
ДИАНА ЛИЛИТ
#ELYSIUM
ОТ АВТОРА БЕСТСЕЛЛЕРА #INSTADRUG
18+

#Elysium
Диана Лилит

Аннотация
Диана Лилит. #Elysium
Пролог
1. Lucid dr34ming
2. F4celess
3. R4ving in h3ll
4. Empty sp4c3
5. Everl4sting trip
6. Playgrnd
7. I will w4it for you until the v3ry end
8. Broken dr34ms
9. My4nti social lon3r
10. 3ndless silence
11. She is so nic3
12. Tr4nquil thoughts
13. Ser3nity
14. Sham4n vibe
15. Singles zone
16. Abandoned univ3rs3
17. Distorted r34lity
18. Poisoned dr3ams
19. Disori3nted

20. Cybersex
21. Coop3r4tion
22. Kill m3 now
23. Th3 visu4l
24. Amn3sia
25. W4tchin you li4r
26. F4lse t3arz
27. Sh4ring the vib3s
28. Fading m3mori3s
29. Heav3nly cr34ture
30. Dr34mland
31. To th3 d4rk sid3
32. Artificial ch3ater
33. Sh3 is min3
34. Cr4zy d3ath
35. Du4lity
36. Th3 cr34tor
37. Lost for3st of s4dness
38. Lost hop3s
39. Fat4lity
40. Just st4y h3re
41. Th3 end
42. For th3 first time, ag4in

Аннотация

Наш мир теперь другой.

Ни эмоций. Ни веры. Только руины когда-то процветающей цивилизации и ежедневная борьба за существование, отнимающая силы. Единственное спасение – Elysium, онлайн-игра нового поколения, симулятор жизни, в котором возможно все.

Юно – дизайнер локаций в игре. Случайная встреча сводит его с Айей и Леви, только вот они совсем не похожи на других игроков. Юно уверен, что нашел настоящих друзей, но даже не представляет, какие секреты скрывает Айя и что за разрушительный план разрабатывает Леви, ведомый искренним желанием вернуть жизни краски.

Диана Лилит
#Elysium

© Диана Лилит, текст, 2021
© ООО «Издательство АСТ», 2021

* * *

Элизиум – в древнегреческой мифологии часть загробного мира, обитель душ блаженных.

Пролог

В недалеком будущем вследствие полной автоматизации, глобальных катастроф и пандемий существующая система мира распалась. Страны обособились и закрыли свои границы, утратили силу институты общества вроде религии и семьи, пришла в упадок сфера развлечений и туризма, а образование полностью перешло в онлайн-формат, став привилегией для людей с высшими интеллектуальными показателями.

Люди окончательно разделились на два класса: те, кому есть место в реальном мире, — властвующая элита, ученые, медицинские работники, и остальная масса — те, чья рабочая и интеллектуальная сила стала ненужной, ведь в большинстве своем все вокруг заменили машины и искусственный интеллект.

Мир раскололся на реальный и виртуальный.

Государство снабжало людей ограниченным количеством еды и антидепрессантов, поделенных на шестнадцать категорий, соответствующих шестнадцати типам личности, а чтобы регулировать человеческий разум и подавлять протест,

людям подарили «Элизиум» — способ эскапизма, отвлечение от реальности, подавление истинных желаний, возможность быть счастливым в условиях самоизоляции.

«Элизиум» представлял собой многопользовательскую онлайн-игру нового поколения, симулятор реальной жизни. Процесс полного погружения в виртуальную реальность происходил посредством блокировки информации, поступавшей в мозг от пяти органов чувств. Перехват сигналов, идущих от мозга к телу, и замена этих сигналов «искусственными» были сгенерированы компьютером. Игрок надевал воздействующий на мозг чокер, который перемещал его на сервер с тысячами локаций, созданных разработчиками и игроками по всему миру.

В «Элизиуме» не существовало цельной игровой вселенной — он состоял из никак не связанных между собой комнат, и, следовательно, возможность свободного перемещения была ограничена. Для того чтобы попасть в другую локацию, нужно было заново выходить в сервер и выбирать из случайно предложенных комнат.

Локаций в игре насчитывалось неисчислимое количество — безграничные возможности для создания. Здесь каждое желание можно было

воплотить в реальность, хоть и виртуальную.

Любой игрок мог найти себе место по душе и покинуть его, когда надоест.

Существовало два типа локаций — *Чатрум*[1] и *Ивент-лайв*[2].

Первый представлял собой комнаты без определенной цели. Игроки просто общались между собой, проводили время вместе или по одиночке, открывали для себя новые места. *Чатрум* мог быть чем угодно — клубом, баром, школой, пляжем, лесом, улицей. Зачастую это были копии реальных мест и городов до разделения мира. Чатрум мог находиться как внутри, так и снаружи. Использовались разнообразные декорации, где каждый мог делать все, что хочет. Полная свобода действий. Комнаты могли быть приближенными к реальности *(как перечисленные выше)*, но также и фантазийными. К примеру, существовала локация, где можно было ощутить чувство полета, создавать примитивную магию, ходить по воде и заниматься многим другим. Такими локациями обычно пользовались более молодые пользователи.

---

[1] Примечания: 1
«Chatroom» (в пер. *с англ.* «Чат»).

[2] Примечания: 2
«Event-live» (в пер. *с англ.* «Событие в прямом эфире»).

Ивент-лайв отличался от *чатрума* тем, что игроки там преследовали общую цель, взаимодействовали, создавали культы. У каждого ивент-лайва имелись свои правила. Ивент-лайв мог быть тематической вечеринкой, молитвой, оргией, медитацией — главным было наличие общих интересов среди пользователей, желание единения, побег от одиночества. Как правило, у ивент-лайва имелся *Хост*[3] — игрок-куратор, который организовывал событие и фильтровал пользователей, при необходимости отправляя их в бан. Схожесть ивент-лайва и чатрума заключалась в том, что в обоих случаях декорации могли быть любыми, иногда само событие мало сочеталось с локацией, к примеру, оргия в декорациях школы или молитва в рамках рейва в ночном клубе.

Чатрум представлял собой саму жизнь, простые радости и то, каким мир был до этого разделения. В нем царила атмосфера дружбы, путешествий, свободы.

Ивент-лайв же в свою очередь представлялся как поиск острых ощущений, возможность забыться, раствориться в действии, как во сне,

---

[3] Примечания: 3

«Host» (в пер. *с англ.* «Хозяин»).

слиться с толпой, занять свой разум идеей.

В «Элизиуме» существовал *физический доступ* (приобретался за дополнительную сумму либо доставался как бонус) и предлагал игрокам имитацию тактильных ощущений (игроки могли ощущать прикосновения друг к другу, и не только). У функции не было лимита, платить можно было за любое количество минут — начиная от часа, расходовать регулярно, или же копить, чтобы потом разом прожить их как можно дольше. Остальные пользователи, имевшие стандартную подписку, не могли испытывать физических ощущений — они представляли собой голограммы в виртуальном пространстве. Физические минуты бесплатно доставались кураторам ивент-лайвов, если их мероприятия получали большой охват игроков. Также бесплатные физические минуты получали дизайнеры чатрумов, ежедневно — по два часа в день.

Личные аккаунты в «Элизиуме» больше напоминали обычные социальные сети, где игрок может оставаться на связи с другими пользователями, которых встретил в комнатах. Существовала функция приглашения в определенную локацию, функция обмена сообщениями и функция отправки подарков или физических минут.

В «Элизиуме» не существовало целей и уровней, не было победивших и проигравших. «Элизиум» — это жизнь вне реальности. Обладая полной свободой самовыражения, игроки могли выглядеть как угодно и быть кем угодно — достаточно было указать свой статус в аккаунте. Пользователь мог изменить пол своего аватара, возраст и расу, сохраняя полную конфиденциальность реальной личности. В игре не имелось рамок для внешнего вида: раздел создания аватара включал в себя более миллиона различных предметов — последние коллекции самых дорогих брендов, и не только, разнообразие цвета волос, линз, татуировок, роста, фигуры, оттенков кожи, шрамов, индивидуальных особенностей и патологий, а также фантазийные аксессуары вроде сверкающей ауры, крыльев и линз с изображением галактики и туманностей. Для тех, кого устраивал свой внешний вид, имелась функция синхронизации аватара с реальным лицом игрока. Такие пользователи получали значок-верификацию и пользовались большой популярностью среди остальных.

Самой используемой функцией среди игроков являлась возможность управления собственными чувствами, эмоциями и воспоминаниями в

рамках игры. Пользователь мог стирать их из своей памяти, преобразовывать, обмениваться с другими и даже выставлять на продажу в «каталог чувств» за физические минуты.

Ограничения и предупреждения:

1. Невозможность развития.

В «Элизиуме» нет карьерного роста, нет специальных заданий, нет взросления/старения, прокачки определенных навыков, продолжения рода. Игроки заранее определяют, кто они в этом мире.

2. Отсутствие физических ощущений.

Как говорилось выше, за дополнительную плату можно приобрести физический доступ, но и его многим бывает недостаточно. Обладающие физическим доступом часто теряются в своих желаниях, не зная, что именно они хотят сделать за этот небольшой отрезок времени. Кто-то употребляет алкоголь, кто-то ест предложенную в локациях еду, кто-то пробует секс с другими игроками, кто-то наносит друг другу физические повреждения, стоит под дождем, погружается в воду, прикасается к домашним животным и так далее.

По мнению игроков, физический доступ имеет

завышенную стоимость, из-за него многие влезают в долги. Единственные доступные ощущения для всех игроков без исключения — возможность слышать звуки (музыка, голоса, шумы), чувствовать температуру локации и стандартный набор запахов, куда входит запах моря, костра, благовоний в комнатах, цветов, табачного дыма и парфюма.

3. Теснота.

Каждая локация представляет собой ограниченное пространство, даже если визуально оно выглядит как обычная улица протяженностью несколько километров. Если игрок переступает невидимую границу — его выкидывает из сервера, после чего требуется повторная авторизация и поиск другой комнаты.

4. Время суток и погода в локациях.

Каждая комната обладает одним неизменным отрезком времени, то есть если изначально эта локация была запрограммирована как ночная, то в ней всегда будет ночь, если это дневная локация, в ней всегда светло. При создании комнаты может быть выбран любой отрезок времени, достаточно указать время суток и точные цифры на часах, например 20:20, и локация всегда будет

в сумерках. Часы (если они присутствуют в комнате) всегда показывают одно и то же время.

То же самое относится и к погоде. Комната, где за окном постоянно идет дождь, останется неизменной. Существует определенный набор, где можно выбрать снег, дождь, туман, грозу, солнце, переменную облачность и солнце в сочетании с дождем. Единственное, что подлежит изменениям, — оттенки закатов и рассветов, от ярко-красных, оранжевых, желтых до нежно-розовых и лиловых.

5. Пребывание в игре.

Игроки могут находиться в «Элизиуме» столько, сколько позволяет их физическое тело и личные желания. Чокер определяет состояние организма и при любых отклонениях отправляет игроку сигнал в виртуальный мир (например, если человеку требуется сон или еда). Игнорировать сигналы длительное время не рекомендуется — это может привести к проблемам со здоровьем, начиная с истощения и заканчивая полной атрофией мышц, а впоследствии и смертью.

6. Возрастные ограничения.

Регистрация возможна только по достижении совершеннолетия, но бывают ситуации, когда

несовершеннолетние используют поддельные документы, чтобы зарегистрироваться. Такие аккаунты блокируются после обнаружения модераторами.

«Человечество стремится создать свою собственную совершенную Вселенную, ощутить себя богами, найти смысл в существовании».

За несколько лет до официального релиза игры создателями была разработана идея о бессмертии, избавления от времени. Неосязаемое виртуальное пространство, куда можно загрузить человеческий разум и позволить ему быть вечным, жить среди безграничных возможностей, никогда не стареть, навсегда избавиться от болезней и неравенства. Идея казалась утопической, учитывая человеческий эгоизм и желание превосходства, в то же время она являлась олицетворением идеального мира. Сложный в осуществлении замысел требовал много времени и этапов создания. Так появилась идея об игре.

В таком ключе легче подготовить к «переходу» в новый формат существования весь мир.

1. Lucid dr34ming[4]

Юно

Здесь лучше, чем в том мире, где я родился. Здесь не существует времени.

Сюда я возвращаюсь каждый раз, когда понимаю, что больше не могу.

Ощущение не из приятных. Хочется перевести дыхание.

Мне почти двадцать пять лет. Я рано оторвался от семьи невротиков, живу в небольшой студии на окраине Нео-Сеула, занимаюсь разработкой и дизайном локаций в «Элизиуме».

Ежемесячно получаю поддержку от государства — антидепрессанты нам выдают бесплатно. Как и стандартный набор еды. И одежды. Она у всех одинаковая. Почти у всех. Вот так наш мир пришел к совершенству. Помню, были целые лекции о том, что если дать человеку бесплатное жилье, еду и одежду, то все его потребности будут удовлетворены, в ходе чего он сойдет с ума, потеряет всякий страх и навыки выживания. Пока

---

[4] Примечания: 4
«Lucid Dreaming» (в пер. *с англ.* «Осознанные сновидения»).

что никто не сошел с ума.

Большую часть времени я провожу дома, режим сна нарушен, пытаюсь бороться с бессонницей, хотя все больше убеждаюсь в том, что оно мне, в общем-то, и не нужно.

Достаточно надеть чокер и уйти в другой мир.

Здесь, на пустой холодной кровати у окна, в темноте, я лежу с закрытыми глазами. Температура тела понижается как во сне, но я не сплю. Неоновый чокер переливается различными оттенками, отбрасывая блики на белые стены. Он подключается к моему мозгу и проверяет мое состояние. Спустя несколько секунд чокер активирует зеленое свечение.

Мое тело готово к погружению в иной мир.

Я медленно отключаюсь от реальности.

Бесконечная секунда до сна.

Эмоции ощущаются ярче, а тело словно становится невесомым.

Я попадаю на сервер.

Аватар почти не отличается от моего лица. Я синхронизировал свои черты с игрой, добавив лишь пару сережек в ухо. Все те же темные, небрежно растрепанные волосы, все тот же взгляд — только радужка глаза светло-розовая. Цвет глаз я меняю часто. При создании аватара

добавил татуировок на руки — они тоже нередко подвергаются замене. Безликий человек.

