказаться первым слетать на Марс. Кроме того, вряд ли гарнитура угрожала здоровью, иначе Холлидэй непременно предостерег бы. В конце концов, я прошел огонь и воду, чтобы удостоиться титула его единственного наследника. Он не стал бы подвергать меня опасности, верно?

Так я себя успокаивал, пока подключал гарнитуру ОНИ к своей консоли OASIS и осторожно водружал на голову. Ее телескопические дуги автоматически сжались, плотно прижимая скопище датчиков к моей черепной коробке. Вся сетка зафиксировалась так, чтобы сенсоры не двигались во время взаимодействия с мозгом. Согласно инструкции, принудительное снятие гарнитуры в процессе работы может серьезно повредить мозг пользователя и даже безвозвратно погрузить его в кому. Потому-то и нужны титановые дуги: чтобы предотвратить случайные сдвиги. Я счел эту маленькую особенность скорее утешительной, нежели тревожной – как ремень безопасности в машине.

В инструкции также говорилось, что мозг может пострадать при внезапном отключении питания. Поэтому к гарнитуре прилагалась запасная встроенная батарея, способная подпитывать устройство для аварийного выхода из системы и безопасного пробуждения пользователя из коматозного состояния, в которое он погружается во время работы гарнитуры.

Так что беспокоиться не о чем. Совершенно не о чем. Подумаешь, какой-то гигантский металлический паук намертво вцепился в твой череп и хочет присосаться к мозгу...

Я опустил на синий бархатный диван в углу кабинета и, согласно инструкции, улегся как можно удобнее. Затем глубоко вдохнул, словно перед прыжком в воду, и включил гаджет.

Голову начало слегка пощипывать – гарнитура сканировала мозг, чтобы сохранить данные в моей учетной записи и в дальнейшем использовать для подтверждения личности вместо скана сетчатки. Механический женский голос попросил назвать мою кодовую фразу. Медленно, четко выговаривая слова я произнес:

– Everybody wants to rule the world⁴.

Из передней части гарнитуры выехал крошечный дисплей дополненной реальности и замер перед моим левым глазом, наподобие монокля. В воздухе появился длинный текст:

«Внимание! По соображениям безопасности гарнитуру оригинального нейронного интерфейса нельзя использовать более двенадцати часов подряд. По истечении максимально допустимого времени вам автоматически закроется доступ в учетную запись. Последующее использование гарнитуры ОНИ будет возможно через двенадцать часов. Во время обязательного простоя вы по-прежнему можете подключиться к OASISy с помощью обычного погружного оборудования. Отключение или корректировка встроенных средств защиты гарнитуры ОНИ с целью превышения ежедневных пределов использования приведет к синдрому синаптической перегрузки и необратимому повреждению нервной ткани головного мозга. Gregarious Simulation Systems не несет ответственности за травмы, вызванные нарушениями в использовании оригинального нейронного интерфейса».

То же самое предупреждение я видел в документации к гарнитуре. Удивительно, что Холлидэй успел вписать его в процедуру входа – словно уже собирался выпустить ОНИ. Вот только не выпустил, а унес тайну существования технологии с собой в могилу. А теперь она досталась по наследству мне.

Я несколько раз перечитал предупреждение, собираясь с духом. Упоминание необратимого повреждения мозга тревожило... Но я вовсе не был подопытным кроликом. Более десяти лет назад GSS уже провели серию независимых испытаний гарнитуры ОНИ на людях, и все тесты показали, что ее использование абсолютно безопасно, если придерживаться двенадцатичасовых рамок, за чем зорко следили встроенные в прошивку функции безопасности. Итак, в очередной раз повторив про себя, что переживать тут не о чем, я вытянул руку и ткнул на иконку «Согласен» под предупреждением. Система завершила вход, и перед глазами вспыхнул новый текст, гораздо короче:

«Проверка личности пройдена успешно.

Добро пожаловать в OASIS, Парсифаль!

Вход совершен: 11:07:18 п. в. О.⁵, 25.01.2046»

Затем текст сменила одна фраза – фраза, после которой мне предстояло покинуть реальный мир и перейти в виртуальный. Я привык видеть несколько иные слова перед входом в сеть. Меня – как в дальнейшем и остальных пользователей ОНИ – приветствовало сообщение, созданное Холлидэем для принявших его новую технологию:

«ИГРОК 2, СТАРТ!»

⁴ «Все хотят править миром» (популярная песня английской группы Tears for Fears, выпущенная в 1985 г.).

⁵ по времени OASISa.

0000

На мгновение перед глазами все почернело. Под воздействием гарнитуры мозг ввел тело в состояние, похожее на кому, в то время как сознание продолжало бурно работать. Я словно очутился в контролируемом сне, сгенерированном компьютером. Постепенно проявилось окружение: кабинет Анорака, в котором я оставил аватар при последнем выходе из системы.

Выглядело все точно так же, как раньше, вот только ощущения возникали совершенно иные. Казалось, я сам, физически, а не мой аватар, нахожусь в OASISe. Я будто стал аватаром. Однако я не чувствовал тяжести визора на лице или легкого онемения и стеснения от тактильного костюма или перчаток. Даже гарнитуру ОНИ не чувствовал. Я вскинул руку и пощупал голову – ничего.

Вдруг из открытого окна подул слабый ветерок – я ощутил его на коже и в волосах. Под ногами, сжатыми ботинками, чувствовался твердый каменный пол. Более того, нос улавливал различные ароматы. Я глубоко вдохнул, вбирая в легкие затхлый запах выстроившихся вдоль стен старинных магических книг, смешанный с дымом от свечей. Затем провел рукой по письменному столу – под пальцами ощущалась структура дерева с бороздками. Вдруг взгляд наткнулся на большую чашу с фруктами – прежде ее тут не было. Я взял яблоко и почувствовал его тяжесть в руке, его твердую, гладкую поверхность, затем сжал всеми пальцами и почувствовал, как они создают под кожей крошечные вмятины.

Поразительно, до чего точно воспроизведены хитросплетения сенсорных данных! Все едва заметные, детализированные ощущения, которые не передадут и не смоделируют никакие, даже самые навороченные тактильные прибаамбасы!

Я поднес яблоко к губам аватара, которые теперь казались моими собственными, и впился в него тем, что казалось моими собственными зубами, – боже правый, на вкус как настоящее! Самое вкусное и сочное яблоко в моей жизни!

Аватары в OASISe всегда могли есть и пить, но только для пополнения шкалы энергии. Пользователи лишь разыгрывали пантомиму с помощью тактильных перчаток, при этом никогда не чувствовали ни вкуса, ни запаха.

А теперь, благодаря ОНИ, я почувствовал и то, и другое.

Я принялся пробовать остальные фрукты в чаше: апельсин, банан, виноград и папайю – все столь же вкусное! Я даже чувствовал, как еда проходит по пищеводу и заполняет желудок.

– Бог ты мой! – пробухтел я с набитым ртом. – Умереть не встать!

По подбородку стекал сок – я его почувствовал и вытер рукавом. Затем стал носиться по кабинету, как безумный, трогая все, до чего мог дотянуться, чтобы ощутить текстуру предметов. И какими же они были на ощупь? Настоящими, вот какими, чтоб мне провалиться! Все казалось реальным, точь-в-точь как в жизни!

Когда умопомрачительный восторг начал улетучиваться, я задумался, передает ли ОНИ и боль? Если передает столь же правдоподобно, как вкус фруктов, то мало не покажется. Для пробы я слегка прикусил язык: почувствовал давление зубов на его поверхности, выпуклости вкусовых рецепторов, но не боль, как бы сильно ни кусал. Вполне ожидаемо, Холлидэй установил своеобразную болеподавляющую защиту.

Чтобы поставить жирную точку в этом вопросе, я вытащил из кобуры один из бластеров и пальнул себе в ступню. У меня уменьшилась шкала здоровья, и возник легкий укол – словно меня ущипнули, а не в ногу выстрелили. Из груди вырвался опьяненный смех. Убрав бластер обратно в кобуру, я в три прыжка подскочил к окну и сиганул наружу, а затем взмыл в небо, как Супермен. Мантия развевалась за спиной подобно плащу. Я чувствовал себя настоящим супергероем.

Внезапно показалось, что нет ничего невозможного.

Вот и свершилось – человечество сделало последний, неизбежный шаг в развитии видео-игр и виртуальной реальности: теперь симуляция совсем не отличалась от жизни.

Саманта наверняка будет против... Но я был слишком опьянен ощущениями, чтобы об этом волноваться. Мне хотелось большего. И ОНИ еще столько всего для меня припасла. Столько всего!

Я вернулся в кабинет Анорака и продолжил исследовать возможности гарнитуры. Именно тогда обнаружилось новое меню на главном экране моего аватара с надписью «ОНИ». Когда я в него ткнул, появился список из десятка больших файлов, уже загруженных в мою учетную запись. Все они имели расширение «oni» и весьма тривиальные названия: сёрфинг, гонки, прыжки с парашютом и кунг-фу бой.

Я выбрал первый файл и внезапно, в мгновение ока, обнаружил себя на доске для сёрфинга, скользящим по огромной волне к какому-то тропическому острову. Однако, когда я попробовал машинально дернуться, чтобы сохранить равновесие, ничего не произошло: я не контролировал тело, а был лишь пассивным наблюдателем – простым пассажиром. И отчего-то я чувствовал себя иначе, нежели в кабинете Анорака: там все казалось невероятно четким и идеальным, а здесь все было хоть и более ярким, но несколько тревожащим и сбивающим с толку.

Опустив взгляд, я увидел, что больше не выгляжу как Парсифаль. Этот аватар меньше и стройнее, с более темной кожей и прядями длинных черных волос, спадающими на глаза. А еще в купальнике. И с выпуклой грудью... Я был женщиной! И опытным сёрфером, очевидно. Тут до меня дошло – я больше не аватар! Я – в голове реального человека, который записал это событие в реальности. Я переживал кусочек чужой жизни! Я ничего не контролировал, но все видел, слышал и чувствовал – все до единого ощущения женщины, которая сделала эту запись. Я даже чувствовал на голове гарнитуру ОНИ и заметил портативный накопитель данных в водонепроницаемом кейсе, пристегнутом к моей... ее правой руке.

Теперь понятно, отчего ощущения другие: я находился не в компьютерной симуляции, а переживал настоящие впечатления посредством настоящей сёрфингистки, миг за мигом, передаваемые ее синапсами. Чистой воды серотонин из чужого мозга!

Когда несколько секунд спустя меня накрыла волна, клип закончился, и я вернулся в свой аватар, стоящий в кабинете Анорака.

Не медля ни минуты, я включил другой клип, затем следующий. Таким образом я посидел за рулем гоночного автомобиля, спрыгнул с парашютом, поучаствовал в кунг-фу бое, погрузился на морское дно и покатался на лошади – все за каких-то полчаса!

Я просмотрел все файлы с расширением «oni» из своей библиотеки, один за другим, перескакивая с места на место, от человека к человеку, с одного переживания в другое. Остановился я, лишь дойдя до файлов с такими названиями, как «СЕКС – М-Ж. oni», «СЕКС-Ж-Ж. oni» и «СЕКС-Небинарный. oni». К такому я – безумно влюбленный в Саманту – был не готов. Всего чуть больше недели назад мы с ней лишили друг друга девственности, и я до сих пор пребывал на седьмом небе и не испытывал ни малейшего желания ей изменять (как по мне, виртуальная измена не отличается от обычной).

Я нажал кнопку выхода из OASISa и вернул контроль над собственным телом. Процесс занял несколько минут. Открыв глаза, я снял гарнитуру ОНИ и огляделся. Прошло чуть больше часа – по ощущениям столько же. Я вцепился в подлокотники кресла, затем коснулся своего лица. Настоящий мир ничем не отличался от виртуального – сознание не улавливало ни малейшей разницы.

Холлидэй был прав. ОНИ всколыхнет всю цивилизацию.

* * *

Как же Холлидэю удалось все перевернуть? Изобрести столь замысловатое устройство, да притом тайно? А ведь инженерия – даже не его специальность. Уму непостижимо!

Ответ на этот вопрос находился в документах на ОНИ. Ознакомившись с ними подробно, я выяснил, что Холлидэй работал над инновацией более двадцати пяти лет в полномасштабной исследовательской лаборатории, напичканной нейробиологами и новейшим оборудованием. Его секреты лежали у всех на виду.

Вскоре после запуска OASISa Холлидэй учредил в компании научно-исследовательский отдел под названием Лаборатория доступной среды (ЛДС). Их целью якобы являлось создание линейки нейропротезного оборудования, которое позволит заходить в OASIS людям со значительно ограниченными возможностями. Холлидэй нанял лучших специалистов в области нейробиологии и завалил их деньгами.

Разумеется, в следующие несколько десятилетий успехи ЛДС отнюдь не скрывали. Напротив, их открытия позволили создать линейку медицинских имплантатов, ставших весьма популярными. Я даже читал о нескольких из них в учебниках. Сперва ученые разработали новый тип кохлеарного имплантата, который позволял слабослышащим с идеальной четкостью воспринимать звук как в реальном мире, так и в OASISe. Несколько лет спустя они представили миру имплантат сетчатки глаза, благодаря которому слепые по-настоящему прозревали внутри OASISa. А присоединив две головные мини-камеры к одному имплантату, пользователи обретали зрение также и в реальном мире.

Следующим изобретением ЛДС стал мозговой имплантат, позволяющий парализованным управлять своим аватаром одной лишь силой мысли. Он сочетался с другим имплантатом, имитирующим сенсорные ощущения. Они также помогали парализованным ниже пояса вновь почувствовать ноги и восстановить над ними контроль. А люди с ампутированными конечностями теперь могли управлять роботизированными протезами и даже чувствовать через них прикосновения.

Для достижения всех этих целей ученые разработали способ как бы «записывать» сенсорную информацию, передаваемую в мозг нервной системой в ответ на всевозможные внешние раздражители. Затем они собрали эти данные в огромную цифровую библиотеку ощущений, которую можно «воспроизвести» в OASISe, чтобы идеально имитировать различные чувства от осязания, вкуса, зрения, обоняния, равновесия, температуры, вибрации – чего душе угодно.

GSS запатентовали все изобретения Лаборатории доступной среды, хотя Холлидэй даже не пытался извлечь из них выгоду. Напротив, он учредил фонд и бесплатно раздавал нейропротезные имплантаты всем нуждающимся в них пользователям OASISa. GSS даже возмещали стоимость операций по имплантации. Таким образом фонд предоставил новые чудодейственные аппараты для всех желающих людей с ограниченными возможностями, а те в свою очередь предоставили лаборатории гигантский объем человеческих подопытных кроликов для исследований.

В детстве я порой читал в новостях об открытиях в области мозговых имплантатов, однако, как и многие другие, никогда не придавал им большого значения, поскольку технологии выдавались только людям с тяжелыми увечьями, готовым на операцию на головном мозге с риском для жизни.

Параллельно на протяжении всех этих лет Лаборатория доступной среды втайне разрабатывала другую технологию, которая в конце концов стала величайшим достижением компании – оригинальный мозговой интерфейс, выполняющий все функции имплантатов, но не требующий хирургического вмешательства. Используя гигантский объем собранных лабораторией данных о механизмах работы человеческого мозга и сложнейшее сочетание технологий (элек-

троэнцефалограммы, сверхпроводящего квантового интерферометра и функциональной магниторезонансной томографии), ученые нашли способ считывать мозговые волны и передавать их лишь через внешний контакт с головой. Холлидэй разделил основную задачу на несколько маленьких, которыми отдельно друг от друга занимались разные команды ученых и инженеров – таким образом, только он один знал о конечном продукте.

Потребовались миллиарды долларов и десятилетия, прежде чем лаборатория сумела наконец создать полностью рабочий прототип гарнитуры оригинального нейронного интерфейса. Однако, едва завершили последние испытания по безопасности, Холлидэй закрыл проект, объявив его провалом, а затем распустил весь отдел Лаборатории доступной среды. Всем сотрудникам выдали столь щедрые компенсации по увольнению, что они могли больше никогда в жизни не работать – если будут строго соблюдать подписанный ими при трудоустройстве договор о неразглашении о деятельности компании.

Вот так Холлидэй и создал первый в мире бесконтактный мозговой интерфейс, сохранив изобретение в тайне. И теперь его унаследовали мы с друзьями, и именно нам предстояло решить его судьбу – уничтожить или явить миру.

Решение далось нам отнюдь не легко. Мы взвесили все плюсы и минусы, затем, после жарких споров, провели голосование. «За» победили. Так вчетвером мы навсегда изменили ход истории.

После очередной серии испытаний на безопасность GSS запатентовали технологию оригинального нейронного интерфейса и начали массовое производство гарнитур. Мы выставили доступную цену, чтобы как можно больше людей опробовали ОНИ на себе. В первый же день продали миллион устройств. Едва наши гарнитуры появились на полках магазинов, вся линейка визоров и тактильного оснащения IOI превратилась в старье. Впервые в истории GSS стал ведущим мировым производителем оборудования для OASISa. А по мере распространения информации о возможностях ОНИ продажи начали расти в геометрической прогрессии.

А затем, всего несколько дней спустя, произошло событие, с которого и начинается наш рассказ.

* * *

Едва количество пользователей ОНИ достигло 7 777 777, на давно заброшенном веб-сайте Холлидэя, где когда-то размещалась «Доска почета» его конкурса, появилось вот такое сообщение:

«Същи семь осколков сердца сирены
В семи мирах, где сирена выходила на сцену
За каждый осколок наследник заплатит высокую цену
Дабы вновь сделать сирену цельной».

Стих позже окрестили Загадкой осколков. Пасхантеры старой закалки сразу заметили, что по стилю он похож на стих «Три тайных ключа от трех тайных врат», которым Холлидэй объявил об исторической охоте за пасхалкой.

Многие предположили, что Загадка осколков – хитроумный рекламный трюк, придуманный новыми владельцами GSS, чтобы раскрутить гарнитуры ОНИ. Мы не стали ни опровергать, ни урезонивать эти слухи, поскольку они создавали впечатление, будто OASIS находится под нашим полным контролем. Однако мы вчетвером знали тревожную правду – черт его знает, что вообще творится.

Загадка осколков вроде как объявляла о второй пасхалке – еще одном предмете, спрятанном в OASISe его эксцентричным создателем незадолго до смерти. И время появления загадки не могло быть случайностью – на это явно повлияло наше решение выпустить ОНИ в свет.

Так что же именно Холлидэй нам сообщал?

Скорее всего, под «сиреной» подразумевалась Кира Морроу, покойная жена Огдена Морроу и безответная любовь Холлидэя. Когда все трое учились в школе, они часто собирались поиграть в настольную ролевую игру Dungeons and Dragons, и Кира назвала своего персонажа Леукосией в честь сирены из греческой мифологии. Через несколько лет она так же назвала аватара в OASISe. После ее смерти Холлидэй использовал ее никнейм для пароля, который мне требовалось угадать, чтобы пройти последнее испытание его конкурса.

Оставалось неясным, какая награда ждет того, кто сумеет «сыскать семь осколков» и «вновь сделать сирену цельной». Тем не менее я приступил к поискам: Холлидэй повторно бросил мне вызов, и я не смог его не принять.