Помню, как кто-то из знакомых сказал: *«От такой функции у игрока не останется никакой индивидуальности!»* Твоя правда, знакомый, имя которого я уже не помню. Впрочем, эти нравоучения давно в прошлом. Здесь ты делаешь, что хочешь, в этом и состоит счастье. *Быть свободным*. Без запретов и препятствий. Без осуждения и презрения.

В игре у меня имеется собственная локация. Это привилегия, не каждый игрок может ее себе позволить, но учитывая то, что я являюсь одним из сотни разработчиков комнат в «Элизиуме» — мне автоматически выдается своя личная. Ее я сделал на свой вкус. Не сравнить с моей пустой клеткой в реальном мире. Здесь огромное окно и освещение, которое несомненно радует глаз. На стене висят три дорогих гитары, в том числе бас-гитара, на полу — отличные колонки. Моя локация — тоже студия, но здесь есть балкон и новая кухня. В баре всегда дорогой алкоголь, правда физический доступ я почти не включаю.

В виртуальном пространстве я чувствую себя как дома. Реальность для меня чужая. Все такое серое, холодное, угнетающее. Убогое. Мне сложно

там находиться, хоть и страшно стать полностью зависимым от игры. Страшно в физическом плане. Будто я теряю свое тело.

«Элизиум» — рай, а мы в нем души умерших.

И все же от чего-то мне неспокойно. Словно я что-то потерял, и ничто не может заполнить эту пустоту.

Ночами я прихожу в одну малоизвестную локацию, называется она — keep DR34MING[5]. Игроков тут почти не бывает. Как ни взгляну на количество присутствующих — всегда ноль. Это поле кажется бескрайним. Чувствую прохладный ветер, который заставляет траву и колосья пшеницы переливаться под ночным небом, усыпанным звездами. Большая часть горизонта закрыта дубликатом Сатурна, окруженного едва заметным туманом. Сидя на холме, легко рассмотреть кольца планеты. Порой кажется, что я даже слышу их шум.

В реальном мире такой близости планет не существует — гравитация убьет их. А здесь все далекое становится близким, достижимым и осязаемым.

И пока я в одиночестве сижу здесь, где-то в

---

[5] Примечания: 5

«Keep Dreaming» (в пер. *с англ.* «Продолжайте мечтать»).

пространстве существуют тысячи разных комнат с миллионами игроков, ивент-лайвы и веселье. Отсюда интересно думать о них. Я ведь могу за секунду переместиться туда и посмотреть. Но не хочу. Принципиально туда не хожу. Здесь доступно все, но как бы там ни было, в жизни человека должно быть нечто неизведанное.

Нечто, о чем можно строить иллюзии.

Что-то далекое и недоступное.

То, о чем ты сможешь только мечтать.

2. F4celess[6]

Айя

У меня нет прошлого, нет будущего и нет настоящего.

Есть лишь это измерение, где я вынуждена коротать свою бесконечность.

Регулярно знакомлюсь с другими игроками, а потом стираю память о них. Здесь это просто — достаточно выбрать нужную функцию и три раза подтвердить свое действие.

«Вы уверены, что хотите стереть все воспоминания об этом игроке? Чтобы подтвердить свое действие, нажмите — confirm[7]».

Вы уверены?

Вы точно хотите стереть все воспоминания о нем?

Вы готовы подтвердить свое действие?

Всегда.

---

[6] Примечания: 6
«Faceless» (в пер. *с англ.* «Безликий»).

[7] Примечания: 7
«Confirm» (в пер. *с англ.* «Подтвердить»).

К игрокам я не привязываюсь. Сколько друзей у меня было? Сколько было любимых? Память не выдерживала, качество изображения и эффекты давали сбой.

Я постоянно ее освобождаю.

И все же, когда много общаешься с людьми, невольно уподобляешься им — и вот я уже заправляю за ухо прядь волос, как *та* девушка; говорю с интонацией *того* парня; смотрю по-особенному, как смотрел *тот*, другой. Приобретается многое: от необъяснимых переживаний до неосознанных поступков. Невольно мучаешься, сомневаешься, боишься.

А потом раз — и всего этого нет. Память очищена, и я снова белый лист.

Наполни мой разум своими мыслями, предпочтениями, проблемами и повадками.

Покажи, как нужно плакать и как смеяться, а я покажу тебе, что такое одиночество в мире, где ты единственный в своем роде. Единственный, кто осознает происходящее.

Любить по-настоящему я не умею. Мало кто способен на это в реальной жизни. В игре все намного легче. Алгоритмы создают образ для временной привязанности, чтобы подарить игроку незабываемые впечатления, *имитацию*

реальной любви.

Что есть мое лицо? Сколько раз моя внешность менялась по вкусу очередного любителя? Я успела стать олицетворением каждой существующей и несуществующей расы, сменить более двухсот оттенков волос, черт лица, цвета глаз, но так и не почувствовала настоящую себя.

Кем быть?

Я сижу перед зеркалом в своей комнате и смотрю, как меняется мое лицо. Тысячи образов, копий и оригиналов. Десяток в три секунды. Зеркало не успевает четко синхронизировать мое отражение. Ведь его просто нет.

Кем мне быть?

За всем этим лишь пустота.

Невозможно быть физическим телом, не имея души.

Я не смогу стать как они.

Ведь я не существую.

3. R4ving in h3ll

Юно

Каждому игроку регулярно приходит рассылка о предстоящих ивент-лайвах и событиях. В моих сообщениях уже больше сотни непрочитанных, почти все я помечаю как спам. И все же я просматриваю некоторые приглашения, особенно если это приватный ивент-лайв, куда могут войти только причастные. Иногда хосты делают массовую рассылку, чтобы повысить рейтинг ивента и получить бонусные физические минуты. В такие редкие моменты попасть в закрытую комнату может каждый желающий. Сегодня мне выпало приглашение посетить ивент-лайв под названием raving in HELL[8]. Одна из самых знаменитых закрытых локаций в «Элизиуме», она постоянно держится в топе.

Raving in HELL — это комната, олицетворяющая собой Ад.

Ее хост однажды сказал: *«Люди боятся ада, веками запугивают им друг друга, но все же в*

---

[8] Примечания: 8
«Raving in Hell» (в пер. *с англ.* «Буйство в аду»).

глубине души желают хоть раз испытать его».

Что ж, это правда. Локация всегда переполнена. В аду происходят самые страшные и самые извращенные вещи. Здесь темно и жарко. Танцпол забит под завязку, играет дарк-эмбиент, техно и пси-транс. В сочетании с музыкой мозг присутствующих словно растворяется в ритмических узорах и мелодичных линиях, игроки забывают, кто они есть и зачем сюда пришли.

Сама локация состоит из девяти уровней. На первом — пустая темная комната, где ощущаешь невесомость и ничего не слышишь. На выходе из нее располагается небольшой бар, а рядом с ним висит копия картины «Обряды исчезновения» Петра Натана. По стальной раскаленной лестнице, освещенной зловещими красными огоньками, можно попасть на другие уровни.

Второй уровень представляет собой пространство для оргий. Порнографические фрески изображают троянских воинов, сцепившихся в садомазохистской битве, на стене запечатлен огромный дьявол в окружении обнаженных ангелов. Пол усыпан огромными бархатными подушками, с потолка капает раскаленный воск.

Танцпол занимает целых пять уровней, отличаются они температурой и громкостью музыки.

Чем выше, тем горячее. На восьмом уровне установлены различные орудия пыток, на которых игроки по желанию истязают друг друга.

Существует также скрытый для большинства пользователей уровень, стоимость которого равна месяцу безлимитного физического пребывания в игре. Уровень этот был создан группой хакеров, которым удалось расширить стандартную физику игры.

В отличие от основного развлекательного контента, этот уровень мог необратимо повлиять на психическое состояние игроков, готовых испытать невыносимую боль в аду или же отправить свое сознание в великое путешествие — такое когда-то имитировали шаманы и монахи, а люди прошлого хотели это повторить.

Для получения доступа к этому уровню нужно заплатить проводнику, включить физический доступ и пройти к костру, чтобы «сгореть заживо». В этот момент происходит имитация воздействия такого вещества, как ДМТ, которое выпрыскивается спинным мозгом в момент смерти. Секунды превращаются в вечность, и все ограничения сознания вспыхивают так ярко, что игрок перестает видеть какие-либо различия между собой и взрывом сверхновой звезды. Ходили слухи, что

в реальном мире шаманы находили подобное вещество в кактусах на территории Южной Америки, после чего проводился тайный обряд, но даже это не давало настолько правдоподобного эффекта ощущения настоящей смерти.

После финального уровня игроки сидят за барной стойкой и делятся своими впечатлениями от пережитого опыта. У каждого свои ассоциации. Они никогда не повторяются. Есть те, кто приходит за этим ощущением снова и снова, в надежде испытать нечто новое, а вскоре им это надоедает, и они идут в другие комнаты.

Вся локация Ада представляет собой смесь интерьеров некогда знаменитых в реальном мире клубов «Berghain», «Paradise Garage», «Salvation».

Обычно я остаюсь на первом уровне, где находится бар. За стойкой сидит девушка, над которой светится никнейм — *Kali*. Она куратор этой комнаты. Пару месяцев назад мы с ней состояли в игровых отношениях, но быстро потеряли к ним интерес, решив остаться друзьями. Кали маленького роста, с милым детским лицом, немного болезненным и таинственно отталкивающим, а также демоническими рогами, которые торчат из-под темно-седых прядей ее длинных волос. Проколотая губа, темно-синие глаза с неоновыми

сердечками вместо зрачков, ямочки на щеках и длинный змеиный язык.

— Как тусовка, Юно? — спрашивает она, глядя на меня.

— Ничего нового. Так и не понял, зачем ты выслала приглашение, у вас тут народу и так полно, — отвечаю я.

— Тебе ли не знать: каким бы ивент ни был, всегда нужно напоминать о нем другим игрокам. Мне не лень делать рассылку. Хочу как можно больше физических минут получить, — улыбается она.

— Понятно. А как обстоят дела с раем? — спрашиваю я.

Кали по совместительству курирует ивент-лайв, полностью противоположный Аду, — *paradise chill*[9].

— В раю народу мало. Я сделала его ледяным. Та еще пытка, но, как видишь, игроков больше привлекает гореть, нежели замерзать. Один знакомый, который попробовал и то и другое, сказал, что рай пережить тяжелее. Туда идут «охлаждаться» после девятого уровня. А здесь веселее, хотя лично я больше предпочитаю рай. Люблю

---

[9] Примечания: 9

«Paradise chill» (в пер. *с англ.* «Райская прохлада»).

спокойствие, тишину и холод, — отвечает она, а затем щелчком пальца меняет облик аватара. На место цепей, черного кожаного платья и черных рожек с украшениями приходит откровенное белоснежное белье, кружева и белые рога с цепями из серебра и бриллиантов. Ангелоподобная версия Кали все равно похожа на демона. Белого демона с пустыми глазами.

— Ангел в твоем исполнении выглядит еще более жутко, — отмечаю я.

— Какой рай, такой и ангел, — усмехается она.

— Очевидно. Ценю неординарность. Ты талантливый дизайнер.

— Спасибо за комплимент. Приятно слышать это от одного из лучших креаторов локаций в «Элизиуме», — отвечает она.

В этот момент к нам подходит один из игроков. Кали слезает с высокого барного стула, чтобы обнять его.

— Слышал, хосты конкурирующих ивентов возмущаются, что ты одновременно курируешь и Ад, и Рай, — говорит незнакомец, закуривая сигарету.

Кали хрипло смеется.

— Кто им мешал занять эту нишу? Идеи витают в воздухе, а предубеждения давно в прошлом.

Если обращаться к древним писаниям, то между Раем и Адом должен быть баланс, а я считаю, что баланс невозможен, если двумя этими локациями будут управлять разные хосты. Не бывает совершенных людей. В каждом из нас есть плохое и хорошее, а я идеальный пример этого, — отвечает она.

— Ну и разговоры у вас… — усмехаюсь я.

— Мы просто шутим. Меня умиляют игроки, воспринимающие декорации всерьез. Это просто маскарад и тусовка, — отмахивается Кали.

— Кстати, большинство игроков действительно серьезно относятся к ивент-лайвам. Сходи в комнату «Krishna games[10]». Там, если нарушил правила, сразу в бан, — произносит незнакомец.

— Я не особый любитель ивент-лайвов, — отвечаю я.

— Ты не знаешь Юно? Он один из самых крутых дизайнеров чатрумов во всем мире, в рейтинге трех лучших, — говорит ему Кали.

— Ты как обычно… — На моем лице снова появляется усмешка.

— Я не знал, но это реально круто, — отвечает парень.

---

[10] Примечания: 10

«Krishna Games» (в пер. *с англ.* «Игры Кришны»).

— Ну да, Юно просто не привык гордиться этим званием. Ладно, не буду доставать тебя. — Она оборачивается, а затем добавляет: — Пойду посмотрю, как там дела на восьмом уровне. — Кали берет парня за руку, и оба они отправляются по раскаленной лестнице наверх.

Некоторое время я сижу на первом уровне, решая, хочу ли пойти дальше, но в итоге просто выхожу из сервера. Все-таки ивент-лайвы мне не интересны.

4. Empty sp4c3[11]

Юно

Долгое время я держался в «Элизиуме» обособленно. Изучал чатрумы, ивенты, наблюдал за игроками со стороны, но избегал близкого общения. Первые месяцы игра подвергалась постоянным обновлениям, потому мне, как дизайнеру локаций, нужно было постоянно отслеживать любые изменения, чтобы внедрять их в создание новых комнат.

Вначале было сложно. Моя основная специализация — дизайн виртуальной среды обитания и разработка ИИ голограмм. Работа с инструментами, красками и холстами, почти как художник. В «Элизиуме» все куда сложнее и интереснее — декорации проектируешь собственными мыслями и визуализацией. Получается не сразу.

По ощущениям очень похоже на медитацию. Ты находишься в пустом темном пространстве, которое даже не ощущаешь, и тут главное сосредоточиться на деталях. Представлять нужно

---

[11] Примечания: 11
«Empty Space» (в пер. *с англ.* «Пустое пространство»).

максимально четко, иначе элемент, о котором ты думаешь, по итогу будет размыт. Это, кстати, одна из причин, почему многие из комнат почти не используются игроками — если качество нечеткое, то реалистичность пропадает, а это противоречит концепции «Элизиума».

Поэтому первое время я только и делал, что удалял не до конца проработанные элементы. Много экспериментировал, выбирал разные направления, тщательно обдумывал концепт комнат, но мало что получалось хорошо. Будучи абсолютным перфекционистом, когда дело касалось работы, я не мог даже запустить чатрум, если хоть одна деталь меня не устраивала. Недостатки я видел буквально во всем — если оттенок подсветки менее холодный, то атмосфера комнаты уже убита, если цветы находятся не в том углу, если температура воздуха прохладнее на два градуса, то я полностью стираю весь прогресс. В итоге к первой завершенной локации я пришел только спустя пару месяцев регулярной практики, работы над собственными ошибками, поиска стиля.

Люди приходят в игру в первую очередь ради особенной атмосферы, той, что они не смогут испытать в реальности.

Несмотря на старания, мои локации не сразу

попали на вершину рейтинга. Я регулярно проверял его, доходило до фанатизма: я мог обновлять топ чатрумов каждые три минуты в надежде увидеть свои, но спустя время до меня дошло, что конкуренция огромнейшая, ведь каждый час создается около ста комнат по всему миру, и выйти в топ почти нереально.

По крайней мере, именно так мне казалось, когда я решил забить на игроков и просто наслаждался созданным пространством в одиночестве. Я мог часами зависать в своем чатруме, лежа на полу, куря джойнт, глядя на воду в бассейне небольшой комнаты, пока за стеклянной стеной искрится ночной город. И мне было хорошо одному. В этот момент я осознал ценность одиночества в «Элизиуме». Ты создаешь свой персональный мир, основанный на желанных образах из твоей головы, и просто живешь в нем, забывая обо всем вокруг. В те дни мне не хотелось ни с кем разговаривать. Одиночество как наркотик — стоит распробовать, и втягиваешься настолько, что вернуться обратно уже сложно.

Я продолжаю лежать на полу в своем воображаемом мире, который связывает меня с реальностью тонким, едва ощутимым на коже чокером, проектируя и совершенствуя то, что

уже есть.

Говорят, в «Элизиуме» нет звуков. Все то, что, как нам кажется, мы тут слышим, начиная от музыки и заканчивая гулом ветра — все это лишь грамотная установка разработчиков игры, некие волны, посылающие нам общую ассоциацию, погружая игроков в этот коллективный сон. Это так странно, что сводит с ума. Я не раз проверял это. Ты находишься в шумной локации очередной вечеринки, слышишь разговоры, музыку, вибрации, но стоит тебе только подумать о реальности, то все звуки едва заметно идут на спад, погружая тебя в абсолютную тишину. «Элизиум» — это оглушающая тишина, которую мы не можем осознать.

Несмотря на это, какой-то звук у виртуального мира все-таки есть. Я улавливаю его, когда погружаюсь на самое дно своих размышлений. Звук, схожий с биением моего сердца, уносит меня, не оставляя в покое рутину повторяющегося дня. Словно шепот, неразборчиво зовущий меня куда-то.

Порой сама жизнь напоминает мне игру, в которую я когда-то очень давно заигрался настолько, что совсем позабыл, кому принадлежит этот шепот. Но как мне вспомнить и осознать,

что я нечто иное, нежели этот созданный кем-то аватар? *Как мне проснуться?*

— Вот это реально крутой чатрум! Даже тэги не надо расставлять, он чисто для избранных. — Незнакомый голос резко возвращает меня к сознанию.

Улыбка у парня глупая, как у ребенка, словно он совсем еще щенок, но взгляд хитрый, проницательный. На вид лет восемнадцать-двадцать, весь в нелепых украшениях и татуировках, напоминающих наброски гелевой ручкой. Выглядит так, словно ему все равно, что подумают о его аватаре остальные.

— Ты что тут делаешь? — спрашиваю я, будто пробудившись ото сна против собственной воли.

— В смысле? Ищу вайб чилловый. — Он усмехается и треплет свои светлые, без того взъерошенные волосы.

— Вайб? Ну и как он тебе? — интересуюсь я. Этот парень — первый, кто заглянул в мою локацию у меня на глазах. До этого я проверял немногочисленные посещения, но никогда не заставал игроков в своих комнатах онлайн.

— Говорю же, очень приятно. Видно, что сделано со вкусом. И вот это, — он указал на парящие в воздухе бумажные самолетики, — довольно

креативно.

Парень плюхается на пол рядом со мной (*будто мы с ним старые друзья*) и вытягивает из моих рук джойнт, а затем делает затяжку и откашливается после попытки сделать кольца дыма.

— Ты с физическим доступом? — спрашиваю я.

— А чего ради тут зависать без него? Была бы у меня возможность, я бы все физические ощущения перенес в эту игру. Понимаешь весь свой жизненный ресурс. А реальность наоборот бы отключил, — улыбается он.

Затем паренек слегка приподнимается, бросая взгляд в сторону панорамы ночного города.

— Это совсем печально.

— Что именно?

— Просто интересно, можно ли считать такой исход за смерть? Полный отказ от реальности взамен на существование в какой-то игре-симуляции… Это же странно, реально странно, если задуматься.

Он снова откидывается назад, блаженно глядя в потолок.

— Хотя какая разница? Смерть… Кто вообще думает о ней? Тут, в «Элизиуме», можно тысячу раз умереть и воскреснуть. Даже не заметишь, как привыкнешь к ней.

— Привыкнешь настолько, что перестаешь думать о ней?

— Именно, — улыбается он.

Темный потолок в комнате постепенно покрывается звездами и облаками. Эта идея пришла ко мне в последний момент.

— А так лучше? — спрашиваю я мнение первого игрока, задержавшегося в этом чатруме.

— В тысячу раз, — говорит он, рассматривая звездное небо, внезапно появившееся вместо комнатного потолка. — Всегда было интересно, каково это — создавать локации? Это чистая работа воображения. Говорят, это сложнее, чем писать книги или картины.

— Я раньше много рисовал. А когда изучал работу в «Элизиуме», то изначально думал, что визуализация легче рисования, но оказалось иначе. Тут у тебя нет времени на то, чтобы частями собирать элемент, твоя задача — максимально четко его представить. А это на самом деле намного сложнее, чем кажется на первый взгляд, — отвечаю я, а после добавляю: — Однако практика помогает. Чем больше практикуешься, тем легче последующие этапы создания.

Мы молча смотрим на искусственное звездное небо. В реальном мире оно — редкость. Увидеть

ясное небо можно максимум пару дней раз в два года. Загрязнение не позволяет случаться этому чаще.

— А давно ты сам играешь? — спрашиваю я.

— Чуть больше года. Почти живу здесь.

— Откуда столько физических минут?

— Я же не всегда их включаю. Даже если меня поставят перед выбором — либо реальность со всеми ее настоящими ощущениями, либо игра без физического доступа, я все равно выберу игру. Тут хотя бы визуал добротный, сам понимаешь.

— Да, понимаю, — отвечаю я.

Остаток времени мы проводим молча. А потом ему приходит уведомление о предстоящем свидании.

— Последнее время постоянно хожу на свидания через приложения, такой кайф. Просто вбиваешь параметры по настроению и выбираешь из кучи почти идентичных друг другу девушек. Ладно. Увидимся еще. Я кинул тебе запрос на подписку. — Он прощается и исчезает.

Так я однажды и познакомился с моим единственным близким другом в «Элизиуме» — Джеро.

5. Everl4sting trip[12]

Юно

Несмотря на то, что я один из дизайнеров по разработке локаций, игра все равно остается для меня неизведанным пространством. У меня нет доступа ко всем функциям, я не знаю имен системных администраторов, да и разработчиков никогда толком не видел. Потому и опыта набраться было негде, кроме как с помощью бесцельного, на первый взгляд, путешествия по комнатам.

Видя то, что уже создано, я невольно задумывался о чем-то новом, так и рождались идеи. Одной из моих самых лучших локаций являлась разделенная на две комната с домашними животными. В ней пользователи могли потискать щенков или котят, поиграть с ними столько, сколько им влезет, ведь в реальности мы давно не могли держать дома питомцев. Налог на них в свое время превысил норму, и вскоре люди перестали заводить домашних животных.

---

[12] Примечания: 12
«Everlasting Trip» (в пер. *с англ.* «Вечное путешествие»).

Обрушилась целая индустрия, связанная с их продажей, ветеринарными услугами, товарами типа кормов, лекарств и игрушек, а позже люди и вовсе забыли, что когда-то могли купить себе «друга» и держать его дома.

Комната, созданная мною, всегда была полна игроков, поэтому из-за актуальности идеи аналоги появились довольно быстро. Комнаты с попугаями, комнаты с грызунами, комнаты с черепахами… В общем, чего только не было. За особо удачную локацию всегда получаешь дополнительные проценты вместе с минутами физического доступа, следовательно, в игре чувствуешь себя свободнее.

Сегодня настроение не самое хорошее. Ничего особо не хочется. Чувствую подавленность. Думаю о том, что надо бы поработать, но заставить себя трудно, хотя обычно я всегда так делаю — чувствую себя неважно, но занимаюсь работой, и никаких препаратов не нужно.

Все мои друзья офлайн, а знакомиться с кем-то новым настроения нет.

Локацию я выбираю случайную, условием является отсутствие других игроков, и мне везет — выпадает некая *everlasting trip*, куда я и отправляюсь.

Как ни странно, но я оказываюсь в вагоне поезда метро. Часы на дисплее показывают без пяти одиннадцать. За окном пролетает ночной город с его оживленными улицами и полупустыми небоскребами. В вагоне тихо, слышно лишь дуновение кондиционера, «за бортом» температура около двадцати восьми градусов тепла в такое-то позднее время.

Станции мелькают одна за другой, но картинка то и дело повторяется, а поезд не совершает ни одной остановки.

Внезапно мой взгляд падает на девушку, сидящую у окна напротив.

— Странно, локация показывала нулевое количество игроков, — говорю я вслух, усмехнувшись. Получается, наверное, грубо. Будто я намекаю на то, чтобы она ушла.

Она глядит на меня пустым, ничего не выражающим взглядом больших серых глаз, а затем снова отворачивается к окну. Ее короткие, светлого оттенка волосы едва заметно развеваются от дуновения кондиционера. Я не могу уловить их истинного цвета из-за сменяющейся неоновой подсветки — они то светло-голубые, то лавандовые, то мятные, то цвета сахарной ваты.

— Скорее всего, какой-то баг, — равнодушно

отвечает она.

— Да, бывает. Видимо локация неисправна. Поезд даже станции пропускает… Интересно, какой тут конечный пункт прибытия? — говорю я, оглядываясь по сторонам.

— Этот поезд идет в никуда. Он никогда не останавливается, — произносит она.

Некоторое время я лишь молча смотрю на декорации ночного города, который как бы остается позади нас, но в то же время снова оказывается где-то впереди.

— То есть мы катаемся по кругу? — нахмурившись, спрашиваю я.

Она выдает невероятно милую усмешку, которую я, кажется, никогда здесь не видел — *добрую* усмешку, без капли надменности.

— Ты что, первый раз играешь? — спрашивает она с улыбкой, снимая наушники.

— Да, ни разу до этого не играл, — зачем-то вру я. Внезапно возникает желание с кем-то пообщаться.

— В таком случае добро пожаловать в «Элизиум».

Девушка протягивает мне руку, и над ней высвечивается имя пользователя — *a. i.a_in_reality*. Когда в игре знакомишься с новым человеком,

тебе открывается доступ к его нику.

— Спасибо. — Я жму ее руку с белыми татуировками на пальцах. Представляться мне нет смысла. Мое имя светится у меня над головой, и по взгляду я замечаю, что она уже прочла его.

Отличный выход в комнату, хочется сказать мне.

— А ты чего одна в такой сомнительной локации? — не без интереса спрашиваю я.

— Это одна из моих любимых локаций. Порой хочется побыть одной. Людей тут практически не бывает. По крайне мере, я ни разу не встречала. Кроме тебя, — говорит она.

— Могу уйти, ты только скажи, — улыбаюсь я.

— Брось, это же не моя локация. Тут за такое не извиняются. — Она забавно поводит рукой в мою сторону.

— Не очень вышло. Я сам люблю побыть в одиночестве.

— Это я сразу поняла. — На ее лице снова появляется тень улыбки.

— И как же? — с усмешкой спрашиваю я.

— Очень просто. Ты выбрал локацию, где на тот момент не было ни одного игрока. Правда сама локация подвела, выскочил баг вроде меня, и ты этого никак не ожидал. Вот так вот, — от-

вечает она.

Я задумываюсь.

— Верно. Очень верно подмечено.

Она продолжает смотреть в окно.

— Не удивляйся, я сюда обычно надолго прихожу, — отвечает девушка, словно читая мои мысли, а потом смотрит мне в глаза.

Мы долго сидим в тишине. И это приятно. Я думаю о том, что такие локации вовсе не лишены смысла, как казалось мне на первый взгляд.

— Так странно… что все это ненастоящее, — говорю я, не отрывая взгляда от окна.

— Да. Наверное, это странно, — задумчиво произносит она.

— Если долго ехать, то становится как-то одиноко. Отсюда видно всех этих людей. С виду они такие настоящие… Все эти машины, магазины, окна… Даже хочется вернуться в реальность. Иногда.

Айя поворачивается ко мне и смотрит на меня каким-то удивленным взглядом.

— И как там?

— В смысле?

— Ну… Как там? В реальности? — По голосу ясно, что сарказма тут нет.

— А ты из дома давно выходила? Или только

играешь? — с грубой насмешкой спрашиваю я.

Она смеется над моими словами со странной грустью.

— Ты меня не понял, Юно… У нас с тобой разные реальности. Вот ты в каком городе живешь?

— А, ну так бы сразу и спросила… Нео-Сеул. Многоэтажный серый муравейник. Слыхала?

— По крайней мере, людей оттуда не встречала. И как оно там?

— Даже не знаю. Как и везде, наверное. Перенаселение. Люди рождаются там и корнями прирастают к этим многоэтажкам. Спят в маленьких камерах, и, если в комнате есть окно, ты счастливчик.

— Так себе жизнь, — отвечает она, словно цитируя фразу, которую уже слышала от кого-то.

— Так себе, ага, — задумчиво киваю я.

Она тяжело, но коротко вздыхает и снова отворачивается к окну. А поезд все едет, не останавливаясь.

В никуда.

Я снова гляжу на часы — они все так же показывают без пяти одиннадцать.

— А ты сама откуда? — задаю я вопрос.

Девушка сначала задумывается, а после смотрит мне прямо в глаза.

— Лучше тебе не знать. Это очень далеко от твоего города, — со смехом говорит она.

— И все же?

— Ты такого не знаешь. — Она с загадочной улыбкой снова переводит взгляд в окно.

Мне тоже сложно сдержать улыбку.