И не только я один. Загадка породила новое поколение пасхантеров, которые начали рыскать по OASISy в поисках Семи осколков. И, в отличие от пасхалки Холлидэя, никто не понимал, что именно они ищут и чего ради.

Казалось, целый год пролетел в мгновение ока.

Продали три миллиарда гарнитур. Затем четыре.

Почти сразу стало очевидным, что наши запатентованные, фирменные гарнитур с нейронным интерфейсом придутся весьма кстати также в бесконечном множестве областей вне OASISa: в науке, медицине, авиации, производстве и даже на войне.

В это время акции IOI продолжали стремительно падать в цене. Когда они рухнули на самое дно, GSS поглотили компанию со всеми потрохами и превратились в неудержимую мега-корпорацию с глобальной монополией на самую популярную в мире развлекательную, образовательную и коммуникационную платформу. Чтобы отпраздновать это событие, мы освободили всех долговых рабов IOI и списали им все долги.

Минул еще один год.

OASIS достиг новых высот: ежедневно в сеть выходили по пять миллиардов пользователей. Затем шесть – а это две трети всего населения нашего маленького, переполненного, стремительно нагревающегося земного шарика. При этом девяносто девять процентов из них заходили в OASIS с помощью гарнитуры с оригинальным нейронным интерфейсом.

Как и предсказывал Холлидэй, новая технология кардинально изменила и повседневную жизнь людей, и всю нашу цивилизацию в целом. Бесперывно в систему загружали все больше новых впечатлений – мыслимых и немыслимых. С ними любой мог побыть кем угодно и где угодно. Развлечение столь захватывающее, что оторваться просто невозможно – первоначальный OASIS ему и в подметки не годится. Да, дело совсем нешуточное.

Другие компании пытались скопировать технологию гарнитуры ОНИ, вот только необходимые для ее работы программное обеспечение и вычислительная мощность являлись частью OASISa. Впечатления можно было записывать в автономном режиме в виде файла «oni» даже неофициально, однако он воспроизводился только после загрузки в OASIS. Мы же тщательно просматривали все новые записи перед тем, как отправить в общий доступ, и отсеивали сомнительные или нарушающие закон. Такая политика, помимо всего прочего, позволяла нам сохранить монополию на то, что стремительно становилось самым популярным развлечением в истории.

GSS основали «ОНИнет» – социальную сеть для обмена файлами «oni», где пользователи могли искать, покупать, загружать, оценивать и рецензировать переживания, записанные миллиардами людей по всему миру. Любой желающий был волен загружать свои собственные переживания и продавать их.

Записи, сделанные в OASISe, называли «симами» (от слова «симуляция»), а сделанные в реальности – «рилами». При этом в сленге современной молодежи настоящий мир был «реалом», а мир в OASISe начали называть «оззом». Резюмируем: рилы записывают в реале, а симы – в оззе.

Отныне вместо того, чтобы следить за жизнью любимой знаменитости в социальных сетях, пользователи ОНИ могли ежедневно на несколько минут стать этой самой любимой знаменитостью: забраться ей в голову, пережить коротенькие, тщательно отполированные кусочки гораздо более гламурной жизни. Люди перестали смотреть фильмы и сериалы – собственно, зачем, если можно их прожить? Зритель из зала становился звездой на сцене. А вместо того, чтобы из толпы любоваться выступлением музыкантов, теперь можно было стать каждым участником группы и исполнить свою любимую песню.

Всякий обладатель гарнитуры ОНИ и пустого носителя информации в состоянии записать событие своей жизни, загрузить его в OASIS и продать миллиардам других людей по всему миру. Автор зарабатывает с каждой загрузки, а GSS берут лишь двадцать процентов от прибыли – в качестве благодарности за то, что претворили все это в жизнь. Если один из ваших клипов станет вирусным, вы озолотитесь в одночасье. Музыканты, звезды кино, порноиндустрии и стриминга принялись с усердием эксплуатировать новую дойную корову.

Теперь по цене чашки кофе можно совершенно безопасным образом испытать все удовольствия в этом мире: принять любые наркотики, попробовать любую еду и заняться любым сексом, при этом не беспокоясь ни о зависимости, ни о лишних калориях, ни о иных неблагоприятных последствиях. Можно пережить настоящие события из жизни людей без купюр или же пройти интерактивные, распланированные приключения в OASISe. Благодаря ОНИ все представляется совершенно реальным.

ОНИ сделала жизнь бедняков по всему миру намного более сносной – и даже приятной. Не так тяжело питаться сушеными морскими водорослями и протеиновым порошком, когда можно зайти на «ОНИнет» и виртуально полакомиться обедом из пяти вкуснейших блюд – блюд любой кухни из любой части земного шара, приготовленных лучшими шеф-поварами мира, притом восседая в кресле в шикарном особняке или на вершине горы, или в живописном ресторанчике, или на личном самолете, летящем в Париж. И в качестве бонуса можно насладиться всем этим через впечатления человека с крайне чувствительными вкусовыми рецепторами. Или через знаменитость, которая обедает с другими знаменитостями, а обслуживает их куча бывших знаменитостей. В общем, изыски на любой, даже самый изощренный вкус.

Модерировать весь этот контент – задача весьма непростая и ответственная. Для цензурирования GSS разработали программу «ЦензПро» с мощным искусственным интеллектом, который сканирует каждую запись «oni» перед публикацией, а подозрительные материалы отправляет на рассмотрение специалистов. Выявив противоправные действия, они направляют запись в правоохранительные органы страны или региона, в котором живет загрузивший ее пользователь.

Люди придумывают все больше способов применения технологии ОНИ. Например, матери стали записывать процесс родов, чтобы через несколько десятилетий их ребенок мог воспроизвести эту запись и испытать на собственной шкуре, каково рожать самого себя.

* * *

Что же происходило в моей жизни?

Сбылись все мои мечты: я стал неприлично богатым и до нелепого знаменитым, встретил потрясающую девушку, которая ответила на мои чувства. Живи да радуйся, верно?

Вот только, как вы скоро сами поймете, счастья в моей жизни не прибавилось. И в любовных делах, и в работе я оказался полным профаном, поэтому я в два счета вновь все испоганил. После чего я кинулся искать утешение у своего самого верного друга – OASISa.

Еще до появления ОНИ я проводил в виртуальной реальности почти все свободное время, а уж теперь-то и подавно. Входя в симуляцию, я словно впрыскивал в вену некий усовершенствованный сорт героина. Зависимость не заставила себя долго ждать. Я проигрывал

записи все двенадцать часов разрешенного времени, а после лазил по «ОНИнет» в поисках новой дозы.

И все же я не забрасывал квест по Семи осколкам. Однако даже с возможностями телепортироваться в любую точку OASISa, купить все, что пожелаю, и убить любого, кто встанет на моем пути, я не продвинулся в деле ни на шаг. И не понимал причины своего провала.

Вконец отчаявшись, я объявил награду в миллиард долларов за любую информацию о том, как найти хотя бы один из осколков. Для этого я даже снял короткометражку в стиле «Приглашения Анорака», пытаюсь замаскировать свой жалкий крик о помощи под шуточную игру, сделанную как дань уважения о конкурсе Холлидэя. Народ, похоже, купился.

Щедрая награда вызвала в OASISe настоящий переполох: всего за ночь число пасхантеров, разыскивающих осколки, возросло в четыре раза.

Увы, никому так и не удалось добиться успеха. К слову, вначале некоторые из молодых, идейных охотников за осколками стали называть себя «осхантерами», чтобы обособиться от старших товарищей. Но вскоре их нарекли «сосунхантерами», и они вернулись к привычному прозвищу – тем более что оно вполне соответствовало их деятельности: Семь осколков также являлись пасхалками, спрятанными Холлидэем.

Минул очередной год.

Вскоре после третьей годовщины ОНИ произошло чудо. Смышленный юный пасхантер привел меня к Первому осколку. Добыв его, я запустил серию происшествий, которые кардинально изменили судьбу человеческой расы.

Являясь единственным очевидцем тех исторических событий, я чувствую себя обязанным предоставить собственный письменный отчет о случившемся, чтобы грядущие поколения – если таковые будут – располагали всеми данными, оценивая мои поступки.

Уровень 4

Моя подруга Кира всегда говорила, что жизнь подобна невероятно сложной, жутко хаотичной видеоигре.

При рождении тебе выдают случайным образом сгенерированный аватар с определенным именем, расой, лицом и социальным статусом. Тебя забрасывают в случайное место на карте в случайной исторической эпохе.

Вокруг – совершенно случайные люди.

Твоя основная задача – продержаться как можно дольше.

Порой игра кажется легкой. Даже веселой.

А порой становится так тяжело, что хочется плюнуть на все.

Увы, в этой игре у тебя лишь одна жизнь. Если ты голодный или изнываешь от жажды, или болеешь, или ранен, или слишком старый, то твоя шкала здоровья заканчивается и все – геймовер.

Некоторые живут почти сто лет и так и не понимают, что все это – игра, которую можно выиграть.

Ты побеждаешь в игре под названием «Жизнь», когда делаешь вынужденное приключение максимально приятным как для себя, так и для других игроков, которых встречаешь на своем пути.

Кира говорит, если бы люди пытались выиграть, то всем было бы гораздо веселее играть. **«Альманах Анорака», гл. 77, 11–20.**

0001

Подобно Марти Макфлаю, я проснулся ровно в 10:28 под песню Back in Time группы Huey Lewis and the News.

За такое пробуждение следовало благодарить винтажные радиочасы с откидывающимися цифрами «Panasonic RC-6015» – той же модели, что и у героя «Назад в будущее». Часы включали ту же песню, в то же время, что и в фильме, когда Марти, наконец, возвращается назад в будущее.

Я откинул шелковые простыни и опустил ноги с огромной кровати на уже подогретый мраморный пол. Умный дом зафиксировал мое пробуждение и отдернул шторы на окнах на три стены, открывая потрясающий панорамный вид на мои обширные лесные уголья и небоскребы Коламбуса на горизонте.

Я просыпался в этой комнате с необыкновенным видом каждый божий день, но все еще не до конца верил своему счастью. Совсем недавно мне было достаточно лишь проснуться здесь, чтобы начать улыбаться и скакать от радости.

Только не сегодня. Сегодня я особенно остро ощущал глухое одиночество, тишину в пустом доме и то, что мир балансирует на грани краха. В такие дни четырехчасовое ожидание того момента, когда можно будет вновь надеть гарнитуру ОНИ и окунуться в OASIS, тянулось целую вечность.

Взгляд выцепил на горизонте здание GSS – сверкающий треугольник крыши из зеркального стекла в самом центре города. Головной офис находился всего в нескольких кварталах от старого комплекса небоскребов IOI, где я какое-то время прослужил в долговом рабстве. Теперь он также принадлежал GSS. Мы переоборудовали все три здания в бесплатные гостиницы для бездомных. Угадайте, кто из четверых владельцев выдвинул эту идею.

Справа виднелся силуэт бывшего отеля «Хилтон», где я снимал номер в последний год конкурса – теперь он стал достопримечательностью. Подумать только, люди платят за возможность взглянуть на крошечную студию, в которой я прятался от мира, полностью посвятив себя поискам пасхалки. Вряд ли кто-то из этих товарищей догадывался, что тот период был самым мрачными и одиноким в моей жизни.

Казалось бы, теперь я зажил иначе. Вот только я тоскливо стоял у окна, уже грезя о новой дозе ОНИ.

Еще несколько лет назад я распорядился снести штабеля на Портленд-авеню в Оклахома-Сити, где прошло мое детство и юношество, чтобы воздвигнуть памятник маме, тете, соседке миссис Гилмор и всем другим беднягам, которые сгнули в той дыре. Я построил на окраине города новый жилой комплекс, куда бесплатно переселил обитателей штабелей. Меня до сих пор согревает мысль, что они, как и я, стали теми, кем никогда не мечтали стать, – хозяевами дома.

Однако штабеля по-прежнему в любое время можно посетить в OASISe – их точную копию, воссозданную по фотографиям и видео, сделанным до взрыва. Теперь туда стекались туристы, и даже возили на экскурсии школьников.

Я и сам порой заглядывал в штабеля: сидел в своем старом, скрупулезно воссозданном убежище, поражаясь тому, как много мне пришлось преодолеть. Настоящий фургон, служивший мне убежищем, извлекли из кучи металла и транспортировали по воздуху в Коламбус, в музей GSS. Однако я предпочитал навещать его симуляцию: там мое убежище по-прежнему скрывалось на границе штабелей в куче заброшенных машин, до того как их подорвала бомба Сорренто и они погребли под собой мое детство.

Иногда меня тянуло к точной копии штабеля тети Эли. Я карабкался по лестнице к ее трейлеру, заходил внутрь и сворачивался калачиком в углу помещения для стирки, где раньше

спал. Я просил прощения у мамы и тети за то, что отчасти послужил причиной их гибели. Больше с ними негде было поговорить – после них не осталось ни могил, ни надгробий. Как и после отца. Всех троих кремировали – тетю непосредственно во время смерти, при пожаре, а родителей позже, благодаря городской программе бесплатной кремации. Теперь от них остался лишь пепел, который гулял по миру вместе с ветром.

Посещая штабеля, я понял, зачем Холлидэй столь любовно и скрупулезно воссоздал свой родной город Миддлтаун, где провел весьма несчастное детство: чтобы навещать собственное прошлое и вспомнить того человека, каким он был прежде, до того как его изменил мир.

– У-у-утречка доброго, Уэйд! – произнес заикающийся голос, едва я ступил в ванную. Я скосил глаза на гигантское умное зеркало над раковиной, откуда мне во все тридцать два улыбался Макс – мой многострадальный электронный ассистент.

– Доброго, Макс, – пробормотал я. – Как дела?

– Как сажа бела! – ответил он. – Спроси что пооригинальнее, ну же, давай!

Я пропустил его просьбу мимо ушей, и он принялся брэнчать на воздушной гитаре, во все горло распевая: «Мир Уэйда! Слово Уэйда! Пора тусить! Крутяк!»⁶

Закатив глаза, я вручную спустил воду в унитазе для пушшего эффекта.

– Божечки, – присвистнул Макс. – Ну и публика сегодня. Опять не с той лапы встал, что ли?

– Видать, да. Включи-ка утренний плейлист.

Из колонок полилась мелодия *This Must Be the Place (Naive Melody)* группы Talking Heads, и мне сразу полегчало.

– Грасиас, Макс.

– Де нада, моя пинья колада.

Несколько месяцев назад я вновь установил электронного ассистента «Макс Хедрум 3.4.1», надеясь его присутствием воссоздать настрой тех времен, когда разыскивал пасхалку Холлидэя. И приемчик действительно в какой-то степени сработал – меня словно навестил старый добрый друг, и, говоря начистоту, мне позарез не хватало товарища. Хотя в глубине души я понимал, что болтать с компьютерным помощником почти такое же чудачество, как болтать с самим собой.

Пока я переодевался для тренировки, Макс зачитывал мне последние новости: я велел ему пропустить все, связанное с войнами, болезнями и голодом, поэтому он начал с прогноза погоды. Оборвав его на полуслове, я натянул на нос очки дополненной реальности «Окагами» новейшей модели и направился на первый этаж. Макс последовал за мной, появляясь на множестве допотопных мониторах-коробках, расставленных по пути.

Даже в разгар дня бывший особняк Холлидэя казался пустынным. Дом приводили в порядок высококачественные человекоподобные роботы, которые обычно трудились в ночное время, поэтому я их почти не видел. На кухне стряпал личный повар Демитрий, но он редко покидал рабочее место. Как и охранники, стоявшие на посту у ворот и патрулировавшие территорию: они входили в дом, только если срабатывала сигнализация или я сам их вызывал.

Большую часть времени я куковал один-одинешенек в гигантском особняке с пятьюдесятью комнатами: двумя кухнями, четырьмя столовыми, четырнадцатью спальнями и в общей сложности двадцатью одним санузлом. До сих пор понятия не имею, к чему столько уборных и где большинство из них расположены. Спишем это на небезызвестную чудаковатость предыдущего владельца.

Я переехал в старое поместье Джеймса Холлидэя через неделю после победы в его конкурсе. Владения располагались на северо-восточной окраине Коламбуса и в то время пустовали. По распоряжению Холлидэя, после его смерти все добро распродали на аукционе. Однако

⁶ Переделанная заставка вымышленного музыкального телешоу из комедийного фильма «Мир Уэйна» 1992 г.

особняк и тридцать акров земли вокруг оставались его недвижимостью, которую я унаследовал вместе с другим имуществом. Саманта, Эйч и Сёто любезно согласились продать мне свои доли, благодаря чему я стал единственным собственником поместья. И вот теперь я жил в той же уединенной крепости, где последние годы жизни скрывался от мира герой моего детства. Там, где он создал три ключа для трех врат...

Насколько я знал, Холлидэй так и не дал этому поместью имени. Непорядок, решил я, и окрестил его Монсальватом, в честь уединенного замка, где, согласно некоторым легендам о короле Артуре, сэр Парсифаль, он же Персиваль, наконец отыскал Святой Грааль.

В Монсальвате я жил уже три года, тем не менее большая часть особняка по-прежнему пустовала и не могла похвастаться пышным декором. Только передо мной дом представлял совсем иным благодаря очкам дополненной реальности, которые по щелчку пальцев украшали помещения, когда я в них входил. Голые стены покрывались великолепными гобеленами, бесценными произведениями искусства и постерами фильмов в рамках, в пустых комнатах появлялась иллюзорная мебель и элегантные предметы интерьера.

Все это, однако, исчезало, когда я отдавал команду переделать помещения для утренней пробежки.

– Загрузить «Храм судьбы», – велел я и сейчас, добравшись до подножия парадной лестницы.

Пустой холл и тускло освещенные коридоры мгновенно преобразовались в огромный подземный лабиринт пещер и ходов. Я опустил взгляд – мой спортивный костюм сменился нарядом Индианы Джонса из фильмов, вместе с выдавшей виды кожаной курткой, хлыстом на правом бедре и потрепанной фетровой шляпой.

Заиграла музыка из фильма, и я побежал по коридору, преодолевая различные препятствия или атакуя врагов воображаемым хлыстом. За каждое успешное действие мне присуждались очки. А также бонусы, если удавалось поддерживать правильный пульс или освободить плененных детей-рабов из клеток, появлявшихся на пути. Таким вот образом я пробежал от одного конца дома до другого и обратно – что в общей сложности составляло пять миль. Мне даже удалось побить свой рекорд.

Закончив игру, я снял очки, вытер полотенцем пот, попил воды и отправился в тренажерный зал. По пути заглянул в гараж, чтобы полюбоваться своей коллекцией автомобилей. Из всех ежедневных дел именно это неукоснительно вызывало улыбку у меня на лице.

В гигантском гараже поместья теперь стояли четыре копии автомобилей из различных классических фильмов – те самые, которые послужили вдохновением для транспортного средства моего аватара в OASISe – для ЭКТО-88. То бишь – машина времени «делориан DMC-12» Дока Брауна 1982 года выпуска (первоначальная версия, а не летающая), катафалк «кадиллак» 1959 года, он же эктомобиль ЭКТО-1 из «Охотников за привидениями», черный Pontiac Firebird Trans Am Knight Industries 2000 (с добавленным позже сверхскоростным режимом) по кличке КИТТ из «Рыцаря дорог». И наконец, у дальней стены стояла точная копия автомобиля доктора Бакару Банзая – преодолевающего измерения значительно переделанного пикапа «форда» F-серии 1982 года, с воздухозаборниками от самолета, кабиной немецкого истребителя времен Второй мировой войны, турбинным реактивным двигателем и парашютами для быстрого замедления.

Ни на одной из машин я ни разу не ездил, мне просто нравилось ими любоваться. Иногда я сидел в салоне, включив экраны и панели управления с подсветкой, слушал саундтреки к старым фильмам и обдумывал следующие эпизоды своей серии фильмов «ЭКТО-88» – проекта, над которым начал работать после того, как психолог посоветовал найти себе творческое хобби.

GSS давно владели компаниями, чьи киностудии обладали правами на фильмы «Назад в будущее», «Охотники за привидениями», «Приключения Бакару Банзая» и на сериал «Рыцарь

дорог», а отстегнув кругленькую сумму наследникам Кристофера Ллойда, Дэвида Хассельхоффа, Питера Уэллера, Дэна Эйкроя и Билла Мюррея, я создал их компьютерные факсимильные версии (фактеров) для своего фильма, который снимал на виртуальных съемочных площадках в популярном программном обеспечении GSS для создания фильмов под названием «КиноМастер». По сути, фактеры являлись неигровыми персонажами со слабым искусственным интеллектом, благодаря которому они понимали указания режиссера.

Таким образом мне наконец удалось воплотить в жизнь свою давнюю фанатскую мечту: посмотреть легендарный кроссовер, где доктор Эмметт Браун и Бакару Банзай объединяются с Рыцарем дорог, чтобы создать уникальную межпространственную машину времени для охотников за привидениями, и все вместе они спасают десять известных измерений от четырехкратного разрыва в ткани пространственно-временного континуума.

Я уже написал сценарии, спродюсировал и снял два фильма «ЭКТО-88». Они неплохо зашли по современным меркам – в наше время нелегко загнать народ в кинотеатры и удержать до конца фильма, учитывая море дешевой альтернативы в «ОНИнет». И все же киноленты не покрыли мои бесконтрольные затраты на производство и кучу спецэффектов. Разумеется, мне было до лампочки, сколько собрало мое дилетантское творчество, главное – удовлетворение, которое я получил от их создания, просмотра и от радости других ярых фанатов. Теперь же я работал над третьей частью «ЭКТО-88» – заключительной главой моей суперзадротской трилогии.

Подойдя к КИТТу, я поздоровался с ним, и он пожелал мне доброго утра. На одном из экранов в салоне появился Макс и отвесил комплимент новому бортовому жесткому диску КИТТа, и компьютеры принялись обсуждать характеристики железа, как два помешанных на технике ботаника. Я не стал их слушать и покинул гараж.

Затем настал черед силовых упражнений в тренажерке, организованной в дополнительной столовой. Пока я тягал железо, Макс время от времени отвешивал комплименты, а порой вворачивал насмешливые замечания. Вообще из него вышел неплохой личный тренер. Тем не менее вскоре я его отключил, чтобы посмотреть «Доктора Кто» времен Питера Дэвисона. Кира Морроу обожала этот сериал, а Дэвисон был третьим в списке ее любимых докторов после Джоди Уиттакер и Дэвида Теннанта.

«Осколки! – напомнил я себе. – Нужно искать осколки!»

Но мне с трудом удавалось сосредоточиться. Мысли то и дело переключались на квартальное совещание совладельцев GSS, запланированное на сегодня: впервые за три месяца мне предстояло увидеться с Самантой. То есть увижу я только ее аватара, так как наши совещания проводились в OASISe. Но от этого нисколько не легче. Мы с Самантой познакомились в сети и подружились через наши аватары задолго до того, как встретились вживую.

Впервые я увидел Саманту Эвелин Кук в доме Огдена Морроу в горах Орегона, сразу после того, как она помогла мне выиграть конкурс Холлидэя. Последующую неделю мы, вместе с Эйч и Сёто, провели у Ога в качестве почетных гостей, узнавая друг друга в реальной жизни. После всего вместе пережитого в OASISe мы крепко сплотились, а спустя неделю личного общения стали настоящей семьей, пусть и весьма неблагополучной.

Тогда же мы с Самантой полюбили друг друга.

До встречи в реале я уже считал, что влюблен в нее. И в некотором наивном, подростковом смысле, возможно, так оно и было. Тем не менее после долгожданной встречи вживую я влюбился в нее по новой – гораздо сильнее и гораздо быстрее, поскольку теперь наша связь стала не только платонической, но и физической, как и заложено природой.

На этот раз и она влюбилась в меня.

Прямо перед тем, как впервые меня поцеловать, она призналась, что я ее лучший друг и самый дорогой человек. Полагаю, она тоже начала в меня влюбляться еще в OASISe. Только,

в отличие от меня, ей хватало благоразумия не воспринимать эти чувства слишком серьезно и не поддаваться им, пока мы носим маски аватаров.

– Нельзя по-настоящему влюбиться в человека, которого никогда не касался, – заявила она мне. И, как обычно, оказалась права. Едва начав прикасаться друг к другу, мы уже с трудом держали себя в руках.

Всего через три дня после первого поцелуя мы вместе лишились девственности. А затем пользовались малейшей возможностью уединиться. Как пели *Dereche Mode* в своей песне *Just can't get enough* – мы не могли насытиться друг другом.

Поместье Ога спроектировали по образу волшебной долины Ривенделл из фильмов «Властелин колец». Ввиду его специфики громкие звуки мгновенно разносились по всей местности и эхом отражались от окружающих его гор. Однако наши товарищи и хозяин дома великодушно делали вид, что не замечают производимого нами шума.

Мне еще ни разу в жизни не доводилось испытывать такого головокружительного счастья и эйфории. Я никогда не чувствовал себя столь желанным и столь любимым. Когда Саманта обвивала меня руками, мне хотелось остаться в ее объятиях навечно. Мы проводили вместе часы напролет, болтая обо всем на свете или занимаясь любовью под *Space Age Love Song* группы *A Flock of Seagulls*. Теперь же я не выносил эту песню и даже заблокировал ее в *OASISe*, чтобы она мне никогда нигде не попадалась.

Всю неделю мы с друзьями также отвечали на нескончаемый шквал вопросов от журналистов, давали показания правоохранительным органам и подписывали гору документов для юристов, которым полагалось разделить имущество Холлидэя между нами четверьмя.

За период нашего короткого визита, мы все полюбили Огдена Морроу. Он своего рода заменил нам отца, которого ни у кого из нас не было, и благодарные ему за помощь во время и после конкурса, мы сделали его почетным членом Великолепной пятерки, с чем он милостиво согласился (и после смерти Дайто нас вновь стало действительно пять). Мы также предложили Огу вернуться в *Gregarious Simulation Systems* в качестве главного советника – в конце концов, он был соучредителем компании и единственным из нас с опытом ее управления. Однако Ог предложение отклонил, поскольку уже вышел на пенсию и не хотел вновь браться за работу. Тем не менее он пообещал нас консультировать, если мы пожелаем к нему обратиться.

В то утро, когда мы наконец разъехались по разным местам, Ог проводил нас к частной взлетно-посадочной полосе. Он крепко стиснул каждого в объятиях и велел оставаться на связи через *OASIS*.

– Все будет хорошо, – заверил он нас. – Вы справитесь!

В то время у нас имелось море причин сомневаться в его словах, тем не менее мы сделали вид, будто с ним согласны и его вера в нас оправдана.

– Как бы не ослепнуть от нашего светлого будущего! – заявила Эйч, надевая темные очки, а затем поднялась по трапу в личный самолет, готовый умчать ее на историческую родину.

Когда тем утром мы с Самантой поцеловались на прощание, я и вообразить не мог, что тот поцелуй станет последним. Уже на следующий день я обнаружил оригинальный нейронный интерфейс, и все перевернулось с ног на голову.

Как и следовало ожидать, Саманте не понравилось, что я протестировал ОНИ, не посоветовавшись с ней. Но, поскольку все закончилось благополучно и без малейшего вреда, я ждал, что она не придаст моей опрометчивости большого значения. Я просчитался: она пришла в ярость и оборвала связь еще до того, как я закончил описывать чудесные ощущения, испытанные мной с ОНИ, – и те, от которых я предпочел воздержаться.

Эйч и Сёто восприняли новость с гораздо большим восторгом, оба тут же побросали все дела и примчались в Коламбус, чтобы опробовать ОНИ на себе. А опробовав, обалдели точно так же, как и я. Они согласились со мной, что нейронный интерфейс – настоящее чудо техники. Венец протезирования, который способен временно излечить от любой болезни или травмы,

отключив сознание от тела и подсоединив к новому, совершенно здоровому, полностью функционирующему смоделированному аватару в OASISe – к виртуальному телу, не подвластному боли, через которое можно испытать все мыслимые и немыслимые удовольствия. Мы втроем до иступления обсуждали возможности устройства, которое изменит мир.

Однако, когда к нам наконец присоединилась Саманта, все резко пошло наперекосяк.

Даже спустя три года перед глазами в мельчайших подробностях проносится та ссора, будто все произошло только вчера. Впрочем, так и было: я беспардонным образом записал наш разговор с помощью гарнитуры ОНИ и с тех пор переживал его чуть ли не каждую неделю...

– Сними эту хрень! – требует Саманта, бросая презрительный взгляд на гарнитуру на моей голове. Оригинал, хранившийся в сейфе Холлидэя, теперь лежит на столе для совещаний между нами, вместе с тремя копиями, только что из 3D-принтера.

– Нет! – сердито возражаю я. – Хочу записать твое нелепое поведение, чтобы ты потом посмотрела на себя со стороны.

Мы за противоположными концами длинного стола, Эйч и Сёто сидят между нами, они то и дело поворачивают головы, будто следят за теннисным матчем. Сёто слышит разговор с небольшой задержкой через переводчик в ухе.

– Говорю вам, – Саманта хватает со стола одну из гарнитур, – я никогда не доверю этой штуковине свой мозг. Ни за что!

Затем она швыряет гарнитуру в стену; впрочем, та не разбивается – слишком прочная.

– Разве можно составить объективное мнение о ней, даже не испробовав? – спокойно спрашивает Эйч.

– Нюхать растворитель для краски я тоже не пробовала! – огрызается Саманта, затем сердито вздыхает и запускает пятерню в волосы. – Не понимаю, почему так сложно вам объяснить! Разве вы сами не видите, что человечество нуждается в этом меньше всего? Мир сейчас в полном раздразе...

Она выводит на экране конференц-зала несколько роликов с мировых новостей, они показывают нищету, голод, болезни, войны и разнообразные стихийные бедствия. Даже без звука кадры весьма ужасающие.

– Полмира и так прячется от реальности в OASISe. Наша компания уже торгует «опиумом народа», а вы хотите увеличить дозировку?

Я закатываю глаза и качаю головой. В крови ощутимо бурлит адреналин.

– Чушь собачья, Арти, ты сама понимаешь! – возражаю я. – Выруби мы OASIS прямо завтра, то не решим ни одной проблемы человечества, а только отнимем у людей единственную отдушину. То есть я понимаю твое беспокойство – согласен, всем следует гармонично сочетать реальную жизнь с виртуальной. Но не нам решать, как пользователям жить. Лично для меня детство в штабелях стало бы настоящей пыткой без доступа к OASISy. Он буквально спас мне жизнь. Эйч считает так же.

Мы поворачиваемся к упомянутой подруге, которая кивает в подтверждение.

– Не всем повезло родиться в феишенбельном пригороде Ванкувера, Саманта, – продолжаю я. – Так что не тебе судить, как другим справляться с суровой реальностью.

Саманта стискивает зубы и злобно прищуривается, но не отвечает. Я воспринимаю ее молчание как возможность зарыть себя еще глубже. С головой.

– ОНИ спасет сотни миллионов жизней, – заявляю, преисполненный праведного гнева. – Интерфейс предотвратит распространение всевозможных заразных болезней вроде гриппа, который убил твоих родителей. – Тут я ловко перехожу к обвинениям: – Как ты можешь отвергать изобретение, которое предотвратило бы их смерть?

Она резко поворачивается ко мне с круглыми от удивления глазами и оскорбленным видом, словно я залепил ей пощечину. Затем ее взгляд черствеет, и все – в этот самый момент

любовь ко мне умирает. Я слишком взвинчен, чтобы заметить, но позже при каждом пересмотре произошедшего увижу это ясно как день, резкая перемена в ее взгляде говорит сама за себя: вот она любит меня, а в следующее мгновение – пуф! и уже нет.

Она молча, сурово на меня глядит, пока голос не подает Сёто.

– Эти гарнитуры принесут нам триллионы долларов, Арти, – спокойно говорит он. – Мы используем эти деньги, чтобы помочь миру. Попытаемся решить проблемы.

Саманта качает головой.

– Никакие деньги не возместят ущерб, который нанесут эти гарнитуры. – Теперь ее голос звучит устало, безнадежно. – Прочитайте письмо Ога, он тоже не одобряет выпуск ОНИ.

– Ог даже не испробовал интерфейс! – Мой голос сочится злостью. – Прямо как ты! Вы осуждаете изобретение, не пытаясь понять его потенциал.

– Естественно, я понимаю его потенциал, идиот! – кричит Саманта, затем окидывает нас всех взглядом. – Черт! Вы, что ли, давно «Матрицу» не пересматривали? Или «Искусство меча онлайн»⁷? Там же четко показано: если подключить свой мозг и нервную систему непосредственно к компьютерной симуляции, то не жди ничего хорошего! Ведь вы предоставляете компьютеру полный контроль над своим сознанием, по сути превращая себя в киборгов...

– Брось! – возражает Эйч. – Ты преувеличиваешь!..

– Нисколько! – кричит в ответ Саманта, затем глубоко вздыхает и вновь нас оглядывает. – Как вы не понимаете? Холлидэй не выпустил ОНИ сам, поскольку осознавал, что, давая людям больше поводов сбежать от проблем в виртуальную реальность, он только ускорит крах цивилизации, и не хотел стать тем, кто откроет ящик Пандоры. – Она смотрит на меня, и ее глаза наполняются слезами. – Я думала, ты хочешь жить здесь. В реальном мире. Со мной. Только ты так ни черта и не усвоил, верно?

Затем она ударяет кулаком по кнопке, отключающей накопитель данных от гарнитуры ОНИ, тем самым обрывая запись.

Когда провели официальное голосование по данному вопросу, мы с Эйч и Сёто выступили за то, чтобы запатентовать гарнитуру и выпустить в мир. Точку зрения Саманты никто не разделил.

Она мне этого не простила – сама призналась после голосования. Прямо перед тем, как меня бросить.

– Мы больше не можем быть вместе, Уэйд, – сказала она ровно, лишенным всяких эмоций голосом. – Раз мы расходимся во мнениях по таким фундаментальным вопросам. И таким важным. Ваше решение сегодня повлечет за собой катастрофические последствия. Печально, что вы этого не понимаете.

Едва до меня, наконец, в полной мере дошли ее слова, я рухнул на стул, сраженный наповал. Я осознавал, что разбил ей сердце, но всей душой верил в необходимость выпустить ОНИ. Если я спрячу технологию от миллиардов страждущих только для того, чтобы сохранить отношения с девушкой, то каким человеком стану? Когда я позже попытался ей это объяснить, с трудом дозвонившись, она вновь рассвирепела и заявила, что я поступаю эгоистично, закрывая глаза на опасность. После этого она совсем перестала со мной разговаривать.

К счастью, новая гарнитура ОНИ давала мне легкий, готовенький способ отвлечься от страданий. Одно нажатие кнопки – и мысли о разбитом сердце переключаются на что-то новое. Можно пережить счастливые воспоминания другого человека в любое время, когда заблагорас-

⁷ «Искусство меча онлайн» – аниме-сериал, основанный на манге и романе. Он повествует об онлайн-игре с полным погружением, в которой застревают главные герои. Чтобы ее покинуть, им нужно пройти игру полностью, при этом смерть в игре означает смерть и в реальной жизни.

судится. Или просто войти в OASIS, где меня почитают как божество и где все теперь кажется необычайно правдоподобным – таким же, как реальность.

Затем появилась Загадка осколков и полностью забила мне мозги. Однако три года спустя одержимое желание ее решить превратилось в вымученную, жалкую привычку. Я и сам осознавал, что таким образом просто пытаюсь сбежать от неудачной личной жизни. Впрочем, вряд ли признался бы в этом вслух. Разумеется, ни один из отвлекающих маневров не помогал исправить ситуацию. Я по-прежнему каждый божий день думал о бывшей девушке. По-прежнему мучился измышлениями о том, что сделал не так.

Я убедил себя, что Саманта все равно рано или поздно бросила бы меня. Даже под конец нашей единственной совместной недели я начал переживать, не разочаровалась ли она во мне, заметив мои раздражающие недостатки: неумение читать между строк, сохранять хладнокровие в присутствии незнакомцев, мою навязчивость и инфантильность. Вероятно, она уже тогда подыскивала предлог, чтобы бросить такого жалкого болвана, как я, и наше несогласие по поводу ОНИ лишь ускорило неизбежное.

Расставшись, мы с Самантой виделись только посредством аватаров в OASISe на совещаниях совладельцев. И даже тогда она почти не обращалась ко мне напрямую и не смотрела в глаза – словно меня не существует. Саманта с головой окунулась в новый проект: она превращала в жизнь свою голубую мечту, о которой поведала мне при первой встрече, когда мы обсуждали наши действия в случае выигрыша.

«Если я получу деньги Холлидэя, голодать больше не будет никто, – заявила она. – А когда разберемся с голодом, подумаем, как спасти экологию и преодолеть энергетический кризис».

Верная своим словам, она учредила «Фонд помощи АртЗмиды», благотворительную организацию, занимающуюся глобальными проблемами голода, экологии и энергетики, куда жертвовала почти все свои гигантские доходы от компании.

Ей принадлежала квартира на верхнем этаже здания «Фонда помощи АртЗмиды» в центре Коламбуса, в нескольких кварталах от GSS, однако она редко там появлялась, почти постоянно разъезжая по миру: посещала самые неблагополучные и бедные страны, чтобы привлечь к ним внимание общественности, а также контролировала деятельность фонда. Плюс ко всему она использовала новообретенную славу и состояние, чтобы отстаивать целый ряд экологических и гуманитарных целей по всему миру. Казалось, буквально за ночь Саманта превратилась в своего рода рок-звезду среди филантропов и гуманистов: этакая Опра, Джоан Джетт и мать Тереза в одном флаконе. Ее обожали миллиарды поклонников, и, несмотря ни на что, им оставался и я.

Конечно, не одна Саманта пыталась улучшить мир. Мы с Эйч и Сёто тоже вносили свою лепту.

Сёто основал благотворительную организацию под названием «Совет Дайсё», которая предоставляла еду, жилье, медицинскую и юридическую помощь миллионам юных хикикомори, добровольных затворников. Эйч учредила похожую организацию под названием «Дом Хелен», дающую безопасное убежище бездомным детям из ЛГБТКИА-сообщества со всей Северной Америки. Также она создала фонд, предоставляющий обедневшим африканским странам автономные технологии и ресурсы, который в шутку назвала «Просветительская программа Ваканды»⁸.