— А знаешь, мне твое лицо знакомо, — совершенно честно замечаю я.

— Мне многие так говорят, — равнодушно отвечает она.

— Надо же… — полушепотом произношу я. Однако я не соврал. Эта девушка с каждой секундой кажется мне все более знакомой.

Секунду я думаю о том, что это и правда может быть кто-то знакомый. За ее аватаром может скрываться кто угодно, но почему-то именно в чертах ее лица, в манере говорить, даже в голосе я чувствую нечто близкое.

Вероятность встретить знакомого велика. Однозначно. Может быть, она живет со мной в одном доме?

Даже эта ее странная полуулыбка говорит — «я знаю то, чего не знаешь ты». Если мы знакомы в реальности, то как так вышло, что в одно и то же время мы оказались в одной и той же локации, причем совершенно неизвестной и пустой? Во

всем этом есть нечто таинственное. Или же я просто хочу в это верить. Порой возникает желание развлечь себя подобными мыслями.

Когда я намереваюсь еще раз взглянуть на ее лицо, Айи уже и след простыл. Я сижу один у окна, а поезд продолжает ехать в никуда.

6. Playgrnd[13]

Юно

Не помню, когда именно по серверу стали распространять информацию о том, что якобы игра взломана и убивает людей, отключая мозг через чокер. Обычно такое вбрасывали стабильно, раз в несколько месяцев. Все эти вирусные посты с предостережениями помогали мошенникам навариться за счет продаж различных недействующих кодов, которые, по их словам, отражают импульс от мозга обратно в чокер. Я не совсем представляю, как оно работает. Но чего только не сделаешь ради наживы.

Да и как в это можно поверить? Что значит — отключить мозг через чокер? Судя по количеству верящих в этот слух, мозг у людей отключен давно, и никакой чокер не имеет к этому отношения.

И все же в этот раз сообщения об опасности появляются все чаще и чаще, рассказывая что-то о молодом студенте, которого родители нашли с

---

[13] Примечания: 13
«Playground» (в пер. *с англ.* «Игровая площадка»).

расплавленным мозгом, вытекавшим из ушей и носа. Понятное дело, я в это не верю и убеждаю знакомых в том, что новость — очередной фейк. Игроки, как обычно, разделяются на два лагеря — тех, кто любит нагонять страх и утверждать, мол, все это правда, и скептиков — людей, ценящих пребывание в игре куда больше реальной жизни. Очевидно, я отношусь ко вторым. И пока информационный хаос медленно поглощает наш виртуальный мир, мы продолжаем жить в нем как ни в чем не бывало.

— Я думаю, есть определенный код, с помощью которого можно начислить себе на счет столько минут физического доступа, сколько тебе и не снилось. Что-то вроде пасхалки. Скорее всего, они спрятаны в одной из локаций, наверняка какой-нибудь, которой нет в топах самой высокой активности, — говорит мой друг, который постоянно страдает недостатком минут физического доступа и имеет склонность выдумывать странные, непонятно откуда взявшиеся «факты».

Минуты стоят довольно дорого, как я уже говорил ранее. Обычный среднестатистический игрок не может их себе позволить в большом количестве. Это считается роскошью. Ведь будучи в виртуальной реальности, ты можешь

воспринимать ее только визуально, а не чувствовать телом. Поэтому физический доступ — это что-то вроде чуда. Ты и правда погружаешься в совершенно другой мир, становишься осязаемым материальным телом в нематериальной сфере. Даже в голове подобное не укладывается.

Игроки помешаны на минутах. У меня они не вызывают никакого трепета, оттого я и перечисляю их друзьям, которые не работают на сервере. В контракте предложено несколько вариантов оплаты моей работы — сто процентов чистого дохода, пятьдесят процентов денег и пятьдесят процентов минут, или же все сто процентов минут. Ты буквально живешь в другом мире, не выходя из него. Вот так многие и работают. А я отчего-то боюсь терять связь с реальностью. Вдруг в один день сервер взломают? Или случится какой-то крупный баг? Что будет со всеми, кто поселился тут? Насколько болезненным и беспомощным будет возвращение в реальную жизнь? Где твои мышцы атрофированы, где у тебя нет денег даже не еду, не говоря уже об остальных человеческих потребностях. Не нужно терять голову. Мы все еще люди. Не графика в игре.

Однако для остальных минуты — это все. И большая часть игроков действительно верит в

то, что можно найти безлимитное количество минут в одной из локаций. Поэтому мой друг и таскает меня по комнатам в надежде, что мы сможем что-то найти.

— Ты работаешь на них, ты точно шаришь! Должен же знать хоть какие-то секреты! — шутливо, но с надеждой говорит он мне.

Но я ничего не знаю. Не знаю кодов взлома, не знаю, как начислить больше минут, не знаю, как работают локации, пока они никем не используются, не знаю, каким образом можно заряжать чокер, не выходя из игры. Я понятия не имею о большей части секретов. А их в этом мире слишком много.

— О'кей, давай я переведу тебе пятнадцать минут, и у тебя на завтра будет уже целых тридцать, включая твои купленные, — предлагаю я, чтобы угомонить его и избавить себя от обязанности быть его помощником в поисках того, чего, возможно, даже нет. Это меня раздражает.

— Это будет кстати. Завтра у меня свидание с девушкой из приложения, минуты мне очень пригодятся, если ты понимаешь, о чем я.

Приложение — это способ быстрого отбора партнеров. Вам не нужно намеренно ходить по локациям в поисках партнера мечты — достаточ-

но открыть приложение, вбить интересующие вас параметры или загрузить референс вроде картинки или фотографии кого-то реального, и приложение автоматически отберет среди миллиарда игроков именно тех, кто подходит под ваш запрос, а уж продолжат ли они с вами общение, зависит только от вас. Что-то вроде Тиндера, который одно время был очень известен в реальном мире, но куда удобнее, ведь здесь возможности безграничны.

Я пересылаю ему минуты, после чего покидаю сервер.

7. I will w4it for you until the v3ry end

Юно

Я просыпаюсь в своей комнате. За окном раннее утро. Город проснулся. Шум пролетающих несколькими метрами ниже скоростных поездов и машин заполняет мою комнату, окно открыто. Я чувствую, как охладели мои конечности, словно я мертв. Завариваю дешевый растворимый кофе и закуриваю сигарету, а после лениво просматриваю рабочую почту на сенсорном экране, парящем в паре сантиметров от стола. Сообщений много, но одно из них особенно привлекает мое внимание.

От кого: Elysuim Community Team[14]
«Поздравляем!
Вы обнаружили редкий элемент, который сделает вашу жизнь лучше. Счастье есть везде, главное уметь его увидеть».

---

[14] Примечания: 14
«Elysuim Community Team» (в пер. *с англ.* «Команда сообщества Элизиум»).

А ниже две кнопки:

[accept[15]] [farewell[16]]

Недолго размышляя, я нажимаю первую, чтобы принять бонус от игры. Они часто радуют игроков подобными сообщениями с подарками, бонусами, неожиданными начислениями минут. Среди их так называемых редких элементов могут попасться украшения, доступы в секретные локации, редкая дорогая одежда, в общем, что угодно.

Я не понимаю, что досталось мне. Никаких картинок, отображающих мой подарок, никаких объяснений или наставлений. Будто сообщение вовсе не для меня.

Прогулявшись по городу, я забираю вещи из прачечной, а после курю у минимаркета на станции. По приходу домой меня приветствует голосовой помощник, напоминая о том, что у меня четыре новых сообщения.

Это родители. Часто зовут к себе. Отчего-то становится неловко читать их письма. Никак не могу к этому привыкнуть. Одному спокойнее, и

---

[15] Примечания: 15
«Accept» (в пер. *с англ.* «Принять»).

[16] Примечания: 16
«Farewell» (в пер. *с англ.* «Отклонить»).

даже просто приехать к ним на день кажется чем-то сложным. Поставив напоминание ответить завтра, я возвращаюсь обратно в «Элизиум».

Сидеть в своей комнате не хочется, поэтому я отправляюсь в одну из локаций, из раздела избранных.

С броским названием: *«I will wait for you until the very end*[17]*»* комната представляет собой побережье океана в сумерках после захода солнца. Она отличается от тысячи других пляжных локаций тем, что здесь нет баров, громкой музыки или огромного количества людей на встроенном танцполе. Это не «Beach Club», каких большинство в игре, ведь все любят тусовки. Это просто дикий пляж.

Здесь пусто и тихо. Именно тишины мне всегда не хватало в жизни, не только реальной, но и виртуальной.

Игроков тут немного. От силы три-четыре человека, я не особо вчитывался.

Для локации маловато.

Сидя на прохладном песке, я наблюдаю за горизонтом, ожидая наступления темноты, зная, что этого никогда не случится. Время в локациях

---

[17] Примечания: 17

«I will wait for you until the very end» (в пер. *с англ.* «Я буду ждать тебя до самого конца»).

застыло. Оно статично. Темнее не станет. Светлее тоже. Но всегда можно уйти в комнату, где ночь ясна, а днем дождь. Или наоборот.

Посидеть в абсолютном спокойствии мне удается редко. Аккаунт всегда разрывается от количества сообщений с различными приглашениями в другие ивент-лайвы, где на данный момент проходит очередное мероприятие, чтобы скрасить скуку игроков. Знакомые просят начислить минут, кто-то из приложения приглашает на встречу в чатрум.

Но я не хочу никуда уходить. У меня много минут физического доступа, которые я решаю задействовать прямо в этот момент. Можно потратить их на то, чтобы опьянеть от самого дорогого алкоголя или поцеловать кого-то, кто мне понравится, но нет.

Я включаю их и чувствую на себе ветер, приходящий с океана, прохладу песка, что сыплется сквозь мои пальцы. В какой-то момент я встаю на ноги и бросаюсь в сторону воды. Не успеваю я полностью прочувствовать на себе холод океана, как меня тут же выкидывает из локации, только вот, к моему удивлению, я оказываюсь не на сервере со списком комнат, а в своей персональной локации.

Не знаю, как я не заметил границу, где заканчивалась комната с океаном. Обычно картинка, что кажется бескрайней, всегда обманчива. И метра вдаль не пройти — сразу вылетишь. И хорошо бы это запомнить, ведь если забыл название локации, то найти ее будет почти нереально — топ обновляется каждые пять секунд, а комнат несколько десятков тысяч. Заблудиться в этом мире проще простого.

— Хорошие апартаменты, — слышу я незнакомый голос и медленно оборачиваюсь.

На окне сидит незнакомая девушка с длинными розовыми волосами, которые буквально свисают до пола.

— А ты еще кто? Это приватная локация, сюда простым смертным вход воспрещен. — Я сажусь на край кровати, ожидая ответа.

— Мне тебя посоветовали, сказали, что ты можешь помочь решить одну проблему, — отвечает девушка, свесив короткие ноги к полу.

— Неудивительно. Что ж, иди сюда… — Я откидываюсь на кровати, с усмешкой раскрывая руки для объятий. Но на шутку она реагирует с прохладцей.

— Тут такое дело… Что-то произошло с моим аватаром. Никак не могу вернуть прежний облик.

Раздел внешности заблокирован. А это вовсе не мое лицо. Даже не знаю, откуда все это появилось… — Она опускает взгляд на одежду, что на ней надета. На бедрах огромные татуировки с ориентальным узором, ступня уродливо мала в сравнении с остальным телом, а грудь настолько тяжелая, что кажется, будто ее позвоночник сломается, стоит ей чуть нагнуться.

Затем ее взгляд встречается с моим, и в ее глазах я вижу блеск, губы изгибаются в озорной полуулыбке.

— Ну, что я могу тебе сказать… — вздыхаю я, смахивая волосы, спадающие мне на лицо. — Я, конечно, что-то и понимаю в устройстве игры, устраняю баги и прочие ошибки, но, как бы грубо ни прозвучало, мы друг другу никто, а, следовательно, мои услуги для тебя будут платными. К тому же для устранения проблемы тебе придется дать мне свой пароль, а на такое мало кто соглашается, поэтому, если ты так уверена в том, что тебе это нужно, заранее предлагаю удалить все переписки, личную информацию и прочие вещи, которые смутили бы тебя. Ну и напоследок: стопроцентного результата я тебе гарантировать не могу. — Я развожу руками, ожидая ее ответа.

Она нервно постукивает ногой по полу, как бы

думая, что ответить.

— А если я забыла пароль?

— Тогда, увы, ничем помочь не могу. — Я отрицательно качаю головой.

Для меня вполне очевидно то, что пароль всегда можно восстановить, и для владельца аккаунта это составляет не более пяти минут. Девушка просто не хочет идти на такие крайности, в надежде на то, что кто-то решит ее проблему более простыми способами.

— Что ж, ладно, приятно было познакомиться, я тогда пойду. — Она слезает с подоконника и подходит ко мне, протягивая на прощание руку.

Только я касаюсь ее, и внешность элемент за элементом изменяется в считаные секунды. После того, как она окончательно синхронизируется, ее прозрачность уходит.

Передо мной стоит та самая девушка из поезда, который идет в никуда. *Айя.*

— Вот уж не думала, что это будет так просто, — улыбается она.

Я растерянно хмурюсь.

— Интересно, как это работает. В руководстве по использованию ни слова о том, что внешность аватара можно изменить таким странным способом, — говорю я.

— Да, в руководстве по использованию вообще мало что полезного сказано. Но спасибо за помощь, — отвечает она, а потом с улыбкой добавляет: — Ты намного лучше руководства по использованию.

— Всегда к вашим услугам, — шутливо кланяюсь я. — Кстати, как ты сюда вошла, и кто порекомендовал меня?

— Один из твоих друзей был у меня в долгу. Дал пароль от твоей комнаты, но попросил не называть его имя. Будет не очень круто с моей стороны раскрывать его личность, понимаешь?

Я сразу понимаю, о ком идет речь.

— Хорошо, что ты такой понимающий. — Она неуверенно сжимает мою руку, лишь на одну секунду, а затем резко отпускает.

— Не припомню, чтобы мы с тобой обменивались контактами, — замечаю я.

— Да. Я не добавила тебя тогда. Впрочем, это не имеет смысла. Мы же и так встретились, — отвечает Айя, задумчиво слоняясь по моей комнате и рассматривая каждую деталь. — Слышала, ты сам создаешь локации. Зачем тогда соврал, что играешь впервые? — Она оборачивается и смотрит мне прямо в глаза.

Я виновато усмехаюсь и опускаю глаза.