А я открыл некоммерческую «Благотворительную организацию Парсифаля», которая предоставляла еду, электричество, доступ к Интернету и гарнитуры ОНИ сиротам и малообеспеченным детям по всему миру (именно такую помощь я хотел бы получить сам, живя в штабелях).

⁸ Ваканда – вымышленная африканская страна из комиксов «Марвел», родина Черной пантеры.

Мы также направляли средства правительству США, которое уже десятилетия выживало лишь за счет иностранной помощи. Мы покрыли государственный долг и предоставили им беспилотники для воздушной обороны, а еще тактические телеботы, чтобы восстановить порядок в сельских регионах, где вместе с электросетью рухнула и местная инфраструктура. Сотрудникам правоохранительных органов больше не приходилось рисковать жизнью для поддержания порядка: наши полицейские телеботы взяли на себя их обязанности служить и защищать, при этом не подвергая риску человеческие жизни. Благодаря встроенным программам и операционным предохранителям они не могли никому навредить при исполнении.

Вчетвером мы жертвовали на благотворительность миллиарды долларов в год. Впрочем, множество богачей, Огден Морроу в их числе, уже десятилетиями вбухивали тонны деньжищ в решение тех же проблем, но все без толку. И пока что благородные усилия Великолепной пятерки тоже не намного сдвинули дело с места. Нам удавалось на время сдерживать хаос и полный крах, однако положение человечества продолжало ухудшаться.

Лично мне причина провала казалась до боли очевидной: мы уже прошли точку невозврата. Население планеты стремительно росло и приближалось к десяти миллиардам, а матушка Земля вполне прямо давала понять, что больше не в силах тащить нас всех на своем горбу – особенно когда последние два века мы беспрерывно отравляем ее воду и атмосферу промышленными отходами. Мы сами посеяли ядовитые семена, нам и пожинать ядовитый урожай.

Именно поэтому я продолжал работать над запасным планом, о котором поведал Саманте при первой встрече. Последние три года я финансировал строительство небольшого космического корабля, работающего на ядерном двигателе, с автономной биосферой, где продолжительное время сможет жить экипаж из двух десятков людей. Эйч и Сёто присоединились к проекту, частично оплачивая гигантские затраты на строительство.

Я окрестил корабль «Воннегут», как свой старый звездолет типа «светлячок» в OASISe, названный в честь любимого писателя.

Если термоядерные двигатели «Воннегута» сработают как полагается, радиационная защита выдержит, а бронированный корпус не пострадает от микрометеоритов или астероидов, мы долетим до ближайшей от Солнца звезды, Проксимы Центавры, примерно за сорок семь лет. Там мы разыщем пригодную для жизни планету и создадим новый дом для себя, наших детей и замороженных человеческих эмбрионов, которых возьмем с собой (мы уже больше года принимали пожертвования эмбрионов – со всего мира ради генетического разнообразия).

Бортовой компьютер корабля содержал новую автономную симуляцию виртуальной реальности для использования в длительном путешествии. После долгих споров мы, наконец, назвали наше новое виртуальное царство ARC@DIA (Эйч предложила заменить вторую «а» «собакой», чтобы придать слову вид сетевого ника, а также чтобы имя не путали с названием области в Древней Греции, британской музыкальной группой (побочного проекта Duran Duran), вымышленного города на планете Галлифрея из «Доктора Кто», альтернативным планом реальности в игре Dungeons and Dragons и всех прочих Аркадий. Плюс, как выразилась Эйч, ARC@DIA – вот, где собака зарыта!)

Во время путешествия ARC@DIA станет нашим личным OASISом на минималках. Ее продолжали проектировать и, вероятно, не перестанут до самого отправления. Ввиду различных технических ограничений наша симуляция гораздо меньше OASISa – примерно половина его одного сектора. Однако для нашего крошечного экипажа – огромное виртуальное пространство. Места достаточно для копий более двухсот любимых планет вместе с их обитателями. Мы не стали переносить к себе всякие коммерческие планеты – там, куда мы направимся, не будет магазинов или торговли как таковой. Плюс, приходилось экономить место для хранения данных, поскольку мы также брали с собой резервную копию всей базы «ОНИнет», которая обновлялась каждую ночь.

Наша симуляция отличалась от предшественницы еще одной деталью – доступ к ARC@DIA будет возможен только через нейронную гарнитуру. Зачем тратить время, пространство и деньги на устаревшую тактильную технологию?

«Воннегут» планировали закончить лишь через год, но мы с Эйч и Сёто никуда не спешили и не горели желанием покинуть Землю ради затяжного, неудобного и опасного путешествия. К тому же мы пока не собирались ставить крест на родной планете и все еще лелеяли надежду ее спасти. Строительство космического корабля было подготовкой к концу света в мультимиллиардном масштабе – сбором своеобразного тревожного чемоданчика на случай, если – или когда – мир окончательно покатится в тартарары.

Мы скрывали существование проекта от всех (от Саманты в том числе), однако в конце концов пресса прознала о нашем грандиозном замысле. Разумеется, Саманта рвала и метала, узнав, что мы потратили более трехсот миллиардов долларов на строительство корабля для побега с умирающей планеты вместо того, чтобы вложить эти деньги и ресурсы в ее спасение.

Я ей сказал, что мы побережем для нее местечко в «Воннегута» – думаю, вы и сами можете угадать ее реакцию. Она в ярости вылетела из кабинета, а потом раскритиковала нас в пух и прах перед прессой: заявила, будто мы подорвали цивилизацию, выпустив ОНИ, а затем использовали прибыль для строительства шлюпки ради спасения собственной шкуры.

Однако я смотрел на ситуацию иначе – как, к счастью, и мои друзья. Мы восхищались оптимизмом Саманты и, возможно, порой, в благоприятные времена, даже его разделяли. Тем не менее нельзя отрицать, что Земля балансировала на грани самоуничтожения, и глупо класть все яйца в одну корзину. Отправить небольшую часть человечества в космос – поступок вполне разумный, а в тот тяжелый исторический период такая возможность имелась только у нас.

0002

Проплыв кругов двадцать в крытом подогреваемом бассейне олимпийского размера – в котором, благодаря плавательным очкам дополненной реальности, кишели редкие тропические рыбки, а компанию мне составляли дружелюбные дельфины, – я вошел в гардеробную комнату, заполненную сшитыми на заказ костюмами и дизайнерской одеждой, которые я никогда не надевал и вряд ли вообще надену. Каждый день я носил одно и то же, поэтому задумываться о такой ерунде не приходилось. Я взял пример с персонажа Джеффа Голдблюма из фильма «Муха», которого, в свою очередь, вдохновил Альберт Эйнштейн.

Столь же предан я был и ежедневным тренировкам, даже когда неважно себя чувствовал. Мне требовалось двигаться хотя бы два часа в день, поскольку почти двенадцать часов я проводил в OASISe, после чего еще восемь спал. Поэтому казалось существенно важным по крайней мере два часа иметь интенсивную физическую нагрузку, чтобы компенсировать двадцать часов, проведенных без движения. Людям в реальности, наряду с питанием и сном, приходится также выполнять физические упражнения, поскольку никакая их имитация в ОНИ не влияет на организм – не улучшает кровообращение и не укрепляет тонус мышц.

Зашнуровав винтажные кроссовки Air Jordans, я вышел на балкон, где меня ждал мой привычный завтрак. Когда я сел за стол, один из человекоподобных роботов-прислужников по имени Бельведер снял крышку с тарелки омлета с драниками и налил в стакан свежесжатый апельсиновый сок. Затем встал в углу балкона и замер, превращаясь в статую до тех пор, пока он вновь не понадобится.

Бельведер запрограммирован не болтать попусту, а только отвечать на вопросы, поскольку его механический голос наводил на меня жуть, сколько ни регулируй тембр и модуляцию. Наверное, я пересмотрел фильмов о восстании роботов. Разумеется, мои роботы-слуги никак не могли устроить переворот. Как и у большинства разумных роботов, с которыми ежедневно взаимодействуют люди, у Бельведера и его коллег искусственный интеллект первого уровня, считающийся «чрезвычайно слабым». Такой используют для управления роботами-слугами и беспилотными самолетами, а также для вождения автоматизированных машин. Все наши NPC первоуровневые.

ИИ второго уровня применяют в основном для научных и военных целей, а правительства большинства стран значительно ограничивают их применение и нормы эксплуатации. Двухуровневые обладают кратковременной памятью и более сильной способностью к независимому обучению, однако они еще не в состоянии формировать автономность, мало-мальскую индивидуальность или самосознание.

Совсем другое дело ИИ третьего уровня – полностью автономный, обладающий сознанием и критическим мышлением. Такой, о котором предостерегают научно-фантастические фильмы. Хвала Крому, роботы с этим уровнем искусственного интеллекта по-прежнему существовали лишь в умах людей. Впрочем, вряд ли надолго, как считают ведущие инженеры GSS. Гонка по созданию истинного ИИ стала сродни ядерной гонке во время Второй мировой. Несколько стран, включая США, работали над полномасштабным, сознательным искусственным интеллектом, равным или превосходящим по умственным способностям среднестатистического человека. Возможно, некоторые уже добились успеха и теперь просто выжидали, кто первым решится спустить его с цепи: например, в виде армии разумных воздушных дронов и боевых телеботов, которые повторяют «Принято!», расстреливая из пулеметов гражданское население. Если только сперва мы не уничтожим друг друга ядерными бомбами.

Некоторое время я жевал свой завтрак в тишине, уставившись в небо. Доев, вновь натянул на нос очки допреальности и вошел в свою учетную запись OASISa. Затем, применив тщательно зашифрованный код удаленного доступа, взял под контроль телебота – человекоподоб-

ного робота телеприсутствия, – который находился на борту «Воннегута» на орбите высоко над Землей. Очки позволяли мне видеть его «глазами» – группой стереоскопических видеокамер, вмонтированных в его голову. Я отсоединил телебот от зарядной подстанции, прикрепленной к переборке в носовом грузовом отсеке корабля. Отсек, в свою очередь, находился на постоянно вращающейся кольцевой секции, чтобы создать симуляцию гравитации за счет центростремительной силы.

Я направил телебот к смотровому иллюминатору во внешнем корпусе. Пришлось подождать несколько секунд, пока кольцо не повернется таким образом, чтобы в поле зрения появилась светящаяся голубая Земля. В тот момент «Воннегут» как раз пролетал над Северной Америкой, и через облачный просвет мне удалось определить очертания озера Эри, а прямо под ним – плотную светящуюся сетку Коламбуса. Я стабилизировал картинку, а затем увеличивал до тех пор, пока не получил спутниковое изображение собственного дома и балкона, на котором сидел. Пару мгновений я мог любоваться самим собой глазами робота телеприсутствия на борту космического корабля, летящего вокруг Земли.

Когда планета вновь скрылась из виду, я направил телебот на быстрый осмотр корабля. В каждой секции по воздуху плавали десятки телеботов под контролем техников и инженеров с Земли: они тестировали экспериментальный сверхпрочный радиационный щит вокруг хранилища с замороженными эмбрионами. Понаблюдав некоторое время за их работой, я перешел в центр управления сетью, чтобы проверить резервные серверы ARC@DIA и канал связи с OASISом, через который обновлялись наши копии различных планет в симуляции. Все работало без сучка без задоринки. На компьютере «Воннегута» по-прежнему оставалось много свободного места для хранения будущих обновлений. Его производительность позволяла максимум сотне пользователей одновременно подключаться к ARC@DIA, что намного больше необходимого.

Еще чуть-чуть полетав на телеботе по тихим коридорам корабля, я вернул его на подстанцию для зарядки, затем отключил связь и вновь оказался на Земле, в кресле на своей террасе. Я слетал в космос и вернулся обратно, потратив на это всего пятнадцать минут.

Я попытался созвониться с Эйч и Сёто, чтобы потрепаться о личном перед встречей совладельцев. Но, как обычно, ни один не ответил. Сняв очки, я со вздохом бросил их на стол. Вероятно, Эйч еще спит, а Сёто уже весь в делах. Можно было глянуть статусы их аккаунтов, но я на собственном горьком опыте убедился, что, если друзья тебя избегают, лучше об этом не знать.

Я продолжил завтракать в тишине, слушая шелест деревьев на ветру и бездумно наблюдая за стаей охранных дронов над головой, патрулирующих поместье. Обычно на открытом воздухе я проводил только завтрак, заряжаясь минимальной дозой солнечного света. В глубине души я по-прежнему разделял мнение Холлидэя о том, что прогулки на улице сильно переоценивают.

Вновь надев очки допреальности, я пролистал электронные письма, скопившиеся за ночь, затем пополнил свою очередь «ОНИнет» новыми симами и ридами из списка «Самых популярных загрузок», как делал каждое утро, хотя у меня уже скопилось записей на тысячи часов – больше, чем я в состоянии просмотреть, доживи хоть до ста лет. Вот почему я регулярно обновлял очередь и менял клипы местами: чтобы успеть глянуть самое интересное.

В начале существования «ОНИнет» некоторые в GSS переживали, что OASIS превратится в город-призрак, поскольку все променяют его на просмотр записей «опи». Однако OASIS продолжал расти и процветать параллельно с «ОНИнет»: большинство пользователей проводили равное количество времени в обеих симуляциях. Возможно, природа человека такова, что он жаждет как пассивных, так и интерактивных развлечений.

Привычным образом я забил в поисковике АртЗмиду и Саманту Кук, проверяя, появились ли новые записи с ее участием. Я отслеживал их все и загружал себе. Даже простые, где

она давала кому-то автограф, – они позволяли мне побыть рядом с ней хотя бы несколько мгновений. Я жалок и сам это сознаю, отчего становлюсь вдвойне жалким.

Но поверьте, я мог бы смотреть куда более извращенные и пошлые записи. В тот момент самой скачиваемой в разделе контента для взрослых была оргия на пятьдесят человек, записанная одновременно всеми участниками, благодаря чему зритель мог переходить от одного человека к другому – прямо как гедонистический демон. В сравнении с этим моя киберслежка за бывшей девушкой во время ее публичных появлений казалась весьма невинным занятием.

Не поймите меня превратно. «ОНИнет» нужен не только для секса без обязательств и употребления наркотиков без вреда. Это также крайне мощный инструмент для развития в людях взаимопонимания и сопереживания. Артисты, политики, художники и активисты используют новое средство коммуникации для того, чтобы затронуть умы людей по всему миру, и результаты впечатляют. Даже «Фонд АртЗмиды» начал публиковать свои записи «oni»: фрагменты жизни от лица нищих и эксплуатируемых людей из разных стран, которые показывали глубину их бедственного положения. Потрясающий и действенный способ применения ОНИ. На мой взгляд, со стороны Саманты несколько лицемерно прибегать к технологии для продвижения собственных идей после того, как она рьяно выступила против ее выпуска. Так я ей и сказал на одном из совещаний, но Саманта ясно дала понять, что плевала на мое мнение с высокой колокольни.

Доев последний кусочек уже остывшего омлета, я вытер рот салфеткой и бросил ее на стол. Бельведер сразу принялся убирать – механизмы в роботизированных конечностях жужжали при каждом коротком, тщательно рассчитанном движении.

Чем заняться?

Можно было отправиться в музыкальную комнату для ежедневного урока игры на гитаре – одного из моих новых увлечений. По технике и по сложности занятие отличалось от игры на гитаре в OASISe. К счастью, мне помогал самый лучший учитель – полностью лицензированная голограмма великого Эдварда Ван Халена, примерно времен выпуска альбома «1984». Благодаря его строгому руководству у меня получалось довольно неплохо.

Или можно было взять урок голливудских танцев. Через несколько месяцев планировалась свадьба Эйч и Эндиры, и я готовился к торжеству. Саманта тоже придет, и я втайне лелеял идиотскую мечту о том, что сумею вернуть ее расположение, разорвав танцпол.

На дисплее очков выскочило напоминание о скором сеансе психотерапии. Я всегда встречался с психологом перед совещанием совладельцев GSS, чтобы настроиться на спокойный, миролюбивый лад и не затевать ненужных ссор с Самантой. Порой ухищрение даже срабатывало.

Я коснулся значка терапии на панели, и в кресле напротив меня появился мой виртуальный психолог. Программное обеспечение позволяло выбрать внешность и характер врача из тысяч готовых вариантов, начиная с Фрейда и заканчивая Фрейзером⁹. Я выбрал Шона Мэгуайра – персонажа Робина Уильямса из фильма «Умница Уилл Хантинг». Благодаря его непринужденности, ласковой улыбке и фальшивому бостонскому выговору у меня создавалось впечатление, будто я разговариваю со старым добрым другом, пусть даже он обычно только произносил стандартные фразы, вроде: «Ага, продолжай» или «И что ты при этом чувствуешь, Уэйд?»

Также программа позволяла изменить место сеанса – настройкой по умолчанию являлся кабинет Мэгуайра в колледже, где он преподавал и где проходило большинство его сеансов с Уиллом Хантингом. Среди вариантов были различные бары на юге Бостона, в том числе фигурирующие в фильме. Однако сегодня утром мне захотелось чего-то новенького, поэтому

⁹ Фрейзер Крейн – персонаж популярного американского ситкома «Фрейзер», выходившего на экраны с 1993 по 2004 г.

я выбрал скамейку у озера в Бостонском городском саду, и мгновение спустя мы с Шоном уже сидели на ней бок о бок, уставившись на лебедей в пруду.

Для начала мой психолог спросил, по-прежнему ли мне снятся кошмары о смерти тети Элис. «Нет», – солгал я, не желая опять обсуждать эту тему. Тогда он перешел к моей «зависимости» (его слово) от социальных сетей и поинтересовался, полегчало ли мне. С месяц назад я наложил необратимую годовую блокировку на все свои аккаунты в соцсетях. Я признался Шону, что еще испытываю симптомы ломки, которые, впрочем, постепенно ослабевают.

Зависимость от новостных лент зародилась задолго до моего появления на свет, а выход ОНИ только усугубил проблему. Большинство ранних соцсетей вроде «Фейсбука», «Ютьюба» и «Твиттера» перебрались в OASIS вскоре после его запуска, и все они до сих пор существуют там в вашей ленте контента – единой ленте социальных сетей, встроенной в каждую учетную запись. Через нее миллиарды пользователей OASISa по всему миру обмениваются сообщениями, мемами, файлами, фотографиями, песнями, видео, сплетнями о знаменитостях, порнографией и мелочными оскорблениями, точно так же, как и в интернете последние полвека.

Общение в любой форме мне никогда не давалось, поэтому большую часть жизни я полностью избегал социальные сети. И зря я нарушил привычки, став публичной персоной. Оказалось, жизнь у всех на виду совсем не для меня. Я был обычным замкнутым подростком, который хорошо разбирается в видеоиграх и запоминает бесполезные факты. Ни психологически, ни эмоционально я не был подготовлен к вниманию всего мира. Каждую секунду где-нибудь в интернете миллионы людей писали мне лично или в постах всякую фигню. Началось все, когда я отыскал Медный ключ, но только после победы в конкурсе хейтеры активизировались во всю мощь.

Вполне закономерно, надо полагать. Едва унаследовав состояние Холлидэя, в глазах людей я перестал быть голодранцем из штабелей, героически сражавшимся с «шестерками», и превратился в типичного мерзавца-миллиардера, живущего вольготной жизнью в тепле и достатке. Казалось, никакая благотворительность и помощь человечеству не имеют ни малейшего значения. Злопыхатели в медиа коверкали ник моего аватара на «Парвеню»¹⁰, в то время как менее высокопарные рядовые тролли в интернете переняли старое прозвище, каким наградили меня Я-60х, – «Пенисваль».

Ситуация усугубилась, когда откуда ни возьмись вылезла музыкальная группа «Посиделки с тапиокой» с песней «Отсасывающий у шестерок». В ней использовался отредактированный в автотюне фрагмент фразы из прямой трансляции, которую я делал во время битвы у замка Анорака. На ней я заявил всему миру: «Если добуду пасхальное яйцо Холлидэя, призовые деньги поделю поровну с Артемидой, Эйч и Сёто... Если сокру, считайте меня бесхребетным слизняком, отсасывающим у “шестерок”». Однако доморощенные музыканты отбросили первую часть, и на протяжении всей композиции я противным голоском распеваю: «Считайте меня бесхребетным слизняком, отсасывающим у “шестерок”!»

Песня стала хитом – первым и последним в карьере «Посиделок с тапиокой». Они разместили в «ОНИнет» музыкальный клип, который успели загрузить более миллиарда раз, прежде чем я его заблокировал. Затем я подал на группу в суд за ущемление чести и достоинства и обобрал до нитки всех ее участников. Разумеется, после этого народ возненавидел меня пуще прежнего.

На долю Саманты, Эйч и Сёто, конечно, тоже выпало немало хейта, но они отнеслись к нему спокойно. Каким-то невысказанным образом им удавалось наслаждаться обожанием миллиардов поклонников и при этом не обращать внимания на оскорбления даже самых ярых ненавистников. Казалось, для подобного мне не доставало эмоциональной зрелости.

¹⁰ Парвеню – выскочка, человек незначительного происхождения, пробившийся в аристократическое общество и подражающий аристократам.

Да, сам знаю, хейт – лишь пустые слова, которые никак не влияют на реальную жизнь. Если только мы сами не начнем относиться к ним серьезно. Собственно, я и относился.

Опять же, я осознавал и то, что подавляющее большинство троллей отыгрываются на нас из-за сокрушительного разочарования от собственной жизни. Их можно понять. Многие в самом деле влачили предельно жалкое существование. Следовало только пожалеть несчастные, ничтожные души, которым больше заняться нечем, кроме как изливать свое недовольство жизнью в гневных постах.

Тем не менее от ярости мне снесло башню, и я принялся уничтожать троллей направо и налево.

Способности суперпользователя, унаследованные от Холлидэя, позволяли мне обходить строгие правила анонимности пользователей OASISa. Поэтому, когда очередной чмошный умник под ником вроде ПенисфальОтстой публиковал обо мне гадости, я заходил в личные настройки его профиля, определял его точное местоположение в OASISe и принимался ждать, когда он ступит в зону «игрок-против-игрока». Затем, не успевал ПенисфальОтстой понять, что происходит, я включал невидимость, телепортировался к нему и уничтожал говнюка к чертям собачьим заклинанием Перст смерти девяносто девятого уровня. С мантией Анорака я стал одновременно всемогущим и неуязвимым, так что никто на свете не мог мне помешать.

Таким же образом я с превеликим удовольствием порешил сотни троллей. Кто-то говорил обо мне гадости – я отслеживал и убивал их аватар. Кто-то поливал грязью АртЗмиду или ее фонд – я отслеживал и убивал их аватар. Кто-то публиковал расистские мемы об Эйч или видео с критикой работы Сёто – я отслеживал и убивал их аватар. Обычно перед убийством я задавал им риторический вопрос: «Кто главный в Бартертауне?»¹¹

В конце концов люди принялись обвинять меня в том, что именно я – тот самый неотслеживаемый, невидимый, суперсильный преступник, и последующая за этим негативная реакция СМИ, получившая название «Парсифальгейт»¹², разрушила мою репутацию. Благодаря мантии не нашли никаких прямых доказательств против меня, и, разумеется, сам я все отрицал, однако нельзя не признать, что косвенные улики однозначно указывали на меня. Сами посудите: куча аватаров погибает от рук необнаруживаемого, всемогущего аватара, и объединяет их только то, что они поливали грязью единственного человека, у которого вполне может быть необнаруживаемый, всемогущий аватар... Ну и дела!

Петицию с требованием привести меня к ответственности подписали сотни миллионов ежедневных пользователей OASISa. На меня подали несколько десятков коллективных исков, но ни один не выиграл: я был мультимиллиардером с неограниченными ресурсами и лучшими юристами в мире, к тому же не существовало никаких доказательств правонарушений с моей стороны. Однако с ненавистью народа я ничего поделать не мог.

Наконец Эйч усадила меня перед собой, как маленького, и провела серьезную беседу. Она напомнила, что теперь я успешный и влиятельный бизнесмен, пусть даже внутри я по-прежнему чувствую себя все тем же сиротой из штабелей. Она советовала мне повзрослеть и перестать загоняться. «Научись благодарить судьбу, Си».

Я нехотя внял ее совету и обратился к психотерапии. Разумеется, я мог оплатить реального психолога, но мне было легче делиться своими сокровенными мыслями с компьютерной программой, нежели с человеком. Виртуальный специалист не осудит тебя и не станет за спиной смеяться над твоими тайнами, он ни единой душе не расскажет об услышанном – только такому психотерапевту я и мог довериться.

¹¹ Цитата из фильма «Безумный Макс».

¹² В медиа часто добавляют суффикс «гейт» к именам или названиям, чтобы назвать скандалы, возникшие после обнаружения противоправных или неэтичных действий известных личностей, особенно в политике и экономике. Тенденция возникла после громкого политического скандала в Америке в начале семидесятых, в котором фигурировал отель «Уотергейт», закончившийся отставкой президента Ричарда Никсона.

После нескольких сеансов с Шоном я осознал, что ради душевного спокойствия мне необходимо полностью вычеркнуть социальные сети из своей жизни. Так я и поступил. И решение оказалось верным. Вскоре мой гнев утих, а уязвленная гордость начала заживать.

Отойдя от предмета зависимости на приличное расстояние, я сумел кое-что осознать: человеку природой не заложено вариться во всемирной социальной сети, состоящей из миллиардов людей. Эволюция создала нас охотниками и собирателями, чья психика способна выдерживать общение только с другими членами нашего племени – племени, состоящем максимум из нескольких сотен других людей. Общаться же с тысячами или даже миллионами каждый божий день – это перебор для наших обезьяноподобных тычков. Именно поэтому с самого появления на рубеже веков социальные сети постепенно сводят человечество с ума.

Я даже начал задумываться, а не изобретение ли глобальной соцсети является тем самым «Великим фильтром»¹³, который в теории привел к вымиранию технологически развитых цивилизаций, вместо ядерного оружия или изменения климата? Возможно, каждый раз, когда разумные существа изобретали глобальную компьютерную сеть, они немедленно наполнялись такой жгучей ненавистью друг к другу, что в конечном итоге уничтожали всю цивилизацию за несколько десятилетий.

Что ж, время покажет.

О чем я никогда не рассказывал своему психологу – или кому бы то ни было, – так это о том, как меня утешала мысль о Большой Красной Кнопке в моем распоряжении.

Я вовсе не планировал на нее нажимать, прекрасно представляя, что будет, если отключить OASIS – читал всевозможные прогнозы с наихудшими сценариями развития событий и видел катастрофы, смоделированные внутренним аналитическим центром GSS. Перспективы весьма неприглядные. Все сходились во мнении, что если OASIS зависнет хотя бы на пару дней, то зависнет и все человечество.

Это мнение только укрепилось после нашего слияния с IOI, поскольку почти все операции, которые поддерживают каркас глобального интернета, стали в той или иной степени зависеть от OASISa. Как и подавляющее большинство систем безопасности и обороны по всему миру на государственном, областном, городском и частном уровнях. Рухни OASIS, вслед за ним, вероятно, полетит вся инфраструктура интернета, а наша и без того неустойчивая цивилизация тоже посыплется, как замок из песка. Именно поэтому GSS понатыкали по всей планете множество резервных серверов.

Никто не знал, что создатель OASISa снабдил симуляцию кнопкой самоуничтожения и что теперь доступом к ней обладаю лишь я один. Никто не знал, что судьба всего человечества в буквальном смысле в моих руках. Никто, кроме меня. И я был только рад.

Завершив сеанс с виртуальным психотерапевтом, я сошел на первый этаж и направился в свой кабинет в самом конце восточного крыла – ту же огромную, обитую дубовыми панелями комнату, которая некогда служила кабинетом Холлидэй. Ту самую, в которой он продумал и запрограммировал свою изоциренную охоту за пасхалкой. Ее копия даже фигурировала в финальном задании.

Я почитал этот кабинет как храм. И потратил три года и миллионы долларов на воссоздание огромной коллекции классических игровых консолей и домашних компьютеров, которые Холлидэй изначально здесь выставлял.

В овальном кабинете находились сотни столов из стекла, на каждый поместили по одному экспонату, вкуче с его внешними устройствами, джойстиком, программным обеспечением и играми, разложенными на многоуровневых стеллажах. Все наборы скрупулезно отсортированы и выставлены на обозрение, как в музее.

¹³ Согласно гипотезе «Великого фильтра», высказанной Р. Д. Хенсоном, существует некий фактор (фильтр), который останавливает развитие технологически развитой цивилизации и даже приводит к ее самоуничтожению.

В углу пылилась стандартная система погружения OASISa. В те времена я использовал ее только в экстренных случаях, когда требовалось зайти в OASIS по прошествии двенадцатичасового лимита ОНИ. Трудно поверить, что всего несколько лет назад я вполне спокойно выходил в OASIS с помощью визора и тактильного оснащения. Едва привыкаешь к гарнитуре ОНИ, при использовании старого оборудования все кажется крайне фальшивым – пусть даже у вас лучшие модели, которые только можно достать.

В центре помещения на овальном подъемнике стоял мой новый опытный образец МоТИФа – мобильного тактического индивидуального физиохранилища. Оно являлось улучшенной версией стандартного хранилища для погружения в OASIS – своеобразного бронированного гроба, который защищает ваше спящее тело, пока вы гуляете по сети. Вот только моя новая разработка не просто обеспечивала пассивную защиту. Входящий в линейку боевых хранилищ для погружения в OASIS «СуперХранилище Премиум» МоТИФ больше походил на вооруженного до зубов паукообразного робота, нежели на гроб. Он представлял собой бронированную спасательную машину и вездеходное боевое оружие с восемью выдвижными бронированными опорами для передвижения по любой местности, а также парой пулеметов и гранатометов, установленных по бокам бронированного шасси; я уж молчу о пуленепробиваемом фонаре¹⁴!

Наш рекламный отдел придумал идеальный слоган: «Если придется убивать в целях самозащиты, то вам нужен МоТИФ!»

Управлять МоТИФом можно было в сознательном состоянии через панель в кабине, а в OASISe – через своего аватара с помощью гарнитуры ОНИ. Так что, если на мое тело нападут, когда я в системе, мне не придется даже выходить. При этом я смогу осыпать своих обидчиков проклятиями через оглушительно громкие динамики, установленные на его бронированном каркасе.

Пожалуй, в МоТИФе не было особой необходимости, учитывая целую армию охранников и защитных дронов, стерегущих мой дом. Однако такие вот навороченные прибабасы – преимущество моего положения в GSS, и должен признать, с ними я чувствовал себя гораздо спокойнее, оставляя свое тело без присмотра на двенадцать часов.

Большинство пользователей ОНИ не могли себе позволить даже стандартное хранилище для погружения, не говоря уж о личной бронированной боевой машине. Некоторые ограничивались тем, что запирали себя в комнате или в шкафу, прежде чем войти в симуляцию с гарнитурой ОНИ. Иные просили друзей или родственников присмотреть за их беззащитными телами, пока их сознание в другом месте.

Естественно, как любила подчеркивать АртЗмида, часто пользователи вообще не принимали никаких мер предосторожности, надевая гарнитуру, за что многие слишком дорого поплатились. Возник новый вид преступников – воров, насильников, серийных убийц и охотников на человеческие органы, – которые нападали исключительно на пользователей ОНИ, не защищавших свои бессознательные тела. Впрочем, за прошедшие годы по всему миру открылись тысячи капсульных отелей «ТелоСейф», где можно было снять номер величиною с гроб всего за несколько монет в день – самое дешевое жилье из существующих. Предложение не поспевало за спросом.

Чтобы еще больше обезопасить пользователей, GSS начали продавать премиальные гарнитуры ОНИ со встроенными камерами, которые активировались при постороннем движении, а видео в прямом эфире можно было просмотреть изнутри OASISa. Хранилища для погружения оснастили внутренними и внешними камерами, позволяющими владельцам контролировать свое физическое тело и его окружение из симуляции, а также датчиками движения, которые предупреждают пользователей, если к их телу в реале приближаются на расстоянии плевка.

¹⁴ Фонарь – прозрачный купол над кабиной пилота.

Войдя в кабинет, я сперва отправился в прилегающий к нему туалет и просидел там до тех пор, пока не опорожнил кишечник и мочевого пузыря. Визит в уборную стал ритуалом перед входом в систему для многих пользователей ОНИ – особенно для тех, кто планировал провести в OASISe все разрешенные двенадцать часов и не хотел обделаться. Затем я залез в МоТИФ и устроился в откидном кресле, принимающем форму тела. Вокруг рук и лодыжек тут же обвилились мягкие хомуты, чтобы я ненароком не выпал. Во время длительного использования ОНИ кресло периодически меня двигало и сгибало конечности, чтобы улучшить кровообращение и предотвратить мышечную атрофию. Существовали также специальные костюмы, которые с помощью электрического тока стимулировали мышцы, но я ими не пользовался – они раздражали мою чувствительную кожу.

Я нажал на кнопку, опускающую фонарь МоТИФа, затем на другую, активирующую круглую платформу, на которой стояла машина. Я с предвкушением подобрался, готовясь к спуску. Площадка стремительно полетела вниз, перед глазами замелькали лампы, встроенные в укрепленные титаном стены шахты.

Лифт спроектировали таким образом, чтобы, если во время спуска смотреть вверх, то вид был прямо как в суперсекретном лифте «пепси», охраняемом Би Би Кингом в фильме «Шпионы как мы». Лифт вел к бункеру, где Холлидэй планировал переждать Третью мировую войну, которая угрожает разразиться в любой момент вот уже лет сто. Теперь же я использовал помещение для своих ежедневных двенадцатичасовых погружений в ОНИ. Меня успокаивала мысль, что мое реальное тело глубоко под землей и надежно защищено. Даже ракетный удар по дому меня не страшил, если вдруг какой-нибудь свихнувшийся диктатор, которому надоело жить, сумеет прорваться сквозь государственную оборонную сеть, а также резервную сеть GSS, охватывающую Коламбус и защищающую наши серверы от террористических атак, и еще резервную сеть резервной сети противобаллистической обороны вокруг моего особняка.

Нет, я вовсе не параноик: весь мир знал мой адрес, такие меры предосторожности вполне оправданы.

Когда открылись защитные двери лифта, я направил МоТИФ вперед, и он по-паучьи выполз в разгрузочный отсек бункера – в огромное пустое помещение из бетона со встроенными в потолок лампами. Напротив лифта находились бронированные двери, ведущие в высокотехнологичное, полностью укомплектованное бомбоубежище.

Втайне мне нравилось сюда спускаться. В трех километрах под землей, в этом бронированном бетонном бункере я чувствовал, будто нахожусь в своей собственной частной бэтпещере (теперь я понимаю, что Брюс Уэйн никогда бы не сумел в одиночку построить свою берлогу для борьбы с преступностью – проложить трубы и залить бетон в полной секретности, без всяких помощников, кроме престарелого дворецкого. Ага, черта с два).

Я опустил МоТИФ на пол, убрал его ноги и перевел в стандартный режим защиты. Затем снял с подставки над головой гарнитуру ОНИ и надел ее. При включении титановые сенсорные дуги автоматически сжались, облепляя мой череп, и плотно зафиксировались. Если посреди сеанса ОНИ гарнитура сдвинется хотя бы на миллиметр... мне, скажем так, не поздоровится.

Я нажал кнопку для закрытия бронированного фонаря, и он с шипением захлопнулся, надежно запечатывая меня в просторной кабине. Затем, прочистив горло, я произнес:

– Войти в систему.

Голову слегка защипало, когда гарнитура сканировала мой мозг для подтверждения личности. Затем женский голос попросил назвать кодовую фразу, что я и сделал, тщательно выговаривая каждый слог. Недавно я вернул кодовую фразу, которую использовал в последние дни охоты за пасхалкой Холлидэя, – строчку из песни восьмидесят седьмого года Don't Let's Start группы They Might Be Giants: «No one in the world ever gets what they want and that is beautiful»¹⁵.

¹⁵ Никто в этом мире не получает желаемого, и это прекрасно.

Как только кодовая фраза прошла проверку и я согласился с предупреждением о безопасности, система завершила вход. Когда реальность начала удаляться, уступая место OASISy, словно издали слышался мой вздох облегчения.

0003

Я материализовался в своей крепости на Фалько – небольшом астероиде в Четырнадцатом секторе, который по-прежнему служил домом моему аватару. Унаследовав замок Анорака, я в него переехал, но мне не зашло ни оформление, ни в целом обстановка. Здесь же я чувствовал себя как дома, в своей старой берлоге, которую сам спроектировал и построил.

Я появился в центре управления – там же, где мой аватар сидел накануне, когда я достиг двенадцатичасового лимита использования ОНИ и меня автоматически выбросило из системы. Передо мной располагалась панель с кучей кнопок, переключателей, клавиатур, джойстиков и дисплеев. Слева находилась группа мониторов, подключенных к виртуальным камерам, понатыканным по всей крепости – как внутри, так и снаружи. Мониторы справа показывали картинку с реальных камер моего хранилища для погружения – мое спящее тело с нескольких ракурсов с подробным отображением жизненных показателей.

Сквозь стеклянный купол я взглянул на бесплодный, изрытый кратерами пейзаж вокруг крепости. Это место служило домом для моего аватара в последний год конкурса Холлидэя. Я разгадал одну из его главных загадок, сидя в этом самом кресле. Теперь я надеялся родной обстановкой вызвать вдохновение по Загадке осколков. Однако до сих пор никакого продвижения.

На дисплее аватара в меню суперпользователя я выбрал телепортацию, затем прокрутил список сохраненных локаций, пока не нашел планету Григериэс в Первом секторе, где находятся виртуальные офисы Gregarious Simulation Systems. Когда я нажал на значок телепортации, мой аватар мгновенно переместился по заданным координатам на расстоянии сотен миллионов виртуальных миль.

Будь я обычным пользователем, это перемещение обошлось бы мне в кругленькую сумму. Но с мантией Анорака я мог совершенно бесплатно телепортироваться куда угодно и когда угодно. Подумать только, не так давно я, нищий школьник, не мог даже покинуть Людус!

Мой аватар постепенно материализовался на верхнем этаже небоскреба GSS, виртуальной копии реального. В приемной меня уже ожидал исполнительный директор компании Фейсал Содхи.