— Иногда хочется чего-то нового. Не рассказывать эту долгую, скучную историю о том, как я ходил на курсы, получал диплом, работал на полудохлую IT-компанию. Как потом был дизайнером реклам-голограмм, до момента сокращения. А затем эта игра… Это все, знаешь ли, очень скучно. Слишком скучно, чтобы вспоминать снова и снова. — Я пожимаю плечами и снова опускаюсь на край кровати.

Она задумчиво кивает.

— Ну а ты? Что о себе расскажешь? Чем занимаешься? — спрашиваю я.

Она немного смущенно покачивает головой, а затем неуверенно смеется.

— Что такое? — непонимающе спрашиваю я, чуть улыбнувшись.

— Я… Понимаешь… У меня все еще более скучно, чем у тебя. — Она сжимает кулаки и снова смеется. Кажется, она слегка нервная, прямо как моя старшая сестра. Я невротиков за километр вижу.

— И все же, я думаю, мне хотелось бы узнать твою скучную историю. — Я откидываюсь на кровати, оперевшись на локти.

— Ну… Вне игры я работаю оператором службы психологической поддержки… — начинает она.

— Ты? Серьезно?

— Да, представь себе. Работа не из легких, но я справляюсь. Я вообще неплохая поддержка. — Айя вновь пытается сделать серьезное лицо, но после я снова слышу ее смех.

Глядя на нее, сложно сдержать улыбку. Обычно игроки не те, кем кажутся. Используя аватары, чужие имена, минимум личной информации, люди зачастую играют роли. И все они одинаковы — уверенные в себе, возвышенные, разговоры их лишены честности, в общем и целом — точно пластиковые куклы. Все они хотят быть лучше, чем есть на самом деле. Представьте каждого из них в реальной жизни. По большей части несчастные, некрасивые, недовольные собственным существованием, неуверенные в себе. Их преследуют проблемы от нереализованности и серости жизни на антидепрессантах.

Наша реальность болезненна. Оттого никто не хочет продолжать быть собой в «Элизиуме». В попытках стать индивидуальностью люди превращаются в искусственную массу. Желание быть непохожим на других превращает их в очередную копию.

Айя кажется мне настоящей. Словно это и не игра вовсе, а она осязаема, и никакого другого

мира нет. Есть только этот. Самый реальный.

— Ты живешь одна? — спрашиваю я.

— Нет. Не совсем. Когда как, в общем-то.

— Это как?

— Год назад мать моего отца, моя бабушка, потеряла память, то есть она теперь часто ее теряет, за ней надо присматривать, поэтому я живу у нее в апартаментах. Они небольшие, всего две комнаты — одна ее, вторая моя, но тут тоже все сложно. Видишь ли, моя подруга встречалась с двумя парнями одновременно. У одного жила, со вторым тусовалась. Они, конечно же, об этом не знали, а когда она залетела от второго, то первый выгнал ее, а второй куда-то пропал. Идти ей было некуда, поэтому сейчас она живет у меня. А бабушка каждый раз забывает, кто она такая, и приходится постоянно придумывать историю о том, что она ее вторая внучка. Бывало и так, что я приходила домой, а бабуля меня не узнавала, думая, что у нее только одна родственница, та, что беременна. Забавно. Вот так и живем, бабушка без памяти, беременная подружка и сумасшедшая я. — Айя снова смеется.

— Понимаю. Я в свое время переехал от семьи подальше. Там тоже было полно проблем. Не таких, конечно, но по-своему невыносимых, —

отвечаю я.

— Жалеешь?

— Да нисколько. Назови меня эгоистом, но мне никто не нужен. Одному отлично живется. — Я грубо отмахиваюсь. — Первое время мне хватило нравоучений от родителей, друзей и прочего окружения, не хотелось выслушивать все это снова.

— А тебе не грустно одному? — спрашивает она, присаживаясь на пол.

— Грустно? От чего? От комфорта? Да нет, нисколько, — говорю я, глядя ей прямо в глаза.

— Понятно, — только и отвечает девушка, задумываясь над чем-то. В ее глазах непонимание, но вслух она ничего так и не произносит. — А работа тебе нравится? — Айя быстро переводит тему, словно разговора о семье и не было.

— Нравится. Если честно, я люблю свою работу. Знаешь, хорошо делать то, что тебе действительно интересно, — отвечаю я.

— Это здорово.

— Ага.

Наш разговор заходит в тупик. Пару минут мы просто смотрим друг на друга, словно каждый хочет что-то сказать, но так и не решается. Попросту нечего.

А потом она исчезает. Покидает локацию, снова не добавляя меня в свой список друзей. Даже не прощается. А я ведь ей помог. Никаких манер у этих игроков. Ничего удивительного.

Усмехнувшись собственным глупым мыслям, я покидаю игру.

8. Broken dr34ms[18]

Юно

Уведомление, которое я получаю перед входом в игру, до нелепости сухое при всей трагичности его содержимого.

«Аккаунт пользователя Jeroin_2040 отключен в связи со смертью игрока».

Так «Элизиум» оповещает о том, что кто-то из тех, на кого ты подписан, умер. Ни соболезнований, ничего. Аналогичное сообщение они отправляют, если кого-то взломали. Просто вместо: *«в связи со смертью игрока»*, они пишут: *«в связи со взломом игрока»*. Взлом или смерть — различий почти никаких, разве что взломанный аккаунт зачастую подлежит восстановлению.

Джеро было девятнадцать, но при общении с ним я не чувствовал никакой разницы в возрасте. Он был зависим от «Элизиума». Когда я говорю *«зависим»*, значит, парень просто жил в игре, порой забывая о том, что он реальный человек.

---

[18] Примечания: 18
«Broken Dreams» (в пер. *с англ.* «Разбитые мечты»).

Тут таких «зависимых» около девяноста процентов игроков по всему миру. На самом деле это даже мало, на мой взгляд. Но не будем об этом. Джеро был зависим от виртуального мира, пожирая все его плоды — он регулярно менял внешность, покупал новые элементы, побывал более чем в сотне тысяч комнат, в списке его друзей значилось порядка тысячи с лишним человек, а физических минут на его счету хватало, чтобы прожить три полноценных дня, ощущая себя так, словно все это реально.

Именно Джеро дал подружке пароль от моей локации. Мы были с ним в хороших отношениях, на него всегда можно было положиться, неплохо провести время вместе, да и просто как человек он мне нравился, если отпустить этот клоунский нрав, свойственный его юному возрасту.

Я никак не комментирую смерть Джеро среди наших общих виртуальных знакомых.

Самоубийство в наше время — самая частая причина смерти среди всего населения планеты. Люди давно не умирают естественной смертью или же от несчастных случаев и преступности. Люди умирают, потому что хотят умереть. Они делают выбор. Джеро оказался в числе тех, кто предпочел смерть. Только вот его исчезновение

вызывает много вопросов.

Во-первых, минуты на его аккаунте пропали лишь спустя неделю после выключения его аккаунта. В «Элизиуме» смерть никогда не является секретом. Если игрок по какой-либо причине умирает в реальности, в игре узнают об этом сразу же. Таковы условия контракта. Здесь не должно быть мертвых аккаунтов. Ни одного. В разделе технической поддержки существует целый отдел устранения аккаунтов мертвецов. Не знаю, каким образом они выясняют, что кого-то не стало, но работают они всегда с пугающей точностью, убирая аккаунты ровно через неделю с момента смерти человека.

Обычно физические минуты (если таковые, конечно, имелись) системные администраторы отправляют пяти случайным друзьям в списке умершего игрока. Об этом всегда приходит сообщение в течение трех дней после смерти человека. Многие этому радуются. У игроков существует настоящая традиция — добавлять как можно больше друзей в свой список в надежде на то, что в ближайшее время кто-нибудь откинется. Добавляют часто случайных и незнакомых игроков. Но чтобы минуты пропадали в никуда после полнейшего обнуления аккаунта — это

действительно странно.

Когда умер Джеро, я на себе прочувствовал всю мощь сплетен о том, что людей убивают через чокер, списывая все на самоубийства. Теории заговора, геноцид киберзависимых и прочие вещи вызывали у меня недоумение. Зачем создателям убивать собственных игроков? На этом держится экономика мира.

Впрочем, верить во все это сложно. Я знал Джеро в реальности, а поэтому решаю выяснить все самостоятельно, чтобы раз и навсегда положить конец слухам. Пока люди пребывают в виртуальном пространстве, ничего не зная друг о друге, сплетни распространяются довольно быстро, как снежный ком — они растут и обретают новые и все более ошеломляющие подробности, верить в которые как минимум нелогично. Мне не хочется быть в числе тех, кто ничего не знает. Совершенно.

Мы с Джеро пару раз пересекались в реальности. Жили почти в одном городе — я в центре, он в пригороде. Чтобы доехать до него, нужно было брать скоростной поезд, идущий по самой нижней линии, тот, что не пересекал высотки. Заблудиться в этой сетке было проще простого, ведь я был в пригороде от силы дважды, когда-то

давно в детстве.

Обычно Джеро сам приезжал в город. Ему нужно было починить чокер — индикатор, определяющий состояние тела, завис на красном свете, а я знал, как это работает, поэтому помогал Джеро, не беря с него денег. В конце концов, я и правда считал его своим другом. Мы с ним были совсем разными — он всегда казался жизнелюбивым, болтливым, неугомонным, много шутил, попадал в различные неприятности по собственной глупости, а я наоборот — всегда сдерживал эмоции, говорил мало, имел странное чувство юмора. В общем, он скорее был мне как младший брат, за которым нужно было присматривать.

По пути в пригород я наблюдаю за постепенно исчезающими эстакадами, небоскребами, пролетающими мимо машинами. Казалось, я совершенно не чувствую грусти. Будто Джеро и не умирал вовсе. Хотя нет. Это неправильное объяснение. Я спокойно принимаю его смерть, но она не кажется мне трагичной или печальной. Умер мой друг, так внезапно, но почувствовал ли я от этого опустошение и боль? Нет. Я не чувствую вообще ничего. Мне даже не страшно признать, что я ощущаю полнейшие безразличие.

Дверь открывает его младший брат, на вид

ему лет четырнадцать, а может и меньше. Невысокий, худощавый парень, с Джеро у него нет ничего общего, либо я просто не помню его лица, чтобы сравнить. Я заранее написал его брату, что хочу приехать, на что он ответил согласием и сказал, что лучше будет зайти, когда родители будут на работе. Из-за смерти сына, понятное дело, они были подавлены и не желали видеть непрошеных гостей.

Дома тихо и темно. Заваленный каким-то хламом коридор кажется еще теснее из-за сломанного электро-велика, кухня довольно убогая, три комнаты, одна из которых принадлежала Джеро, располагаются чуть дальше.

— После того, как мы нашли его, в комнате ничего не трогали, — без эмоций в голосе информирует меня младший брат, открывая дверь в комнату моего друга.

Чистое маленькое пространство, аккуратно застеленная кровать, старые коллекционные кроссовки выставлены в ряд и подсвечиваются светодиодной лампой, меняющей цвет каждые три секунды. Эти кроссовки — единственная дорогая вещь в квартире.

Брат Джеро проходит к столу, на котором стоят какие-то запечатанные коробки, и вскрывает

одну из них, доставая оттуда чокер. Тот самый, что я ремонтировал, когда Джеро впервые приезжал в город.

— Вот он. Родители сначала хотели его выкинуть, но из-за всей этой суеты с похоронами даже забыли про него. Я спрятал на всякий случай, — отвечает парень, протягивая мне чокер.

Я беру его и задумчиво верчу в руках.

— Самоубийство? — заглядывая ему в глаза спрашиваю я.

Мальчишка кивает.

— Значит, про чокер, который плавит мозги, это все бред… Ну да. Как я мог сомневаться? — говорю я вслух, хотя предпочел бы сказать про себя.

— Это неправда? — вдруг спрашивает меня брат Джеро.

— Что неправда? — словно очнувшись ото сна, переспрашиваю я.

— То, что от этого чокера игроки умирают, — смущенно отвечает парень.

— А ты что, никогда не играл?

— Я несовершеннолетний.

Я понимающе киваю, забывая о том, что детям доступ в игру закрыт.

— Но, в общем-то, это все ложь. От него никто не умирал. Просто какой-то вброс. Так что если

позже захочешь поиграть, бояться там особо нечего, игра классная, — равнодушно говорю я.

Мальчик молчит.

— А причину знаешь? Зачем он это сделал? — Я стараюсь спросить как можно мягче, но с этим у меня всегда были проблемы. Все равно звучит нагло и грубо. Впрочем, меня это вообще не должно касаться. Откуда такое любопытство?

— Он оставил сообщение в зеркале… — Брат показывает на сенсорное зеркало в другом углу комнаты. — Но мы, если честно, не особо поняли.

Я подхожу к зеркалу и касаюсь его, всматриваясь в свое отражение. Оно запрашивает пароль. Я вопросительно поворачиваюсь к брату, и парень, подойдя, вбивает какую-то комбинацию символов и чисел. На зеркале тонким неоновым шрифтом высвечивается дата, время, температура воздуха. Я нажимаю на раздел заметок, в котором нужно выбрать последнюю запись.

А затем мое лицо в отражении перечеркивает послание Джеро:

«Дорогие родители,

Мне всегда сложно было подобрать нужные слова, особенно в такой момент, но я считаю важным избавить вас от вопросов и сомнений, которые грызли бы вас до скончания времен.

Ничьей вины в этом нет.

Меня никто не обидел, не разочаровал. Проблема, а точнее ее решение, заключается в том, что я прожил свою жизнь. Прожил ее именно так, как хотел, пусть и довольно быстро. Мне жаль, что я так мало проводил с вами время, постоянно ссорился из-за этой игры, но вы должны понять, это была не просто игра.

Теперь мне ясно, почему люди стали погибать. Жизнь заканчивается тогда, когда попробовал все, о чем мог только мечтать. Я прошел все стадии своего правильного существования. Я понял, кто я есть, разобрался с тем, чего хочу, и осознал, зачем я был рожден, но беда в том, что я совершенно не знаю, как жить с этим знанием в реальности. Правильнее сказать, что с этим знанием невозможно жить в нашем мире.

Вряд ли вы захотите слушать эти слова, но вы должны. Всю жизнь с самого рождения вы слепо верили тому, что вам навязывают. Это касается всего. Абсолютно всего. Наш реальный мир устроен слишком ошибочно, и пока остальным удобно и дальше внушать вам такое существование, вы всегда будете несчастны. Все очень и очень неправильно. До боли непра-

вильно. И я не удивлен тому, что вы, может, и не понимаете вовсе, о чем я говорю и к чему все это. Боюсь, что я и не смогу объяснить это доступнее вашему пониманию, ведь за свои девятнадцать лет я узнал то, чего вы не узнаете за всю свою жизнь. А может оно и к лучшему? Может так менее болезненно? Не знаю. Вам же с этим жить.

Но не стоит огорчаться за меня, плакать, убиваться. Просто знайте, я был счастлив. Эта штука не то, чем кажется на первый взгляд. В «Элизиуме» спрятана истина, и я постиг ее. А моя реальная жизнь дотлела, словно сигарета. Так порадуйтесь за меня, ведь теперь я свободен от боли разочарования и невозможности что-то изменить.

Я свободен от беспомощности в реальном мире.

Люблю вас.

Ваш сын, Джеро».

Дочитав последние слова, я выключаю зеркало. На меня снова смотрит мое привычное отражение, правда взгляд у меня совершенно пустой. Я оборачиваюсь к мальчику, стоящему рядом.

— Это все?

Он кивает.

Я молча сажусь на кровать друга.

— Можешь забрать его чокер, если хочешь. Я играть все равно не буду, — говорит парень.

— Уверен? Играют все. Правда. Понимаю, сейчас тебе сложно об этом говорить, но поверь, мне двадцать пять лет, я знаю, о чем толкую. Ты, как и все остальные, будешь играть. Потому что это единственное хорошее, что будет в твоей жизни, — честно признался я.

После небольшой паузы я встаю с кровати и отдаю чокер обратно мальчику. Он провожает меня к выходу, не говоря ни слова. На прощание мы обмениваемся еле слышным «пока», а я даже не высказываю соболезнований. Да и к чему оно все? Парнишка наверняка уже наслушался этих неискренних дешевых слов от родственников и знакомых.

На обратном пути у меня в голове прокручиваются отрывки прощального письма, которое оставил мой друг в зеркале. О чем он на самом деле говорил? Если это все о том, что ему скучно быть в реальности, то вопросов нет, я понимаю его мотивы. А если он имел в виду нечто иное? Игра часто оставляет странные пасхалки, которые находят особые счастливчики. Может, в одной из них скрывается истина, о которой говорил

Джеро? Или же он просто тронулся умом?

9. My4nti social lon3r[19]

Айя

Моя комната — это имитация реальной квартиры. Соответствует ли она моим желаниям? Не знаю. Наверное. Игроки часто это спрашивают: *«Ты сама ее такой сделала? На свой вкус? Здесь красиво, тебе повезло».* Правда ни вкуса, ни желаний у меня нет. Есть просто эта локация, которую я вынуждена воспринимать как должное.

Обладание собственной комнатой в этом виртуальном пространстве — признак того, что ты особенный — либо ты богат в реальной жизни, либо работаешь в технической поддержке, а может, просто удачлив. Ко мне ничего из этого не подходит.

Все эти локации…

Я уже не ощущаю разницы между ними, хотя для рядовых игроков это красочный и разнообразный мир, сделанный настолько качественно и со вкусом, что невозможно возразить. Не стоит и говорить о новичках — они здесь просто голову

---

[19] Примечания: 19

«My anti-social loner» (в пер. *с англ.* «Мой антисоциальный одиночка»).

теряют.

«Вот бы у меня в реальности была такая квартира».

«Жаль, моя мама не разрешает установить светодиодную лампу в моей комнате, говорит, зрение испортится».

«Если бы я и правда так жил, то постоянно устраивал бы тусовки, а в моей реальной клетке размером «два на два» даже мне самому тесно, умираю там от клаустрофобии».

И прочие вещи, которые я слышу от остальных пользователей. Большинство из них ненавидит свою жизнь. Их не устраивает буквально все — начиная от окружения, заканчивая домом, одеждой, едой и остальными мелочами. Они получают здесь физический доступ и растворяются в удовольствии и восхищении: сигареты здесь лучше, такой еды он никогда не ел; воздух чистый, будь он реален — он бы исцелял от всех болезней; да и люди тут в тысячи раз красивее, чем та серая масса из настоящего мира. А ведь и правда. Для них в «Элизиуме» нет некрасивых. В «Элизиуме» красив каждый. Жаль, что мне даже сравнить не с чем. Я кроме красивых никого другого не видела. А если задуматься на эту тему еще глубже, то понимаю — внешность я даже не

замечаю. Для меня она лишь один из самых примитивных способов различать игроков. Правда многие из них слишком похожи, даже мне порой сложно отличить их друг от друга.

И все же вернемся к моей комнате.

Каждые двадцать четыре часа по человеческому времени мне выпадает случайная локация, куда я могу отправиться. Остальную бесконечность я пребываю здесь. В этой комнате. Почему так случилось? Долгая история. Об этом я не могу рассказать даже другим пользователям. Так уж сложилось.

Но преимущества все-таки имеются.

Я часто приглашаю к себе других игроков. Тут это проще простого. Почти как в реальном мире. Отправляешь сообщения выбранным пользователям с приглашением в свою локацию, устанавливаешь дресс-код, к примеру, если это вечеринка, все ярко одеты, если ночевка — по-домашнему. Щелкнул пальцем — освещение подстраивается под тематику мероприятия, на столе появляется еда или алкоголь, комната полностью обновляется, чтобы задать нужную атмосферу.

Чаще всего я устраиваю ночевки. Их я люблю куда больше, чем вечеринки. Приглашаю пять-

шесть «подруг», и мы всю ночь общаемся. Это помогает мне чувствовать себя живой. Даже не знаю, с каких пор мне стало это важно. Но люди помогают справиться с одиночеством.

В моей локации вечная ночь, а поэтому «подруги» порой быстро устают. Для них это почти как вечность. А для меня — такой ничтожный отрезок нетленного. Они снимают чокеры, уходят в реальный мир, их аватары растворяются. И вот я снова остаюсь одна, посреди вечной ночи, в пижаме, с разбросанными вокруг обертками от конфет и музыкой, которая повторяется снова и снова. Они пребывают в своей реальности, а я здесь. Даже когда они состарятся и умрут, я все еще буду здесь — вечно живая девушка, возраст которой сложно определить — *«от шестнадцати до двадцати пяти».*

Голографические стены, неоновые лампы меняют цвет, тонко реагируя на мое настроение: голубой — я в печали, красный — в гневе, фиолетовый — задумчива, и так далее.

Даже интересно, о чем думал тот, кто создавал все это.

Vaporwave[20] — так можно описать мир Элизи-

---

[20] Примечания: 20

«Vaporwave» (в пер. *с англ.* «Паровая волна»).

ума и дизайн моей локации одним словом.

А еще у меня есть огромное окно, за которым живет своей искусственной жизнью ночной город.

На самом деле никакого города там нет. Это просто видео, скопированное с одной из токийских улиц — Акихабары в реальном мире. Запись. GIF-изображение, если быть точнее. Я часто сижу на подоконнике, наблюдая за тем, что происходит там. А происходит всегда одно и то же. Проезжают все те же машины, проходят все те же люди. Ночь не двигается с места.

А я всегда одна.

Повторяю это опять и опять.

Не могу выбраться из искусственных мыслей.

Даже когда ты выходишь из сервера и снимаешь чокер, возвращаясь к реальности, я все равно остаюсь одна.

И обнуляю свои чувства снова и снова.

Хотя бы в этом мне повезло.

Я часто думаю о том, что было бы правильнее, если бы я исчезала сразу же после того, как игроки, с которыми я общаюсь, выходят из игры. Исчезаю, и все. Ничего не ощущая или понимая. А потом они надевают чокер, и я снова появляюсь. Как ни в чем не бывало. Это бы никак не

сказывалось на мне. Но игра слишком сложно устроена, чтобы это происходило. Так что с каждым новым игроком я постепенно приобретаю все более человеческие чувства. Не свойственные мне изначально.

От всей этой рефлексии меня отвлекает уведомление, что внезапно высвечивается в моем профиле.

Роль определена, игрок найден.

Кое-кто нашел скрытый подарок.
И я уже знаю, кто.

10. 3ndless silence[21]

Юно

За последнюю неделю я создал более двадцати новых чатрумов. Работаю без остановки. Выкуриваю по три пачки сигарет, ем только по утрам.

Когда умер Джеро, я будто потерял аппетит. Не знаю, отчего так. Нет, я вовсе не переживаю и не страдаю, это мне не свойственно. Просто возникает неприятное чувство. Словно его смерть — это только начало чего-то действительно плохого.

А слухи все продолжают увеличивать масштабы. Кто-то говорил о покончившей с собой восемнадцатилетней девушке, которая вышла в окно сразу после того, как сняла чокер. Будто кто-то анонимно запугивал ее, и случилось это не только с ней. В общем, запугивать людей — дело обычное. Стадо всегда боится, стоит кому-то хоть немного напрячь фантазию и придумать очередной вброс.

Что реально беспокоит, а если быть точнее — интересует меня, так это сообщение, оставлен-

---

[21] Примечания: 21
«Endless Silence» (в пер. *с англ.* «Бесконечная тишина»).

ное Джеро перед самой смертью. Его последние слова. Я все не могу выбросить их из головы. Засыпаю и просыпаюсь с ними. Пытаюсь понять, что именно он хотел сказать. Но сводится все к одному — парень просто заигрался и не захотел возвращаться в скучную реальность, понимая, что оставаться в игре вечно просто невозможно. А уж какую истину он там познал…

Впрочем, это не мое дело. Неплохо было бы унять любопытство.

Скоро воспоминания о нем растают в текстурах игры. Нужно только дождаться подходящего момента.

Помимо работы, я пишу несколько писем в службу поддержки и парочку системному администратору. Все хочу спросить, какой подарок я в итоге получил… Но никто мне не отвечает. Видать, слишком много сообщений получают. Не до меня.

Я снова надеваю чокер и перемещаюсь в «Элизиум». Отчасти мне нравится эта игра в расследования. Я посещаю чатрумы, слышу, что говорят другие, строю какие-то догадки, но все это лишь очередной способ убить время.

Иногда я просто забываю выходить из сервера и засыпаю в своей приватной комнате. К слову,

чувство очень странное. Ты будто спишь наяву, но и в виртуальном мире тоже. Сон во сне.

Просыпаюсь, а за окном искрится рассвет. Только потом вспоминаю, оглядевшись вокруг, что я до сих пор в «Элизиуме», а в моей локации вечное время — 5:40 утра. Да и просторно так, в отличие от моей убогой студии в Нео-Сеуле, где я задеваю головой потолок.

Проверяю индикаторы физического тела. Все в полнейшем порядке, только голод — едва заметный, впрочем, его я совсем не чувствую, а чокер все же распознает.

— Ты так долго спал, — слышу я незнакомый мужской голос.

Резко оборачиваюсь в сторону кухни. За столом сидит Айя и смеется надо мной. Щелкнув пальцем, она возвращает свой голос.

— Испугался?

— Едва ли.

— Но ты и правда долго спал. Неужели в реальности никак не высыпаешься? — с неподдельным интересом спрашивает она.

— Как бы не так. Не хочу показаться грубым, но я не припомню, чтобы приглашал тебя сюда или желал видеть, — язвительно произношу я. Не то чтобы я намеренно хочу ее как-то обидеть,

просто такая у меня манера общения. Не самая приятная.

Всего на секунду мне кажется, будто она и правда обиделась на меня. В комнате воцаряется тишина. И тишина эта не такая, какую ощущаешь в большом пространстве, где мало людей, а тишина давящая — неприятное и тяжелое безмолвие. Такую тишину я часто встречал в доме своей семьи. Так молчали мои родители, молчал мой старший брат, молчала его жена, так молчали пять моих бывших девушек, начиная со времен старших классов. Так звучит нелюбовь. Не ненависть или неприязнь. Именно нелюбовь. Здесь от всей серьезности происходящего воздух словно душит тебя.

Не говоря ни слова, я протягиваю руку к столу, открываю крышку от сигаретницы и вытаскиваю оттуда подобие длинной самокрутки с цветным фильтром. Затем включаю физический доступ, поставив таймер на три минуты, и, прикурив от тяжелой зажигалки, выдыхаю дым, а после кладу ногу на ногу, не сводя взгляда с девушки, сидящей напротив.

Глаза ее — холодные, бесчувственные, устремлены на искусственный солнечный свет, льющийся из окна.

— Так и будешь тут сидеть, — равнодушно говорю я.

— Ты мерзкий, — парирует она.

— Я просто сегодня не в духе. — Я устало потираю закрытые глаза, а затем швыряю остатки сигареты прямо на стол, мимо пепельницы. Через минуту они растворяются в пустоте. Еще один плюс «Элизиума» — весь мусор просто исчезает спустя считаные мгновения после появления.

— Я бы ушла. Но не могу, — вдруг произносит Айя.

— Что-то случилось? — Я снова смотрю на нее.

Она отрицательно качает головой. Глаза ее больше не выражают холода или безразличия. Скорее в них отражается странная и непонятная для меня печаль, беспомощность.

— Ты, наверное, уже слышала о смерти Джеро?

— Слышала.

— Что скажешь? — спрашиваю я таким тоном, будто показываю ей новый дизайн своей комнаты. Не знаю, отчего так выходит.

— Говорят, самоубийство. Ничего особенного. — Она пожимает плечами.

— Да так оно, в общем-то, и есть. Тебе подробности известны? Почему он мог это сделать?

— Я не знаю. С чего бы они были мне извест-

ны? — Она говорит так, словно никогда и не знала Джеро.

— Вы же вроде как дружили?

— Да. Точно. Мы с Джеро были друзьями. Но он ведь умер. Зачем его вспоминать? Я просто уже… — отвечает Айя, будто пытается что-то вспомнить, но никак не может.

— Уже успела стереть о нем воспоминания? — спрашиваю я, догадываясь, в чем дело.

— Как видишь… — виновато произносит она.

Некоторое время я молча смотрю на нее, а она смотрит на меня в ответ так, будто ждет подсказку. Я устало вздыхаю.

— Ладно. Проехали. — Я машу рукой в ее сторону и щелчком пальца меняю одежду на более закрытую. — Так что тебе от меня нужно?

— Не знаю. Я просто так пришла.

Мои губы кривятся в улыбке.

— Правда? Просто так?

— Да. Не думала ни о чем, просто захотелось к тебе зайти. — Она улыбается в ответ.

— Понятно, — задумчиво говорю я.

А потом она вдруг подходит, садится ко мне на колени и целует меня.

В этот момент тысячи мыслей ветром проносятся в моей голове.