– Мистер Уоттс! – воскликнул он. – Рад вас видеть, сэр.

– И я тебя, приятель. – Я уже давно забросил попытки убедить Фейсала обращаться ко мне по имени.

Мы пожали руки. Возможность пожать человеку руку без опасения подхватить или передать опасный вирус – одно из преимуществ OASISa. В старые времена, до выхода ОНИ, даже в самых лучших тактильных перчатках казалось, что тыжимаешь руку манекену. Без тактильного ощущения чужой кожи традиционное приветствие теряло свою суть. А после появления ОНИ люди вновь начали пожимать руки, давать пять и биться кулаками, поскольку теперь могли почувствовать прикосновения.

Конференц-зал был защищен как магическими, так и технологическими средствами. Такой безопасности не добиться в стандартной чат-комнате OASISa, поэтому-то мы и проводили совещания совладельцев именно здесь, чтобы никто не мог нас подслушать или записать, включая наших собственных сотрудников.

– Остальные уже там? – спросил я, кивком указывая на закрытые двери позади Фейсала.

– Мисс Эйч и мистер Сёто прибыли несколько минут назад, – ответил тот, распахивая двери. – А мисс Кук предупредила, что немного задержится.

Кивнув, я вошел в конференц-зал. Эйч и Сёто стояли у панорамных окон от пола до потолка, угощаясь до нелепости гигантским ассортиментом закусок, разложенных на столах поблизости, и любуясь впечатляющим видом. Небоскреб GSS окружали акры девственных

лесов, а на горизонте виднелись заснеженные вершины гор. Другие здания в поле зрения не попадали: как и задумали архитекторы, вид успокаивал и умиротворял – чего, к сожалению, не скажешь о проводимых здесь совещаниях.

– Си! – воскликнули Эйч и Сёто в унисон.

Я подошел, и мы дали друг другу пять.

– Как жизнь, амигос?

– Еще слишком рано для этой фигни, чувак, – простонала Эйч, которая находилась в Лос-Анджелесе, где сейчас было десять часов утра. А подруга обычно ложилась поздно и вставала еще позже.

– Ага, – добавил Сёто с небольшой задержкой из-за программы синхронного перевода. – И слишком поздно.

У него в Японии царила глубокая ночь. Однако Сёто, как правило, вел ночной образ жизни, а жаловался лишь из-за нелюбви к совещаниям – такой же, как и у нас с Эйч.

– Арти опаздывает, – сказала Эйч. – Она вроде сейчас в Либерии.

– Ага, – закатил глаза я. – Очередная остановка в ее бесконечном турне по самым депрессивным местам планеты.

Я никак не мог понять, зачем Саманта терпит все хлопоты и опасности путешествий в реальном мире, когда можно без риска для жизни побывать в различных местах через робота телеприсутствия или загрузив сделанные там записи «opi». Или же посетить любую страну в OASISe. В Десятом секторе существовала невероятно подробная копия Земли под названием ЗЗемля (сокращение от «Замена Земли»), которая постоянно обновлялась данными из спутниковых снимков, видеозаписей с беспилотников, а также с дорожных, охранных и телефонных камер. Посетить Дубай, Бангкок или Дели на ЗЗемле намного проще и безопаснее, чем в реальности. Однако Саманта считала своим долгом взглянуть на истинное положение дел в мире собственными глазами, даже в самых опасных, раздираемых войной странах. С ума сошла, иными словами.

«Вот и нет, – возразил раздражающий внутренний голосок. – Она самоотверженная и верна своим принципам. Тебе не понять ни того, ни другого. Неудивительно, что она тебя бросила».

Я стиснул зубы. Совещания совладельцев всегда плохо сказывались на моей самооценке, и не только из-за вынужденных встреч с АртЗмидой. Эйч и Сёто тоже вели насыщенную и полноценную послеконкурсную жизнь, а мое затворническое, зависимое от сети существование, которое я сам себе сварганил, выглядело мучительно убогим в сравнении.

Теперь, чтобы потусить с Эйч или Сёто, мне приходилось записываться за несколько недель. Впрочем, я не жаловался. Хорошо хоть они вообще находили на меня время. У них-то было больше двух друзей. К тому же они гораздо чаще зависали в оффлайне, чем я. Вместо того чтобы просматривать в «ОНИнет» фрагменты из жизни других людей, Эйч и Сёто сами исследовали мир, получая (и записывая) собственные впечатления. Они даже стали двумя самыми популярными создателями контента среди знаменитостей. Каждая их запись, даже самая обычная, становилась вирусной за считанные секунды.

Все трое моих друзей были потрясающе интересными, харизматичными молодыми людьми, которые вели жизнь рок-звезд и при этом помогали тем, кому повезло меньше. Не раз мне приходила в голову мысль, что больше всего, даже больше победы в конкурсе, я гордился людьми, с которыми решил разделить свой приз. Эйч, Сёто и АртЗмида были добрее, мудрее и умнее, чем я когда-либо могу стать.

После окончания конкурса Хелен официально сменила имя на Эйч – именно так, без фамилии – как Стинг и Мадонна. И поскольку ее настоящие личность, внешность и пол стали достоянием общественности, она отказалась от уже ставшего всем известным аватара в виде белого мужчины, за которым скрывалась с детства. Как Саманта, Сёто и многие другие зна-

менитости реального мира, Эйч теперь использовала аватар – аватар, отражающий реальную внешность пользователя, он обновлялся при каждом входе в симуляцию.

Я никогда не был высокого мнения о своей настоящей внешности, поэтому продолжал использовать старый аватар в виде улучшенной версии себя: немного выше, мускулистее и привлекательнее.

Последнее время Эйч в основном зависала в своем доме на берегу океана в Санта-Монике или путешествовала с невестой Эндирой Винаяк, известной певицей и звездой Болливуда. Насколько я мог судить, миллиарды совсем не испортили подругу. Она все так же любила мелочные споры до посинения о старых фильмах, обожала мочить других пользователей в турнирах и оставалась одним из самых высокорейтинговых бойцов как в режиме Deathmatch, так и в Capture the Flag. Иными словами, Эйч по-прежнему была крутым перцем, только теперь стала крутым безумно богатым и всемирно известным перцем.

Я продолжал считать ее своей лучшей подругой, хотя мы заметно отдалились. Мы не встречались вживую уже более двух лет, но виделись онлайн пару раз в месяц. Инициатором всегда выступал я, и у меня закралось подозрение, что Эйч проводит со мной время только из-за некоего чувства долга. Или же из-за беспокойства обо мне. Впрочем, мне было все равно. Я просто радовался, что она вообще находит на меня время и что все еще хочет со мной дружить.

Сёто я видел еще реже – впрочем, вполне естественно. За годы, минувшие после конкурса, его жизнь кардинально поменялась. Пока он был несовершеннолетним, управлять наследством ему помогали родители, но год назад ему исполнилось восемнадцать, он стал совершеннолетним и теперь полностью контролировал свою жизнь и свою долю состояния Холлидэя.

Чтобы отпраздновать событие, он, как и Эйч, официально перенял ник своего аватара. Затем женился на девушке по имени Кики, с которой познакомился после переезда на Хоккайдо. Молодая семья поселилась в реконструированном японском замке на берегу океана. А на прошлом совещании GSS Сёто объявил радостную новость: скоро он станет отцом. Они с Кики узнали, что у них будет мальчик, и уже выбрали имя – Тоширо. Хотя Сёто по секрету нам признался, что собирается называть малыша Дайто-младшим. Так стал называть его и я.

У меня в голове не укладывалось, что Сёто станет отцом в столь юном возрасте. Я беспокоился о нем... впрочем, без видимых на то причин. Друг явно вполне мог обеспечить будущее Дайто-младшего. Наверное, я просто не понимал, к чему такая спешка. Позже Сёто усадил меня перед собой и все растолковал. В Японии бушевал демографический кризис из-за того, что последние три десятилетия многие японцы не хотели становиться родителями. Являясь самой богатой и знаменитой молодой парой страны, Сёто с Кики чувствовали себя обязанными подать остальным пример и поскорее обзавестись потомством. И после появления на свет Дайто-младшего, они планировали вскоре начать работу над Сёто-младшим – или, возможно, Кики-младшей.

Вкупе с подготовкой к отцовству, Сёто продолжал руководить подразделением GSS на Хоккайдо, где выпустил ставшую невероятно популярной и выигравшую множество наград серию квестов для OASISa, основанную на его любимых аниме и самурайских фильмах. Он стал одним из моих любимых разработчиков квестов, и мне посчастливилось попасть в ряды его бета-тестеров, так что мы по-прежнему встречались в симуляции по крайней мере раз в месяц.

Мы редко заговаривали о покойном брате Сёто, Дайто, или о его убийстве. Однако при последнем обсуждении темы друг признался, что все еще о нем скорбит и, вероятно, никогда не перестанет. Я его вполне понимал, поскольку чувствовал то же самое из-за тети Элис и старой соседки миссис Гилмор. Их обеих тоже убили, тот же самый человек – Нолан Сорренто, бывший исполнительный директор Innovative Online Industries.

После конкурса Холлидэя Сорренто признали виновным по тридцати семи пунктам обвинения в убийстве первой степени. Сейчас он сидел в камере смертников в тюрьме строгого режима в Чилликоти, штат Огайо, примерно в пятидесяти милях к югу от Коламбуса. Во время судебного процесса адвокатам IOI удалось убедить присяжных в том, что Сорренто действовал без ведома или согласия правления IOI, когда приказал своим «шестеркам» сбросить Дайто с балкона сорок третьего этажа, а также взорвать штабеля рядом с трейлером моей тети, из-за чего погибли более трех десятков человек и пострадали сотни других.

После приговора Сорренто IOI сумели замять все иски о непреднамеренной смерти, поданные против них, и попытались поправить свои дела. Однако к тому времени они уже потеряли статус крупнейшего в мире производителя оборудования для погружения в OASIS из-за выпуска наших гарнитур ОНИ. А благодаря распространению нашей программы по бесплатному глобальному интернету их бизнес по предоставлению таких услуг тоже зачах.

Тем временем IOI имели наглость подать отдельный корпоративный иск против меня. По их утверждению, пусть я и создал фальшивую личность и использовал ее, чтобы податься в корпоративное рабство и проникнуть в штаб-квартиру их компании, подписанный мной контракт по-прежнему имел юридическую силу. А значит, утверждали они, чисто технически я принадлежал IOI, когда выиграл конкурс Холлидэя, следовательно, мое состояние и компания теперь также являлись собственностью IOI. Ввиду того, что правовая система США все еще предоставляет корпорациям больше прав, чем обычным гражданам, этот идиотский судебный процесс тянулся месяцами... пока GSS не поглотили IOI полностью. Став новыми владельцами IOI, мы отозвали иск. А также уволили прежний совет директоров, их адвокатов и всех прочих, кто работал с Ноланом Сорренто или под его руководством.

Теперь «шестерки» остались далеким воспоминанием, а Innovative Online Industries превратилась в рядовую дочернюю компанию Gregarious Simulation Systems, которая стала крупнейшей корпорацией в мире. И очень скоро мы будем и единственной, если продолжим расти с нынешней скоростью. Многие наши собственные пользователи начали называть GSS «новыми шестерками», а нас с друзьями – четырьмя гиками Апокалипсиса.

Прав был Дзуликий: ты либо умираешь героем, либо доживаешь до тех пор, пока не станешь злодеем.

Мы с Эйч и Сёто немного поболтали. Вскоре двери конференц-зала распахнулись, и стремительной походкой вошел аватар Саманты, АртЗмида. Она лишь бросила на нас быстрый взгляд, но никак не приветствовала. За ней следовал Фейсал.

Все заняли свои места, мы с АртЗмидой, как обычно, оказались на противоположных концах круглого стола для совещаний – как можно дальше друг от друга, но лицом к лицу.

– Спасибо всем за то, что пришли, – начал Фейсал, усаживаясь рядом с Самантой. – Пожалуй, приступим к совещанию совладельцев. Сегодня нам предстоит обсудить всего несколько вопросов. Первый из них – квартальный отчет о доходах. – Позади него на экране во всю стену появилось множество диаграмм и графиков. – Как обычно, все продвигается успешно. Продажи гарнитур ОНИ по-прежнему стабильно растут, а хранилищ для погружения почти удвоилось с прошлого квартала. Доходы от продаж виртуальной недвижимости OASISa также остаются на рекордно высоком уровне.

Фейсал принялся подробно расписывать, как прекрасно идут дела у нашей компании, но я уже слушал вполуха: внимание переключилось на АртЗмиду. Я украдкой бросал на нее взгляды, не беспокоясь о том, что меня поймут с поличным: она взяла за правило вести себя так, будто меня вовсе не существует.

Ее аватар нисколько не изменился, за одним небольшим исключением: после конкурса она добавила ему красновато-фиолетовое родимое пятно на левую половину лица, как в жизни. Таким образом не оставалось никакой заметной разницы между внешностью аватара и ее собственной. В интервью она часто рассказывала о том, каково расти с ненавистью к своему роди-

мому пятну, которое большую часть жизни она пыталась скрыть. А теперь демонстрировала его подобно знамени – как в реальности, так и в OASISe. В результате ей удалось превратить родимое пятно в узнаваемый по всему миру фирменный знак.

Я взглянул на табличку с именем, плавающую над ее головой. Вокруг светилась тонкая кайма, которая указывала на то, что она не использует гарнитуру ОНИ. Мы добавили эту функцию по многочисленным просьбам. Пользователей с этой каймой называли «тактиками». Большинство тактиков – это те, кто уже израсходовал двенадцатичасовой лимит ОНИ и вернулись в OASIS с помощью тактильного оборудования, чтобы перед сном еще немного поиграть. Постоянные тактики, вроде Саманты, которые вообще не прибегали к гарнитуре ОНИ, теперь составляли менее пяти процентов пользователей. Несмотря на ее усилия, с каждым годом противников ОНИ становилось все меньше.

– Также с радостью сообщаю, что заработала наша новейшая серверная ферма, увеличивающая объем хранилища данных еще на миллион йоттабайт, – распинался Фейсал. – По оценкам наших инженеров по обработке данных, этого более чем достаточно для следующего года, если численность пользователей продолжит стабильно расти...

Помимо всего прочего выпуск гарнитуры привел к тому, что нам теперь требовалось гораздо больше места для хранения данных из-за огромных UBS-файлов (user brain scan – сканы мозга пользователя), которые крепились к учетной записи всех пользователей ОНИ и обновлялись при каждом входе в OASIS. Так что с увеличением количества пользователей увеличивались и наши гигантские запросы к хранилищу данных.

Проблему усугубляло то, что мы не удаляли данные учетных записей людей, погибших в реальной жизни, в том числе огромные UBS-файлы. Как объяснил Фейсал, все эти данные принадлежат нам, и они чрезвычайно важны для нас по нескольким причинам: как минимум для всякой хрени вроде анализа тенденций. Однако главным образом для повышения безопасности и работоспособности гарнитуры ОНИ. Именно благодаря этим данным наше программное обеспечение с аппаратурой работали безупречно на совершенно разных людях. Благодаря огромному количеству добровольных подопытных кроликов, которые спокойно предоставляли нам полный доступ к содержимому своих черепных коробок в обмен на доступ к высококачественной хлебозрелищной симуляции с полным сенсорным погружением...

Вечно у меня мысли уносились на всякую чернуху во время совещаний.

– Если ни у кого нет вопросов, перейдем к последнему пункту в повестке дня, – сказал Фейсал. В ответ – тишина, поэтому он продолжил: – Прекрасно! Остался всего один вопрос для утверждения: обновление прошивки гарнитуры ОНИ, которое мы планируем выпустить завтра. С последнего обновления в начале года изменилось очень немного. Наши инженеры добавили лишь парочку дополнительных мер безопасности, чтобы предотвратить незаконное нарушение лимита...

– Разве два последних обновления были направлены не на то же самое? – спросила АртЗ-мида. Она обладала талантом задавать вопросы так, будто бросала обвинения.

– Да, верно, – ответил Фейсал. – К сожалению, после каждого наших мер хакеры быстро находят новые обходные пути. Но мы надеемся, что это обновление наконец сработает должным образом и раз и навсегда решит проблему с превышениями.

С самого выпуска ОНИ по ее вине погибло всего несколько человек, и все из-за превышения лимита после взлома прошивки. Несмотря на предупреждения и отказ от ответственности, всегда находились те, кто сознательно их игнорировал. Некоторые были убеждены, что они какие-то особенные и смогут выдержать четырнадцать или даже шестнадцать часов пользования ОНИ без каких-либо побочных эффектов – и кому-то действительно это удавалось, на день или два. Однако испытывая удачу, они доводили себя до лоботомии. А это очень плохо сказывалось на репутации компании.

Благодаря нашему предельно четкому пользовательскому соглашению, GSS не несли никакой юридической ответственности за эти смерти. Тем не менее нам хотелось защитить нарушителей от них самих, поэтому мы обновляли прошивку ОНИ всякий раз, обнаружив новый хакерский код.

С самого появления ОНИ по OASISу начала ходить байка: якобы сам Холлидэй превысил дневной лимит пользования при тестировании первого прототипа, что и вызвало неизлечимый рак. Чепуха на постном масле! Согласно всем нашим тщательным исследованиям и испытаниям, не существовало никакой связи между нейронным интерфейсом и лимфомой, которая оборвала жизнь Холлидэя.

Фейсал призвал к голосованию по обновлению прошивки. Мы с Эйч и Сёто выступили за, в то время как АртЗмида воздержалась. Она всегда воздерживалась в голосованиях, связанных с ОНИ, даже в подобных случаях, когда речь шла о новых мерах безопасности.

– Прекрасно! – воскликнул Фейсал по-прежнему жизнерадостно, несмотря на напряжение в конференц-зале. – Это был наш последний пункт. Если ни у кого нет дополнительных вопросов, мы можем...

– О, у меня есть дополнительный вопрос, – прервала его АртЗмида.

Мы с Эйч и Сёто невольно вздохнули в унисон. Не обратив на нас внимания, АртЗмида продолжила:

– Исследования показали, что мозг человека развивается вплоть до двадцати пяти лет. На мой взгляд, таким должно быть возрастное ограничение для использования гарнитуры ОНИ. Но вы никогда на это не пойдете, поэтому в качестве компромисса и для безопасности наших самых юных клиентов предлагаю в дальнейшем запретить использовать гарнитуры ОНИ лицам младше восемнадцати. По крайней мере до тех пор, пока мы не изучим долгосрочные неврологические и психологические последствия от ОНИ.

Мы с друзьями обменялись усталыми взглядами. Фейсал сохранял на лице сияющую улыбку, хотя ему явно тоже начинал надоедать этот бред.

– Нам с Эйч и Сёто меньше двадцати пяти, – напомнил я. – Ты намекаешь, что у нас всех повреждение мозга из-за ОНИ?

– Ну, – ответила АртЗмида с ухмылкой, – это несомненно объяснило бы некоторые решения, принятые вами за последние три года.

– Арти, – сказала Эйч, – на каждом совещании ты предлагаешь очередное ограничение на ОНИ, и мы каждый раз голосуем против.

– Я же не прошу вас отказаться от вашей прелести! Речь о детях, которым еще даже нельзя голосовать. Мы подсаживаем целое поколение детей на ОНИ, прежде чем у них хотя бы появится возможность испытать настоящую жизнь!

– Экстренная новость! – начал я, едва она замолчала. – Для большинства людей настоящая жизнь – полный отстой. А мир пошел по наклонной задолго до того, как мы начали продавать гарнитуры, Арти...

Впервые за годы АртЗмида встретила со мной взглядом.

– Ты! – Она указала на меня пальцем. – У тебя больше нет права называть меня Арти. И ты в самом деле смеешь что-то мне говорить о состоянии реального мира? Тот, кто постоянно прячется здесь... – Она обвела конференц-зал рукой. – В то время как я – там, пытаюсь спасти реальный мир. Реальность! Нашу реальность! Возможно, ты не видишь опасности, потому что не хочешь ее видеть! Ты настолько обожаешь свою волшебную машину грез, что отказываешься видеть ее разрушительное влияние на человечество. Но я-то все вижу. И Огден Морроу. Именно поэтому он тоже так и не надел ОНИ! И, готова спорить, поэтому больше не хочет здесь работать, даже консультантом. Он не желает помогать вам в разрушении цивилизации. – Она покачала головой. – Вероятно, мы его ужасно разочаровали...

Скрестив руки на груди и вперив в меня сердитый взгляд, она ждала ответа. Я поиграл желваками, сдерживая раздосадованный вопль, затем включил программу для подавления эмоций и сделал успокаивающее дыхательное упражнение, которому меня научил Шон.

Моим первым побуждением было напомнить Саманте о ее бабушке, Эвелин Опал Кук, которая воспитывала внучку после смерти сына и невестки. Она не разделяла предубеждения Саманты относительно ОНИ и даже одной из первых заказала гарнитуру и ежедневно пользовалась ею до конца жизни. К сожалению, недолго. Всего два года. Когда Эвелин диагностировали рак поджелудочной железы, она начала использовать ОНИ все разрешенные двенадцать часов, чтобы как можно дольше отключать разум от измученного химиотерапией тела. В OASISe Эвелин обладала совершенно здоровым аватаром, который не испытывал и намека на боль. Пока ее организм боролся с пожирающей его болезнью, в мыслях она лежала на пляжах в разных уголках планеты или устраивала пикники на вершине горы. Или в Париже танцевала всю ночь напролет с друзьями. Нейронный интерфейс позволял ей хотя бы полсуток наслаждаться жизнью, вплоть до самой смерти чуть больше года назад, когда ее в конце концов забрала болезнь. По словам медсестер, Эвелин скончалась мирно и без мучений, поскольку в ту минуту через ОНИ разговаривала с Самантой в OASISe. Благодаря нейронному интерфейсу старушка общалась с внучкой и после того, как потеряла способность говорить.

Однажды я уже допустил ошибку, упомянув Эвелин во время очередного спора об ОНИ. Саманта озверела. А потом потребовала, чтобы я никогда больше не смел произносить имя ее бабушки. Я и не произносил. Не-а. Ни разу. Я делал дыхательные упражнения и держал чертов язык за зубами.

– А как же обучение? – заговорил Сёто, когда я так и не родил контраргумента. – Благодаря функции воспроизведения можно научиться множеству ценных навыков: выращивать еду или говорить на иностранном языке. Врачи учатся новейшим медицинским методам работы у лучших специалистов в своей области. Разве справедливо лишать людей доступа к такому важному инструменту обучения только из-за возраста?

– Главным образом ОНИ учит пренебрегать реальным миром, – возразила Саманта. – И поэтому он разваливается на части.

– Мир давно разваливался на части, – вклинулась Эйч. – Уже забыла?

– И, возможно, ОНИ его спасет, – продолжил я. – Интерфейс приносит пользу в духовном, психологическом и культурном плане. И мы все еще раскрываем его потенциал. В самом прямом смысле ОНИ способна освободить сознание, временно срывая пути физической оболочки... – АртЗмида пыталась что-то вставить, однако я не остановился и только повысил голос: – У пользователей ОНИ развивается эмпатия такого уровня, которого тебе не понять, пока сама не испытаешь гарнитуру на себе...

Она театрально закатила глаза.

– Я тебя умоляю! Избавь меня от этой трансгуманистической чуши о коллективном разуме, Локьютус¹⁶. На меня это не действует.

– Ты же не станешь отрицать, что ОНИ улучшила качество жизни миллионов людей? – заговорила Эйч. – Многочисленные исследования показали среди регулярных пользователей резкое увеличение эмпатии и бережного отношения к окружающей среде, наряду с невероятным снижением расистских, сексистских и гомофобных взглядов. Причем по всему миру, во всех возрастных группах и социальных слоях. Впервые в истории у нас появилась технология, которая дает возможность некоторое время пожить в чужой шкуре. А еще по всему миру существенно снизилось число преступлений на почве ненависти. И уровень преступности в целом...

¹⁶ Локьютус – во вселенной «Звездного пути» представитель (в лице захваченного капитана Пикара) киборгов с коллективным сознанием.

– Ну да, – прервала ее АртЗмида. – Если превратить половину населения планеты в зомбированных ониманов, естественно, уровень преступности упадет. Как упал после вспышки гриппа, унесшего жизни моих родителей.

Я уткнулся взглядом в стол и стиснул зубы, чтобы не ляпнуть ничего лишнего. Эйч кашлянула, но тоже решила оставить свои мысли при себе. А вот Сёто не сдержался:

– Странно слышать такое от тебя, Арти. Ведь известно, что ОНИ – лучшая защита от смертельных пандемий вроде той, которая убила твоих родителей. Благодаря нам они прекратились. Мы перевели в онлайн большую часть социальных контактов и путешествий, чем остановили распространение почти всех инфекционных заболеваний. В том числе передающихся половым путем, поскольку многие занимаются сексом в OASISe. – Он улыбнулся. – Благодаря ОНИ люди могут ходить на концерты, не боясь вдохнуть смертоносный вирус. Это сближает и связывает...

– ОНИ также помогла существенно снизить уровень рождаемости на планете, – добавила Эйч. – Проблема перенаселения почти решена.

– Да, но какой ценой! – сердито воскликнула Саманта. – Люди больше не выходят на улицу и не прикасаются друг к другу. Они проводят всю жизнь во сне, пока мир вокруг них рушится. – Она покачала головой. – Иногда мне кажется, что родителям повезло: им не приходится жить в созданной вами утопии.

– Ты даже не надевала гарнитуру! – Я в отчаянии вскинул руки. – Ты сыплешь необоснованными обвинениями по поводу того, о чем не имеешь представления!

Некоторое время АртЗмида молча на меня смотрела. Затем взглянула на Эйч и Сёто.

– Бесплезно вам что-то объяснять, – пробормотала она. – Я спорю с наркоторговцами, которые сидят на собственном товаре. Вы так же зависимы, как и ваши клиенты. – Она повернулась к Фейсалу. – Давайте уже проголосуем, и я свалю отсюда к чертовой матери.

Фейсал кивнул с прежней счастливой улыбкой и призвал к официальному голосованию по предложению АртЗмиды запретить доступ к ОНИ несовершеннолетним. И вновь ее один голос был против наших трех.

– Что ж, хорошо, – сказал Фейсал. – На этом объявляю наше совещание закрытым.

Без лишних слов Саманта вышла из системы, ее аватар исчез.

– Слава богу! – воскликнула Эйч и повернулась ко мне. – Ну почему ты вечно выводил ее из себя?

– При чем здесь я?! В этот раз ты ее взбесила! – Я указал на Фейсала. – Пусть он прочитает стенограмму.

– Нет уж, спасибочки, – покачала головой Эйч. – Я делаю ноги. Скандалы расшатывают мне нервы. Но надо б как-нибудь собраться втроем, потрепать о своем. Потусим в Норе, как в старые добрые времена. Поглядим дурацкие фильмы. Порежемся в Risk. Я вам чиркану, лады?

– Согласен, – кивнул я.

Мы с Эйч стукнулись кулаками, затем она дала Сёто пять и телепортировалась.

– И мне пора, – сказал Фейсал. – Нужно еще доделать дела по обновлению.

Он пожал нам руки и тоже исчез. Едва мы остались одни, Сёто повернулся ко мне.

– Как думаешь, Арти права? Мы забросили реальный мир?

– Конечно, нет! Артемида хочет как лучше, но она понятия не имеет, о чем говорит. – Я усмехнулся. – Она застряла в прошлом, а мы уже всю жизнь живем в будущем, дружище.

– Может, ты прав, – кивнул Сёто. Вдруг он просиял. – Кстати, я почти закончил кодировать новый квест Macross Plus! Хочешь протестировать его со мной, когда будет готово?

– Спрашиваешь!

– Круто! Тогда напишу тебе на неделе. Увидимся, Си!

Он помахал мне рукой и растворился, оставив меня одного в конференц-зале.

Я еще долго там стоял, не шелохнувшись, пока в голове эхом раздавались обвинения АрЗмиды. Наконец шум стих.

0004

– Здравствуй! – крикнул я Шестипалому в последний раз. – Меня зовут Иниго Монтойя! Ты убил моего отца! Готовься к смерти!

Затем я принялся делать выпады рапирой, один за другим. Мой противник стремительно отступал, пока не забился в угол банкетного зала. Можно было его убить и завершить квест. Но в «киносимуляции» давали бонусные очки за правильное воспроизведение всех реплик персонажа, а я на этот раз нацелился на идеальный результат.

– Предложи мне денег! – потребовал я, порезав левую щеку Шестипалого.

– Да! – прошипел тот, морщась от боли.

– И власть! – добавил я. – Пообещай!

Я вновь взмахнул рапирой, нанося аналогичную рану уже на правой щеке.

– Бери все, что у меня есть, – прошептал злодей. – Умоляю!

– Предложи все, о чем я попрошу...

– Бери все, что захочешь...

– Я хочу вернуть отца, сукин ты сын!

И с этими словами я вонзил рапиру Шестипалому в живот. Мгновение я наслаждался выражением его лица, затем вытащил меч и пнул врага. NPC рухнул на каменный пол и со стоном скончался. Труп немедленно исчез, оставив после себя грудку предметов, которыми он владел. Собрав их, я ринулся прочь из зала и кинулся в комнату Лютика. Там помог ей с Уэсли сбежать через окно. Внизу нас ждал Феззик, держа под уздцы четырех белых лошадей. На них мы ускакали из королевства на свободу под звуки Storybook Love.

Вместе с песней закончился и квест. Исчезли лошади и неписи, мой аватар вернулся к прежнему облику и порталу, через который я изначально вошел в квест, на восточном берегу королевства Гульден.

С характерным перезвоном наверху дисплея появилось поздравление с завершением квеста «Принцесса-невеста» с идеальным результатом в миллион очков. Затем сообщение исчезло и... все.

Я прождал еще с минуту – по-прежнему ничего.

Вздыхнув, я уселся прямо на песок пляжа.

В очередной раз я прилетал на планету Флорин и уже трижды прошел этот квест с безупречным результатом, играя за разных персонажей – сперва за Уэсли, затем за Лютика, затем за Феззика. «Принцесса-невеста» – один из любимейших фильмов Киры Андервуд, она помогла разработать все основанные на нем интерактивные квесты OASISa (включая надевавшего немало шуму «Принца-жениха» со сменой ролей, где Лютик была удалой героиней, а Уэсли – «девицей» в беде). Я надеялся, что прохождение одного из заданий с идеальным результатом даст мне некую подсказку, связанную с Семью осколками. Куда там! Сегодня была последняя попытка. Иниго оставался единственным персонажем, которого можно сыграть, да притом самым сложным. После десятка попыток мне, наконец, удалось набрать максимальное количество очков. Но вновь усилия оказались тщетными.

Поднявшись на ноги, я глубоко вздохнул и телепортировался обратно в центр управления на Фалько.

Едва аватар материализовался, я плюхнулся в удобное капитанское кресле прямо как в «Звездном пути: Новое поколение» и какое-то время просто сидел, в немом отчаянии уставившись на изрытый кратерами пейзаж. Затем открыл свой дневник Грааля и в очередной раз принялся штудировать горы собранного за восемь лет материала о Джеймсе Холлидэе и его жизни: работе, знакомых, интересах. Впрочем, последнее время почти вся новая инфор-

мация относилась к одной конкретной знакомой – к самой сирене, Кире Морроу, в девичестве Андервуд.

Я начал вести дневник Грааля в старой тетради на спирали, когда мне было тринадцать и я жил в штабелях на окраине Оклахомы-Сити. За ночь до своего проникновения в штаб-квартиру IOI мне пришлось сжечь оригинал, чтобы он не попал в руки «шестерок». Однако сперва я сделал высококачественные сканы страниц и сохранил их в своей учетной записи OASISa. Все они по-прежнему там лежали, в цифровой версии дневника Грааля, которая появлялась на экране в виде каскада окон. В ней содержалось бесчисленное множество документов, диаграмм, фотографий, карт и медиафайлов: все пронумеровано и снабжено ссылками для более удобного пользования.

На верхнее окно я поместил Загадку осколков:

«Сыщи семь осколков сердца сирены

В семи мирах, где сирена выходила на сцену.

За каждый осколок наследник заплатит высокую цену

Дабы вновь сделать сирену цельной».

Когда загадка только появилась, я заново проштудировал цифровую копию «Альманаха Анорака», лежащую в свободном доступе на старом веб-сайте Холлидэя – проверил, не возникла ли в нем новая информация или подсказки. Увы и ах. Все оставалось прежним, в том числе знаменитая серия букв с засечками, разбросанными по всему тексту, которые я обнаружил во время конкурса Холлидэя. А нового – ничего.

Одной из способностей суперпользователя, которыми меня наделяла мантия Анорака, была возможность получить что-то, просто пожелав об этом вслух. Система почти всегда исполняла мои желания. Однако когда я пытался запросить информацию о Семи осколках, на моем дисплее высвечивалось сообщение:

«РАЗБЕЖАЛСЯ, ЧИТЕР!»

У меня не оставалось иного выбора, кроме как искать осколки самостоятельно. А приняв это решение, я с головой окунулся в поиски и провел масштабное исследование.

Я изучил все упоминания о числе семь в «Альманахе Анорака», сыграл и прошел все видеоигры из его коллекции с семеркой в названии: The Seven Cities of Gold (1984), The Seven Spirits of Ra (1987), Kid Kool and the Quest for the Seven Wonder Herbs (1988), The Seven Gates of Jambala (1989), Ishar 3: The Seven Gates of Infinity (1994), Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (1996). Войдя в раж, я сыграл во все игры с семеркой в названии, как то: Sigma 7, Stellar 7, Lucky 7, Force 7, Pitman 7 и Escape from Pulsar 7.

Я даже подверг себя пытке, прослушав четыре части Keeper of the Seven Keys – концептуального альбома Helloween, немецкой пауэр-метал-группы из Гамбурга, основанной в восемьдесят четвертом году. Я не фанател по немецкому пауэр-металу середины восьмидесятых, однако Холлидэй слушал этот альбом часами напролет, программируя свои первые игры, поэтому существовала вероятность, что он почерпнул из него вдохновение.

Если Холлидэй и оставил некие дополнительные подсказки о местонахождении Семи осколков, отыскать их мне не удавалось. Меня прожигала досада. И, что уж скрывать, стыд.

Я подумывал о том, чтобы плюнуть на эту затею. Зачем вообще тратить время на попытки пройти унылый побочный квест Холлидэя? Что я надеялся найти? Я уже добился богатства и славы в реальности, а мой аватар в OASISe стал всемогущим и неуязвимым. Мне больше нечего и некому доказывать. Я уже совершил невозможное, преодолев все препятствия на пути. Зачем начинать по новой?

Я больше ни в чем не нуждался – ни в чем, кроме времени. Жизнь не бесконечна, а дополнительного времени не купишь. Время бесценно. И что же я делал? Профукал целые годы на очередную нашумевшую видеоигру Холлидэя...

Однако мне не удавалось избавиться от назойливого желания разгадать загадку Сердца сирены, а также от мучительного подозрения, что, если я этого не сделаю, произойдет нечто ужасное. В конечном итоге именно поэтому я и объявил о вознаграждении в миллиард долларов за любую информацию, которая поможет мне отыскать один из Семи осколков. Но за два года награду никто так и не заслужил.

Я открыл электронный почтовый ящик, созданный специально для возможных зацепок. Мне по-прежнему приходили сотни писем в день, однако пока что все они оказывались бесполезными. Мне пришлось настроить хитроумную серию фильтров, чтобы отсортировать повторы и явные пустышки. Теперь до меня доходило всего несколько писем.

Часто казалось, что затея с наградой изначально провальная. Ответ находился прямо у меня перед носом, в третьей строке загадки: «За каждый осколок наследник заплатит высокую цену». Если под наследником подразумевался я, Уэйд Уоттс, единственный преемник дела Холлидэя, значит, только я и сумею найти Семь осколков и «вновь сделать сирену цельной».

Вполне возможно, что осколки и их местоположение невидимы для всех остальных – это объяснило бы, почему миллионы пасхантеров, которые днями и ночами прочесывают OASIS в поисках любых следов осколков, вот уже три года остаются ни с чем.

С другой стороны, если Сердце сирены доступно лишь мне одному, почему Холлидэй разместил Загадку осколков на веб-сайте, где ее увидят все? Мог бы просто отправить мне на почту в OASISe. Или упомянуть в своем видеообращении об ОНИ. Вполне вероятно, что осколки в состоянии найти любой, просто Холлидэй чертовски хорошо их спрятал – как и в случае с «тремя тайными ключами» и «тремя тайными вратами». А первые две строки Загадки осколков жутко расплывчатые: «Сыщи семь осколков сердца сирены в семи мирах, где сирена выходила на сцену». Если я правильно их толковал, Семь осколков спрятаны на семи планетах в OASISe – в семи мирах, где сирена, она же Леукосия, она же Кира Морроу, – когда-то сыграла важную роль.

К сожалению, круг поисков эта информация не сужала. Являясь арт-директором GSS во время разработки OASISa и первых трех лет его работы, Кира играла ключевую роль в проектировании и строительстве каждой планеты, добавленной в симуляцию за то время. Огден Морроу в интервью всегда подчеркивал вклад своей жены в создание OASISa, тогда как Холлидэй едва упоминал ее заслуги. Впрочем, неудивительно: точно так же он относился и к работе Ога, и вообще всех сотрудников GSS. Даже после ухода Киры из компании дизайнеры, работавшие под ее началом, продолжали использовать ее шаблоны, так что в некотором смысле она сыграла роль в создании почти всех планет в OASISe.

Проведя обширное исследование жизни и интересов Киры, а также изучив ее досье сотрудника GSS и журналы активности рабочей учетной записи OASISa, я сузил область поисков до девяти наиболее вероятных кандидатов и сосредоточил усилия на них.

Флорин, планета, с которой я только что вернулся, являлась воссозданным Кирой вымышленным королевством эпохи Возрождения из «Принцессы-невесты». На ней особенно нечем заняться, кроме как гулять по различным локациям фильма и проходить квесты «киносимуляций».