Послание Джеро, потерянный взгляд его младшего брата, мои серые апартаменты в Нео-Сеуле, десяток неотвеченных сообщений по работе, истерики моей матери, антидепрессанты, которые раз в месяц приходят на почту, моя первая девушка, мой побег из дома, когда мне исполнилось семнадцать.

— Что ты сделала? — Я резко отталкиваю ее от себя, понимая, что все эти мысли и воспоминания не просто так возникли именно сейчас.

Айя молча растягивает губы в улыбке.

Поздравляем!

Вы нашли редкий элемент, который сделает вашу жизнь лучше.

11. She is so nic3[22]

Юно

Стоит сразу отметить, что любые проявления чувств в «Элизиуме» не считаются чем-то серьезным.

У всех, конечно, по-разному: бывали случаи реальной любви, но по большей части все только притворяются. За час можно найти себе партнера, с которым здорово играть в «любовь» на протяжении следующих пяти месяцев — именно этот срок является максимальным по статистике, но не по правилам.

На самом деле серьезность ваших отношений определяет лишь один, самый главный фактор — встретитесь вы в реальной жизни или нет. Большинство людей, которые влюблялись в игре, очень часто хотели сойтись и в реальности. Им казалось, что они нашли свою родственную душу, все, мол, было идеально.

Однако виртуальный мир, каким бы правдоподобным он ни был, остается лишь подделкой

---

[22] Примечания: 22

«She is so nice» (в пер. *с англ.* «Она такая милая»).

жизни, и игроки это чувствуют.

Тебя ни на секунду не покидает ощущение обмана.

К слову, я даже не заметил, с какого момента Айя задержалась в моей виртуальной жизни. Наверное, с того дня, как я застал ее сидящей у меня на кухне, пока я спал. С тех пор она не уходит. Впрочем, я и не прошу. У нас все получается как-то «молча».

Постепенно я начинаю обращать внимание на то, что мои апартаменты видоизменяются, становятся уютнее. Добавились элементы, которых явно не хватало, изменилось освещение, появился аквариум с лунными медузами.

— Раньше они были в моей локации, подумала, тебе понравится, — пожимает она плечами, а я с интересом рассматриваю большой аквариум, неоновый свет в котором меняет свой цвет каждые три секунды, придавая маленьким прозрачным медузам новый оттенок.

Потом появляется полка с книгами. Букв в них, правда, совсем нет. Вот об этом я и говорю.

Вечное ощущение обмана.

— Не забывай, это моя локация, тебе не стоит заполнять ее своим хламом, — холодно отвечаю я, пытаясь отрицать то, что мне все это очень

даже нравится.

Она лишь молча кивает.

Каждый раз, когда я надеваю чокер и возвращаюсь в игру, она уже здесь, в моей локации.

Наблюдая ее снова и снова, я испытываю странное ощущение реальности. Как будто это и есть моя настоящая жизнь, но я просто ее забыл и только начинаю вспоминать. Я не воспринимаю это как игру, как ни стараюсь себя убедить, и дело тут вот в чем: за все время пребывания в «Элизиуме» я был в виртуальных отношениях более чем с семью девушками, всегда отдавая себе отчет, что мы просто отвлекаемся от реальности. Они быстро перестраивались, меняли аватары и модель поведения, фальшь была во всем, мы пересекались в различных локациях, и я даже не позволял им надолго оставаться у меня. Мне хватало часа совместного времяпровождения, на этом мы расходились.

А она живет в моей приватной локации. То есть она вообще никуда не девается.

Помимо прочего, я постоянно пытаюсь вспомнить, где же я ее видел. Стоит мне вновь напомнить про тот разговор, она смотрит на меня как на дурака. Словно я умалишенный. Может, так и есть?

Но вот в чем заключается главная странность: только я снимаю чокер, выхожу из игры, как понимаю, что вообще не могу вспомнить ее лица. Со мной такое впервые.

Обычно я хорошо, даже отлично помню аватары всех игроков, с которыми общаюсь. В конце концов, моя работа подразумевает концентрацию на деталях. Но Айю будто кто-то намеренно стирает из моей памяти. Оказываясь в реальности, я могу собирать ее по каким-то маленьким деталям, которые впоследствии складываются в образ, не до конца соответствующий правде: светлые волосы — иногда розовые, иногда лавандовые; то, как она улыбается, склонив голову набок; ее худые руки, внимательный взгляд светло-фиолетовых глаз с белыми зрачками в форме маленьких сердечек, устремленный прямо в мои глаза, словно она пытается разглядеть тень проплывающей рыбки в прозрачной воде; ее привычка раскачивать ногой во время разговора, когда она очень нервничает.

Но все же как так получается? Почему в игре я вижу ее и чувствую, что знаю и всегда знал, будто мы знакомы с самого рождения, а стоит выйти из сервера и, хоть убей, не могу вспомнить, как она выглядит.

— А тебе со мной нравится жить? — спрашивает она, снова внимательно разглядывая меня. Порой я замечаю, что манера говорить у нее как у семейного психолога. Такая спокойная, смотрит прямо в душу, пытается понять меня. А порой вижу в ней Бога. Странно, но именно так я представляю его манеру вести себя. Будто она подарила мне весь этот прекрасный мир, и с полнейшим пониманием всего на свете она спрашивает меня, словно своего ребенка: *«Тебе нравится со мной жить?»*. Да, мне нравится с ней жить.

Но я даже не могу нормально ей ответить.

12. Tr4nquil thoughts

Юно

В локации *Tranquil Thoughts*[23] всегда идет дождь. Который тут час — неизвестно. Вроде бы светло, значит, день; вокруг туман и маленькие деревья, которым, как предполагается, около тысячи лет. Но это, конечно, просто атмосфера. Ничего здесь тысячелетнего нет.

Сюда я прихожу, когда психика дает сбой. В этом заключается часть моего существования. Неделями я держусь. Бывает, проживаю стабильно целый месяц в нейтральном состоянии, но потом все повторяется. Я медленно ломаюсь. Описать это чувство довольно просто — полнейшее опустошение, смешанное со злостью от того, что я просто есть. Я не могу ничему радоваться, меня поглощает абсолютное одиночество, и надеяться будто уже не на что. Тьма, сидевшая в состоянии ремиссии, медленно выползает наружу. Все это из-за того, что у большинства людей в мире уровень серотонина на критически низком уровне,

---

[23] Примечания: 23
«Tranquil Thoughts» (в пер. *с англ.* «Безмятежные мысли»).

поэтому мы вынуждены принимать препараты, содержащие триптофан. Но я думаю, на деле все куда сложнее. Одними таблетками счастье не притянешь.

Многие говорят, что, когда долго играешь, перестаешь отличать этот мир от реального. Если бы это и правда было так, то жизнь превратилась бы в сказку. Но «Элизиум» устроен куда интереснее, чем кажется на первый взгляд. Не знаю, являлось ли это изначально задумкой создателей, но чем дольше играешь, тем быстрее начинаешь замечать ирреальность происходящего. Кажется, я уже говорил о чувстве обмана.

Когда впервые надеваешь чокер, тебя захватывает эйфория от того, что ты видишь и чувствуешь. Жизнь мечты. В ярких красках, полная всего того, о чем ты мог только фантазировать. Здесь не в чем нуждаться. *Здесь есть все.*

Не знаю, с чем правильнее сравнить это в реальности. Нечто, что вызывает у тебя приятный трепет. Это как теплый ночной воздух в начале лета, когда ты знаешь, что отдых впереди. Когда то, чего ты так долго ждал, оказывается так близко. Думаю, примерно это люди и чувствуют. Продолжительный приятный трип.

Вечное лето твоей жизни.

Оно отбивает желание выживать в реальности, да и зачем? Ты уже купил чокер, поднял экономику своей страны, теперь можно и умирать спокойно. Только в виртуальном мире. Зачем дальше учиться и работать, когда жизнь не дает тебе никаких перспектив? Нам говорят о равенстве, но его не существует. Оглянись вокруг. Есть они, те, кто втирают тебе о равенстве, при этом живут они лучше, а после них будут жить лучше их дети, их любовницы, но не ты. В реальности у тебя нет своего места. А в «Элизиуме» у тебя есть все.

Это гедонизм в высшей степени его проявления, это жизнь в свое удовольствие.

Поэтому все так быстро подсаживаются на «Элизиум». Это происходит моментально. Не было еще ни одного игрока, который попробовал бы зайти на сервер и покинуть его спустя пятнадцать минут со словами: «Да ничего особенного тут нет». Уходят только тогда, когда по уши втягиваются в этот мир. И потом, на пике абсолютного счастья, ты начинаешь замечать это. Мозг посылает сигналы твоей душе.

«Опомнись, это всего лишь иллюзия».

Ты сидишь на вечеринке в дорогих апартаментах в окружении толпы идеальных людей,

вы пьете и веселитесь, как только можете, ты чувствуешь себя Богом, и что-то вдруг тихо шепчет тебе:

«А теперь вспомни свою маленькую съемную комнату на окраине грязного города, отсутствие друзей и долги».

Ты, абсолютно красивая, целуешь парня своей мечты на берегу безымянного океана на закате, и снова этот голос:

«Только не забывай, что в жизни ты одинокая уродина, да и парня этого не существует, на его месте восседает какой-нибудь старый извращенец с физическим доступом или такой же убогий подросток, как и ты».

Это происходит постоянно, стоит испытать наивысшую доступную степень счастья в «Элизиуме». Паранойя или нет, но ты отчетливо видишь фальшивку во всем, и эйфория проходит. Ты впадаешь в депрессию, и даже таблетки тебя не берут. Ты не знаешь, куда бежать.

В реальности тебе до боли плохо, в ирреальности еще хуже.

Вот так и родилась моя теория, что проливает свет на загадочные самоубийства игроков. Ничего не плавит их мозг. Они просто не справляются с правдой. А самое забавное в этом то, что изна-

чально никто и не говорил им, что счастливая жизнь в «Элизиуме» — настоящая. Ты приходишь в игру, будь добр воспринимать происходящее соответствующе. Только вот штука эта настолько совершенно разработана, что от нее теряешь рассудок. Поэтому я стараюсь не увлекаться, не терять грань между своей подлинной жизнью и игрой. Оттого любые искренние человеческие отношения для меня под запретом. Я никогда не хотел привязываться к тому, что не является правдой.

— Хорошая локация, — слышу я голос девушки, что теперь живет со мной в этом мире.

— Я не приглашал тебя, — отвечаю я.

— Но ты хотел меня видеть. Иначе я бы здесь не появилась.

Некоторое время я молчу. Даже не знаю, что сказать ей в ответ. Как мне не хотелось этого отрицать, но она словно обладает даром прозрения.

— В тебе ни тактичности, ни гордости, — нехотя отвечаю я.

— Да уж, как будто именно это тебе и нужно, — раздраженно вздыхает она. — Я бы рада быть другой, но не могу. Задавай мне направление.

— О чем это ты? — непонимающе спрашиваю я.

— До сих пор не понимаешь? Ничего здесь не будет так, как в реальном мире. Просто потому, что я знаю, чего ты хочешь. Я вижу тебя насквозь.

— То есть ты каким-то волшебным образом поняла, что я, к примеру, хочу тебя видеть, но не говорю об этом напрямую, и ты исполняешь мое желание?

— Что-то вроде того.

— Угождаешь мне?

— Ага. — Она кивает.

Порой я думаю, что за ее аватаром скрывается девочка лет тринадцати. А чуть позже я понимаю, что, скорее всего, ошибаюсь.

— Я сегодня буду ночевать в своей локации, — вдруг говорит она, глядя на капли дождя, стекающие по ее бледным ладоням.

— Может, ты просто снимешь чокер и выспишься? Мозгу нужно иногда давать отдыхать, это тебе любой врач скажет, — отвечаю я ей.

— Знаю. Когда я снимаю чокер после долгого пребывания здесь, у меня голова раскалывается от боли. Смотрю в зеркало — глаза красные, полные слез. У меня даже давление поднимается, — говорит она.

— Ну вот, а я о чем говорю? Тебе нужно больше отдыхать от игр, чтобы лучше себя чувствовать.

Айя

«Тебе нужно больше отдыхать от игр».

Говоря это, он обнимает меня за плечо и прижимает к себе. Не так, как это делают люди в отношениях. Так обычно обнимают детей. Я стала за собой замечать, что мне нравится его непостоянство. В «Элизиуме» всегда играют заранее отработанные эмоции, а Юно хоть и грубит иногда, сам по себе, скорее всего, добрый.

Хотела бы я и правда снять чокер и отдохнуть. Только от чего? Задавая себе в мыслях этот вопрос, я невольно улыбаюсь.

Как давно я подцепила вирус? Почему это могло произойти? Ответа на этот вопрос мне уже не найти. Нужно было ограничить контакты, реже общаться с людьми, выходить из дома. Скорее всего, у меня будут огромные проблемы, узнай кто о том, что я стала *чувствовать*.

— Тебе плохо, — говорю я, не столько спрашивая, сколько утверждая. Я вижу его эмоции и чувства, они светятся синим, правда сам он этого не знает. Не знает о том, что у меня есть к этому доступ.

Он снова усмехается, хочет отрицать.

— А тебе как? — зачем-то спрашивает он меня.

— Какая разница?

— Просто интересно. Неужели ты не видишь подделки? Неужели не чувствуешь всего этого мрака? Я часто это ощущаю. Не могу до конца расслабиться, потому что знаю — это плохо кончится. Все такое красивое на первый взгляд, настоящее, а потом такое разочарование. Вспомни Джеро. Знаешь, почему он покончил с собой? — Он вертит в руках дымящуюся сигарету, а затем швыряет ее в маленький пруд, где плавают огромные карпы-кои. Сигарета в секунду исчезает.

— Знаю, — отвечаю я.

Снова его презрительная ухмылка. Как будто он здесь самый умный. Самый знающий.

— Да ни черта ты не знаешь. — Из губ Юно вырывается короткий злобный смех — тихий, почти неслышный, — и я вижу, что на самом деле он плачет.

Моя рука тянется к нему, однако не успевает коснуться плеча, как он тут же исчезает, выйдя из сервера.

13. Ser3nity[24]

Юно

Мне безразлично ее мнение. Она такая же, как и все девяносто восемь процентов игроков. Развлекается. Мне впервые по-настоящему больно за Джеро. Не знаю, это ли вызвало во мне такие странные и непривычные чувства, но списать больше не на что. Впрочем, это нормально. Нормально, когда тебе тяжело терять друга. И нормально, если осознание приходит позже, чем у других, ведь мы все разные.