Планета Тра была скрупулезной копией фантастического мира из фильма «Темный кристалл». При рождении Киру нарекли Карен, но после просмотра именно этого фильма в возрасте одиннадцати лет она потребовала, чтобы отныне ее называли Кирой, как героиню фильма (она также переименовала свою собаку в Физзига в честь питомца Киры). А после совершеннолетия сменила имя официально. Десятилетия спустя, работая над OASISом, Кира первым делом создала именно планету Тра, исключительно собственными усилиями. А поскольку по сюжету «Темного кристалла» героям требовалось найти осколки кристалла, казалось вполне логичным искать Осколки сердца именно там. Я прошел все существующие на планете квесты, исследовал все королевство вдоль и поперек и совершил все, что может считаться «боль-

шой ценой». Также посетил все обсерватории Огры, которые сумел отыскать, и сыграл точную мелодию Джена на флейте, но никаких осколков так и не появилось.

Еще одним миром, полностью разработанным Кирой, был Мебиус Прайм, который воссоздавал вымышленную Землю будущего, где происходят большинство приключений Sonic the Hedgehog, любимой видеоигры Киры. На ней представлялись все уровни из ранних 2D и 3D-игр, а также фоны и персонажи из основанных на них мультфильмов и комиксов.

В нескольких играх Sonic the Hedgehog надо было собрать семь Изумрудов хаоса, которые наделяли персонажа необычными способностями. В OASISe десятки различных квестов на Мебиус Прайм требовали найти Изумруды, и я прошел их все. Если и существовал способ обменять изумруды на один из осколков, я его не обнаружил.

Схожий досадный провал ждал меня и на планете Усаги, созданной в честь «Сейлор Мун», любимого аниме-сериала Киры. Одно из самых сложных заданий Усаги – найти семь Радужных кристаллов, которые при объединении образуют невероятно мощный артефакт, известный как Легендарный Серебряный Кристалл. После множества раздражающе неудачных попыток мне, наконец, удалось пройти квест. Однако наградой за все усилия стали только впечатляющие познания малоизвестных фактов о «Сейлор Мун» и необъяснимое желание косплеить Такседо Маска (которому я, быть может, немножечко поддался, скрывшись от чужих глаз у себя дома).

Также я несколько месяцев прочесывал планету Галлифрей в Седьмом секторе – реплику родного мира Повелителя Времени из долгоиграющего сериала «Доктор Кто», состоящего из более чем тысячи серий. За десятилетия, прошедшие с создания планеты, множество других пользователей OASISa внесли в Галлифрею свой вклад, чем сделали ее одной из самых густонаселенных миров в симуляции – и одним из сложнейших мест для поисков.

Другую планету в моем списке, Халцедонию, я, вероятно, знал лучше всего – можно сказать, я на ней вырос. Кроме того, она являлась единственной планетой, созданной совместно Огденом и Кирой Морроу без какой-либо посторонней помощи. Позже, продав свои акции GSS Холлидэю, они переехали в Орегон и основали некоммерческую компанию по разработке образовательного программного обеспечения Halcydonia Interactive, которая выпустила серию завоевавших множество наград образовательных приключенческих игр, бесплатных для всех желающих. Я провел с ними все детство, они спасали меня от жалкого прозябания в штабелях и переносили в волшебное тридевятое королевство Халцедония, где учеба становилась «бесконечным приключением»!

Игры Halcydonia Interactive по-прежнему существовали в виде бесплатных автономных квестов с порталами, расположенными на планете Халцедония в Первом секторе, недалеко от Инципио, благодаря чему до нее крайне дешево и легко добраться новым или бедным аватарам. Согласно выходным сведениям планеты, Халцедония не обновлялась со смерти Киры в автомобильной аварии в 2034 году. И все же Холлидэй мог как-то припрятать там один из осколков.

Что касается двух оставшихся пунктов в моем списке, то в их создании Кира Морроу не принимала прямого участия, однако личный журнал в ее давно бездействующей учетной записи OASIS показал, что она проводила на этих планетах немало времени.

К слову, я также пытался просмотреть учетные записи Холлидэя и Морроу, но они оказались пусты. В отличие от остальных пользователей, передвижения и действия их аватаров в симуляции не записывались. Собственно, как и мои, когда я унаследовал мантию Анорака, что подтвердилось в ходе множества судебных разбирательств против меня. Эйч, Сёто и АртЗмида не могли скрыть свои журналы посещаемости от федералов, старших админов OASISa или от меня. Без их ведома я мог узнать, сколько часов в день они проводят в системе, куда отправляются и что делают. Я давно перестал заглядывать в журналы Эйч и Сёто – отчасти из уважения к их личной жизни, но в основном потому, что быстро понял: уж лучше не знать, когда друзья

тебя кидают ради кого-то другого. Однако я по-прежнему просматривал журнал АртЗмиды – хотя бы раз в неделю. Не мог устоять. Впрочем, он не сообщал мне ничего важного о ее жизни, помимо того, что она все еще питала слабость к «киносимуляциям», основанным на старых фильмах Уита Стиллмана. Она стабильно раз-два в месяц проигрывала фильм «Золотая молодежь», обычно по ночам. Наверное, не могла уснуть, а поговорить не с кем...

Так вот, в журнале Киры часто мелькала планета Миядзаки в Двадцать седьмом секторе – прекрасный, весьма причудливый мир, вдохновленный творчеством Хаяо Миядзаки, знаменитого японского мультипликатора, который создал такие шедевры аниме, как «Навиская из долины ветров» и «Служба доставки Кики». Попав на планету Миядзаки, вы словно окунаетесь в сюрреалистическую мешанину из различных анимационных миров, созданных студией Ghibli (острые ощущения стали в несколько раз острее с гарнитурой ОНИ). На протяжении многих лет Кира, а теперь и я, каждую неделю навещали Миядзаки. Однако, выражаясь словами Боно: я все еще не нашел того, что искал¹⁷.

Затем шло Средиземье – точнее, его три планеты...

Все знали, что Кира обожала Толкина и с шестнадцати лет каждый год перечитывала «Хоббита» и «Властелина колец». А после свадьбы Ог построил ей настоящую копию Ривенделла в горах Орегона, где они жили счастливо до самой ее смерти, там же Киру и похоронили. Я ходил на ее могилу, когда мы гостили у Ога.

Согласно журналу Киры, больше всего она любила летать на Арду – систему из трех планет в Седьмом секторе, вместившую в себе фэнтезийный мир Средиземья Дж. Р. Р. Толкина во времена Первой, Второй и Третьей эпох. Созданные с фанатичной достоверностью миллионами поклонников, многие из которых до сих пор дорабатывают и совершенствуют симуляции, три Арды основывались на оригинальных произведениях Толкина о Средиземье, но также черпали вдохновение из множества фильмов, сериалов и видеоигр, созданных по его творчеству.

Пока что я в большинстве своем зависал на Арде III – воссоздание Третьей эпохи Средиземья, во время которой происходили события, описанные в «Хоббите» и «Властелине колец». Ее Кира посещала гораздо чаще, чем Арду I или Арду II, хотя и на них она проводила достаточно времени.

Хотелось бы мне сказать, что я прочесал каждый клочок на всех трех версиях Средиземья, но нет, даже близко не стоял. Я прошел все основные квесты на Арде II и III и с половиной самых популярных на Арде I. Однако при моем нынешнем темпе прохождение всех до единого квестов в трех самых детализированных мирах во всей симуляции может занять еще несколько лет.

Последней планетой в моем списке значилась Хтония, и уж в ней-то я ничуть не сомневался. На ней Холлидэй воссоздал фэнтезийный мир, придуманный им еще в школе для эпической кампании продвинутой версии ролевой игры Dungeons and Dragons, в которой участвовали и Кира с Огом. Позже Хтония послужила фоном для многих ранних видеоигр Холлидэя, включая Anorak's Quest и его многочисленные продолжения.

Хтония стала самой первой планетой, созданной Холлидэем, что делало ее самым старым миром в симуляции. И они с Огденом и Кирой назвали свои аватары для OASISa в честь персонажей, которых играли в своей кампании «Хтония». Персонажем Холлидэя был колдун по имени Анорак, исполнявший роль Мастера Подземелий. Огден Морроу сыграл остроумного волшебника по имени Великий-и-Могущественный Ог. А персонажем Киры стала сильный друид по имени Леукозия, названная в честь сирены из греческой мифологии.

Неудивительно, что именно на Хтонии, в замке Анорака, Холлидэй спрятал Третьи врата своего квеста за пасхалкой. Поэтому многие пасхантеры считали маловероятным, что он спрячет в том же месте и осколок. Я придерживался иного мнения. На Хтонии сирена явно когда-

¹⁷ Из песни Still Haven't Found What I'm Looking For группы U2.

то сыграла роль. Чрезвычайно важную, с точки зрения Холлидэя. Поэтому я включил Хтонию в свой список и облазил ее вдоль и поперек.

Разумеется, я не ограничивал поиски Семи осколков этими девятью планетами и заглядывал также в десятки других миров OASISa. Все без толку.

Вздыхнув, я потерял виски, в тысячный раз жалея, что подорвал дружбу с Огом и теперь не мог обратиться к нему за помощью. Впрочем, именно просьба о помощи и положила конец нашей дружбе. Ог не хотел обсуждать со мной Киру и ясно давал это понять. А я был слишком заиклен на себе, чтобы его услышать.

Меня до сих пор корбило от стыда при воспоминании о собственном поведении. С чего вышедшему на пенсию миллиардеру тратить последние годы жизни на беседы с мальчишкой, который достает его вопросами о покойной жене? Неудивительно, что он перестал со мной разговаривать.

Я вдруг вспомнил, что приближается день рождения Ога. Если наладить с ним отношения, возможно, он вновь начнет приглашать меня на ежегодное празднование в «Сумасшедшем шаре». Весь прошлый год я собирался с духом, чтобы позвонить Огу и извиниться. Пообещать никогда больше не спрашивать о Кире или Холлидэе. Возможно, он меня простит. Надо лишь усмирить гордыню. Но придется также забросить поиски осколков.

Я закрыл дневник Грааля и встал. «Еще неделя, – пообещал я себе. – Еще семь дней. Если к этому времени не добьюсь никаких результатов, покончу с осколками раз и навсегда и помирюсь с Огом». Не впервые я давал себе такое обещание. Однако на этот раз я был решительно настроен его сдержать.

Собираясь телепортироваться обратно на Третью эпоху Средиземья, я открыл свои закладки с локациями, но вдруг в углу экрана заметил мигающий значок осколка. Я коснулся его, и передо мной всплыло окошко почты для подсказок к СОСС (семь осколков сердца сирены). Во входящих светилось письмо с длинным порядковым номером, а значит, только что некий пасхантер прислал мне возможную зацепку, которая прошла все фильтры и добралась до моего почтового ящика. Впервые за несколько месяцев.

Я коснулся письма и начал читать:

«Уважаемый мистер Уоттс,

После трехлетних поисков мне наконец удалось отыскать тайник одного из Семи осколков Сердца сирены. Он расположен на планете Миддлтаун, в гостевой спальне дома Барнеттов, где Кира Андервуд жила в течение года, учась по обмену в школе Миддлтауна.

Осколок появился, но взять его у меня не получается. Возможно, потому что я не вы – не «наследник» Холлидэя. Если хотите, я вам его покажу.

Должно быть, вы получаете массу липовых зацепок, но, клянусь, эта настоящая.

Ваша поклонница,

ЛЮэнгрин»

Я дважды перечитал имя отправителя, не веря своим глазам. ЛЮэнгрин вела популярное пасхантерское шоу на «Ютьюбе» под названием «ЛЮкус знаний». У нее было около пятидесяти миллионов подписчиков, одним из которых недавно стал и я. Какая честь для меня!

Большинство пасхантерских шоу вели бестолковые выскочки. Они извергали потоки полного бреда о Семи осколках в перерывах между эпическими срачами со зрителями и конкурентами-ведущими или между слезливыми видео с извинениями за свои проколы в отчаянных попытках вернуть подписчиков.

«ЛЮкус знаний» отличалось от остальных шоу. ЛЮэнгрин – чрезвычайно задорная девчонка, и меня заражал ее пыл, напоминавший мне о собственном настроении в начале конкурса. Закадровый голос на заставке кратко излагал философию ее жизни: «Некоторые выражают себя, понося то, что ненавидят, одновременно объясняя, почему и остальным следует

это ненавидеть. Только не я. Мне приятнее руководствоваться любовью – выражать себя через восторженные визги, а не через циничные заявления о презрении».

ЛЮэнгрин также была ходячей энциклопедией о жизни и творчестве Джеймса Холлидэя. И, казалось, об Оге с Кирой Морроу.

На мое восхищение ЛЮэнгрин и ее шоу, возможно, повлиял тот факт, что я малость на нее запал. Она была милой, умной, забавной и бесстрашной, а также открыто говорила о своей любви к Великолепной пятерке. Ее собственный пасхантерский клан называл себя Невеликолепной пятеркой. А что самое лестное, ее ник не так уж прозрачно перекликался с моим: в нескольких немецких версиях легенды о короле Артуре ЛЮэнгрином звали сына Парсифаля.

Более того, ЛЮэнгрин доказала мне свою преданность. Ее поддержка не ослабевала с годами, несмотря на мои поступки, уничтожившие мой имидж. Казалось, ей наплевать на прорву хейтеров, которые набрасывались на нее в отзывах всякий раз, когда она упоминала в шоу мое имя.

Как и многим постоянным зрителям ЛЮэнгрин, мне было весьма любопытно узнать о ее реальной личности. На камеру она никогда не говорила о своей жизни, не раскрывала имени, возраста или пола. На экране появлялся только ее аватар, который обычно выглядел и звучал прямо как Хелен Слейтер в фильме «Легенда о Билли Джин»: как девочка-подросток с короткими светлыми волосами, пронзительными голубыми глазами и легким южным говором. Но, как и Ранма Саотоме из аниме «Ранма ½», ЛЮэнгрин славилась привычкой внезапно менять пол – иногда даже посреди предложения. Превращаясь в парня, она выбирала образ молодого Джеймса Спейдера из фильма восемьдесят пятого года «Стенка на стенку». Независимо от текущего пола аватара, в профиле ЛЮэнгрин было указано, что она предпочитает местоимения «она/ее». А в графе «краткое описание» значилось: «A wild-eyed pistol-waver who ain't afraid to die»¹⁸.

Мантия Анорака позволяла мне обойти все встроенные в систему меры безопасности и получить доступ к личным данным любой учетной записи пользователей OASISa, то есть узнать его подлинную личность и реальный адрес. Тем не менее, несмотря на любопытство, я никогда не заходил в учетную запись ЛЮэнгрин. Не потому, что опасался нарушать правила GSS и несколько федеральных законов – раньше меня такое не останавливало, – а из уважения к ее праву на частную жизнь. Впрочем, так я говорил себе, но на самом деле, скорее, просто боялся, что мне не понравится истинная личность ЛЮэнгрин, из-за чего я перестану наслаждаться ее шоу и лишусь одной из немногих радостей в жизни, не связанных с ОНИ.

Я перечитал послание, колеблясь между недоверием и щенячьим восторгом. Место, о котором шла речь, было мне прекрасно известно. Во время конкурса Холлидэя я несколько раз заглядывал в дом Барнеттов в симуляции Миддлтауна и не обнаружил там ничего интересного – обычная блеклая гостевая спальня. Симуляция воссоздавала родной город Холлидэя таким, каким он был осенью восемьдесят шестого года, за два года до того, как туда из Великобритании в качестве ученицы по обмену приехала Кира. Поэтому я никогда не рассматривал Миддлтаун как вероятного кандидата на один из «семи миров, где сирена выходила на сцену». Я также рассудил, что вряд ли Холлидэй спрятал один из осколков на той же планете, куда поместил Первые врата. Тем не менее была в этом некая логика – в конце концов, именно там познакомились Холлидэй, Ог и Кира. Именно там все началось.

Я закрыл письмо ЛЮэнгрин и взвесил варианты. На самом деле существовал только один способ узнать наверняка, говорит ли она правду. Вытащив трехмерную карту OASISa и воспользовавшись функцией суперпользователя, я определил точное местоположение ЛЮэнгрин. К счастью, она по-прежнему находилась в Миддлтауне, в одной из двухсот пятидесяти шести копий родного города Холлидэя, разбросанных по всей планете.

¹⁸ «Стрелок с безумным взглядом, которому не страшна смерть» (из песни All She Wants To Do Is Dance Дона Хенли).

Я сделал свой аватар невидимым и необнаруживаемым, а затем телепортировался прямо к ней.

0005

Если телепортироваться на локацию, уже занятую неким объектом или аватаром, система автоматически скорректирует координаты прибытия до ближайшего незанятого места. Я материализовался прямо перед ЛОэнгрин на расстоянии в паре шагов. На ней был фирменный наряд из «Легенды о Билли Джин»: жилетка неоновых цветов и мешковатые мужские штаны, заправленные в ковбойские сапоги.

Судя по закрытым глазам, она была «занята»: общалась по телефону или в приватной чат-комнате. Впрочем, ЛОэнгрин наверняка следила за своим аватаром по окошку с видео на верхней панели своего дисплея. Миддлтаун располагался в PvP-зоне, где весьма рискованно оставлять аватар без присмотра.

Я огляделся: мы находились не в старой спальне Киры в доме Барнеттов, а в трех кварталах к северу, во всемирно известном, обитом деревянными панелями подвале родного дома Огдена Морроу. Именно там он проводил большую часть свободного времени в компании друзей, одним из которых был Холлидэй. Подростки собирались после школы и по выходным и уносились в фантастические миры с помощью десятков настольных ролевых игр. Этот подвал также стал первым офисом Gregarious Games – компании, которую Холлидэй и Морроу основали сразу по окончании школы и которая несколько десятилетий спустя превратилась в Gregarious Simulation Systems и выпустила OASIS.

Настоящий дом детства Ога в Миддлтауне, в штате Огайо, снесли давным-давно, чтобы освободить место для квартала многоэтажек. Холлидэй, используя старые карты, фотографии и видеоматериалы, воссоздал его здесь, в OASISe, в мельчайших подробностях, как и собственный дом, и весь родной город.

Симуляция выглядела копией реального подвала в конце восьмидесятых. На стенах висели винтажные афиши фильмов и плакаты из комиксов, три обшарпанных дивана стояли в форме буквы «П» перед старым телевизором марки RCA, заставленным кучей устройств: видеомагнитофоном Betamax, проигрывателем дисков Pioneer Laserdisc и несколькими классическими игровыми приставками.

В глубине помещения в окружении складных стульев стоял исцарапанный деревянный стол с кучей разноцветных многогранных игральные кости. Вдоль дальней стены тянулся ряд книжных шкафов, до отказа забитых дополнениями к ролевым играм и выпусками журнала «Dragon». Окна, установленные над самой землей, выходили во двор, над горизонтом виднелся оранжевый круг солнца, на фоне которого вырисовывался силуэт ржавых качелей с соседнего участка.

Комната вызывала у меня теплые воспоминания о собственных подростковых годах, поскольку, как бы странно это ни звучало, я тоже здесь вырос. Когда мы учились в старших классах, Эйч оформила свою чат-комнату по образцу подвала Огдена, и за годы мы с ней провели там бесчисленное количество часов: болтали, играли, делали домашку, слушали старую музыку, смотрели старые фильмы. А также мечтали о том, что сделаем с деньгами Холлидэя, если выиграем конкурс.

Тогда жизнь была не сахар, но, оглядываясь назад, она кажется гораздо проще.

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.