Я снимаю чокер, встаю с кровати и открываю окно. Прохладный живой воздух моментально наполняет маленькую комнату, становится свежо и приятно. Курю, сидя на полу, выглядывать в окно как-то не хочется. На часах около четырех утра.

Выкуриваю в итоге четыре сигареты подряд. Съедаю пресный сэндвич, завариваю кофе и снова сажусь на пол. Рука по привычке тянется в сторону рабочего планшета, неплохо бы прове-

---

[24] Примечания: 24
«Serenity» (в пер. *с англ.* «Умиротворенность»).

рить почту и набросать пару макетов локаций.

А потом я понимаю, что голова ни черта не соображает. Сам себе удивляюсь второй раз за сутки. Не хочется работать. Да ничего особо не хочется.

Головная боль постепенно уходит, а я продолжаю сидеть на уже холодном полу, не тороплюсь закрывать окно, да и вообще что-либо делать. Сначала мне кажется, что я ничего не ощущаю из-за какой-то жуткой усталости — будто из меня высосали всю энергию, а вместо мыслей в голове клубок, который нужно распутывать. Но чем дольше я сижу в этой своего рода медитации, тем больше ясных, но до безумия странных мыслей ко мне приходит.

Я ощущаю внутреннее спокойствие, вместе с тем приходит новая идея для особенного ивент-лайва. Назову его комната *Самадхи*. Она будет регулярно менять свои декорации, а все, что будут делать там игроки, — сидеть в медитации, абсолютной тишине, пока не достигнут уровня нирваны — тогда комната станет темной и пустой, и они ощутят невесомость. Суть ивент-лайва — продержаться до этой самой нирваны. Пройти все стадии Самадхи. Их будет пять. Пять видов декораций, при проведении ивент-лайва

я каждый раз буду придумывать новые. Значит, и игроков будет приходить много. Таким образом, им станет легче собрать воедино мысли. У большинства пользователей с этим большие проблемы, это я по себе знаю.

Почему-то мне вдруг очень хочется увидеть Айю здесь, прямо перед собой. Живую, осязаемую, а не голограмму в виртуальном пространстве. Хочется поделиться идеей. Зачем? Сам себя не понимаю. Я так привык к ней. А теперь, возвращаясь в реальность, я чувствую опустошение. Не хочется, конечно, это признавать, но от правды не убежишь. И в реальности мне было очень одиноко. Неплохо, когда у тебя кто-то есть. Кто-то, кто разделит с тобой все эти эмоциональные моменты. Не всегда, конечно. Лишь иногда.

Я постоянно смотрю то на часы, то на дверь. Словно жду кого-то. Но по правде, даже ждать некого. А поэтому, вопреки собственному внутреннему сопротивлению, я снова надеваю чокер и погружаюсь в «Элизиум».

Так он и затягивает. Машина по переработке человеческих чувств, манипулятор несчастными и одинокими.

14. Sham4n vibe[25]

Юно

В какой бы локации я не появлялся, он всегда оказывался тут как тут. Возникал словно из ниоткуда. В кругу моих виртуальных знакомых мы прозвали его Шаманом. Темноволосый, бородатый парень двадцати семи лет, любящий избитые бренды вроде «Gucci», вечно таскающий на себе кучу бесполезных блестящих аксессуаров, огромную колонку вместо сумки через плечо, весь забитый татуировками, не выпускающий из пальцев самокрутку.

Голос у Шамана грубый и хриплый (скорее всего от того, что манера говорить у него «кричащая» или даже «оглушительно-орущая»). Шаман любит слушать музыку и тусоваться (что, в общем-то, делает большая часть игроков), но самой главной отличительной чертой Шамана является излишняя разговорчивость. Странно признать, но даже такое определение звучит слишком мягко, чтобы передать то, что представляет собой

---

[25] Примечания: 25
«Shaman Vibe» (в пер. *с англ.* «Шаманская атмосфера»).

этот парень.

Шаман любит подсесть к какой-нибудь компании и начать говорить громко, затыкая и перекрикивая всех. Есть такой интересный тип людей, которые только и рассказывают всем о заговоре масонов (*кстати, Масон — его первая кличка, данная нами*), рептилоидах, скором извержении Йеллоустонского вулкана, приближении к Земле какого-то астероида-монстра или о том, что Луна скоро исчезнет с неба, и многое другое. Помимо этой болтовни, в игре он любит фотографировать девушек для их аккаунтов, позиционируя себя талантливым фотографом. Тут, кстати, он не лжет. Фотографирует Шаман и правда хорошо, поэтому желающих попасть в его скриншот очень много, только вот сам Шаман как человек сильно выматывает. Эдакий энергетический вампир (*о них он тоже много чего рассказывал*). Свой тип личности он тщательно скрывает, настроив полную конфиденциальность.

Вот и сегодня он появляется в одной из комнат, куда меня занесло совершенно случайно, и, видя меня он, естественно, не упускает возможности подсесть и начать «затирать». Иначе не скажешь. Пока я пытаюсь набросать на планшет идею оче-

редной локации, которую мне предстоит создать, до меня доносятся обрывки его фраз:

— А ты в курсе, что звездное небо — это лазерная проекция? Никогда не обращал внимание на то, что когда ты смотришь с земли на небо, то оно звездное, а когда летишь ночью на самолете — вообще ни одной звезды? Это все заговор! Люди никогда никуда не летали. Ни в космос, ни на Луну. МКС — это лажа, шоу, придуманное для людей, и частные космические ракеты Илона Маска в 2020 году — лживый пиар-ход для продвижения его бизнеса. Они нам правды не говорят. Черная материя — это обман.

Напряженно пытаюсь сосредоточиться на работе, но он хрипло орет мне прямо в ухо, потому что музыка, играющая в баре, кажется ему слишком громкой.

— Говорят, в «Элизиуме» есть люди-боты, то есть игроки, которые не существуют в реальности. Это все искусственный интеллект. Вот ты прикинь, я сижу тут с тобой, говорю о жизни, а потом ты узнаешь, что никакой я не игрок, а часть этой игры, и все это обман, все, что ты видишь, обман!

Шаман тычет мне в лицо какой-то бутылкой.

— Знаешь, что это такое? Местный аналог ая-

уаски[26]. Такое дерьмо помогает тебе познать жизнь! В Южной Америке шаманы этой дрянью снимали блоки сознания, оно повышает твои вибрации, тебе надо попробовать! Оно всю твою суть подготавливает к изменениям и осознаниям, поймешь все сразу, если вдруг что мучает!

Мои нервы на пределе. Я слишком быстро устаю от него, особенно сейчас. У Шамана давящая энергетика. Раньше мы слушали его, не затыкая, но сейчас я точно не в том состоянии.

— Слушай, Шаман, заткнись! Мне надо работать, а ты тут со своими бредовыми выдумками, жрешь овечью наркоту, потом несешь всякую чушь! Бред все это, выкинь из головы! И как тебя твоя жена терпит…

Да, у Шамана есть жена, спокойная девушка года на три старше него. Она сюда тоже нередко заглядывать, но чаще всего просто сидит в его тени. Для нас всегда было удивлением то, что у кого-то хватает сил терпеть этого чувака. Нет, может, как человек он хороший, но мозги его явно съедены кислотой.

---

[26] Примечания: 26

Аяуáска — напиток-отвар, энтеоген и галлюциноген, традиционно изготовляемый шаманами индейских племён бассейна Амазонки и употребляемый местными жителями для «общения с духами» в целях получения практических знаний об окружающей природе и достижения организмом человека целительных способностей.

— Юно, если ты думаешь, что мир такой, каким ты его видишь, то тебя ждет большое разочарование. Пока сам не поймешь природу жизни, не получишь опыт, так и будешь сидеть в своих рамках. Нужно быть осознанным. — Голос у него осип, он ободряюще хлопает меня по плечу и исчезает. Вероятно, двинул искать собеседников в другой локации.

И все же его последние слова как-то странно подействовали на меня. Я убираю планшет и оглядываюсь. Полумрак. Вокруг сидят игроки, пьют и общаются между собой; фиолетовый свет приглушен тропическим туманом, вероятно исходящим от влажности растений, которые разделяют столы стенками; под ногами у меня извивается огромная змея, что ползает от посетителя к посетителю, а вместо пола растет трава. Кто-то ставит на мой стол суши, рядом осталась недопитая Шаманом банка пива. Через две секунды она исчезает.

«Нужно быть осознанным».

И как понять, что подразумевается под этой осознанностью? Оценить происходящее вокруг и понять, что все это подделка? Так я и без Шамана знаю. Или что он вообще хотел сказать?

Я отключаю чокер и возвращаюсь в реальность,

понимая, что мне нужен отдых от всего этого.

15. Singles zone[27]

Айя

За все время игры в моей жизни существовал лишь один человек, память о котором я намеренно не стираю. Я знаю, что так будет лучше для меня, ведь он был особенный.

Леви было девятнадцать, когда он начал играть. Он был особенным игроком. Выделялся своей «человеческой» естественностью, синхронизировав с аватаром свое лицо. Никаких странных причесок, линз, аксессуаров, крыльев, пирсинга, разве что татуировки, которые были на его физическом теле в реальности. Он не обращал внимания на разговоры о его «не идеальности» от озабоченных внешним видом игроков. Ему было все равно. Большинство пользователей он считал откровенно тупыми. А я была первой, с кем он нашел общий язык. Его первые отношения в виртуальном пространстве. Он был единственным, кто знал мою тайну. Ему я доверяла, как никому другому. Леви тоже мне доверял.

---

[27] Примечания: 27
«Singles zone» (в пер. *с англ.* «Зона одиночных игр»).

Он был выходцем из семьи университетских профессоров, единственный ребенок, своенравный и конфликтный. Когда все обучение перешло в онлайн-формат, а искусственный интеллект заменил учителей, родители остались без работы и, как и большая часть населения, оказались в нищете. Леви был совсем маленьким, когда его отец повесился на смесителе в ванной из-за того, что нечем было платить кредиты. Обучением мальчика занимался дед — профессор философии и мать — учительница литературы. Несмотря на то, что он был очень активным, часто влезал в драки, подвергался насмешкам со стороны сверстников, у Леви было развито чувство справедливости. Чем старше он становился, тем больше пропадал на улицах. Ночевал где придется, употреблял что предложат. Вскоре окружающие окрестили трудного подростка «отбросом общества». От него шарахались даже соседи и бывшие друзья. Лицо и тело покрыты татуировками, взгляд агрессивный. Ему пророчили раннюю смерть от передозировки, говорили о том, что он позор семьи, но именно его семья ни при каких обстоятельствах не отворачивалась от него, постоянно защищая и оправдывая.

У Леви было достаточно амбиций, чтобы до-

казать, что он чего-то стоит. У него развитый интеллект, он хорошо образован, легко обучался всему новому и отрицал нынешнее общество, обладал ярко выраженными лидерскими качествами. Харизматичный, он мог любого убедить в своей правоте.

Леви был подвержен влиянию своего деда, который являлся противником существующей системы мира и неравенства, и верил в то, что может стать революционером, ненавидел концепцию искусственного интеллекта из-за того, что большинство людей стали не нужны этому миру, но умел делать исключения для «особых видов».

Когда появился «Элизиум», Леви был так сильно заинтересован в нем, что устроился на дополнительную работу и, повторив жалкий опыт отца, взял кредит, чтобы купить этот браслет. Конечно, игра затянула его. Он общался со множеством разных людей, завел кучу друзей, а потом встретил меня. Отношения у нас завязались быстро, как и свойственно этой игре. Но наша связь все же была особенной. Узнав мою тайну совершенно случайно, он открылся мне, посчитал, что только мне может доверять полностью. Делился со мной всеми мыслями и говорил о том, что игра хоть и

привлекательна, и беззаботна, но как и реальный мир, устроена неправильно. Только в противоположность ошибочному порядку реальности игра была ошибочным хаосом. Тогда я еще не до конца понимала, к чему он клонит, поэтому не придавала его словам особой важности.

«Случайно разбросанные локации без управления? Пусть здесь и можно стать системным администратором, но какой в этом толк, если управлять лишь одной-единственной комнатой? Что может измениться от этого? Игроки приходят тусоваться, ресурсы пополняются автоматически, хорошо, конечно, и все же здесь должен быть порядок. Никакой цельности, от этого начинает тошнить».

А когда я попыталась объяснить ему, что эту игру не нужно воспринимать как жизнь, и создана она исключительно в развлекательных целях, он сказал, мол, в реальности все работает точно так же. Понять его мне было сложно. Поэтому Леви просто переводил тему со словами о том, что, если бы у него была возможность управления этой игрой, она была бы в тысячу раз интереснее.

Однако его непонятные мне идеи постепенно начинали реализовываться. Он собирал вокруг себя игроков с похожими взглядами, говорил им

о том, что все неправильно. И они слушали, но продолжали воспринимать все как игру. И это было бы правильно. Но не для Леви.

Среди его друзей были в основном школьники, которым он дарил физические минуты. Они, в свою очередь, отлично разбирались в устройстве подобных игр, поэтому взломать случайные локации для них оказалось проще простого. Они прозвали себя *группой пранкеров* и занимались виртуальным вандализмом. Блокировали локации и веселились в них. Некогда хорошие и посещаемые локации становились их собственностью, а что в них потом происходило — известно только их сообществу.

Вскоре оказалось, что Леви собирает других игроков не просто ради развлечения. В его голове прочно засела идея о приватизации всего виртуального мира. Со словами о том, что «разработчикам плевать, что мы тут делаем, главное, чтобы на игру был спрос», он призывал навести порядок в этом пространстве.

Объясню его идею максимально просто: Леви ненавидел общество в реальности — он всегда считал несправедливым, что одни имеют все, а другие ничего, и определяется это нынче тем, на каком социальном уровне ты родился. Люди из

его семьи были образованными и умными, но жили в бедности. И, как он всегда мне говорил — *«в нашей реальности эта несправедливость стала нормой, но я не хочу так жить»*.

Оказавшись в «Элизиуме», он почувствовал возможность изменений. В конце концов, около шестидесяти процентов населения планеты в возрасте от шестнадцати до тридцати носят браслеты. Это ли не шанс создать новое государство? Именно так он и думал. Игра не может оставаться просто игрой, пленив разум стольких людей.

Леви хотелось быть значимым, решать, иметь власть над кем-то, и у него это неплохо получалось. Сообщество росло с каждым днем все больше и больше. Идеями Леви заражались десятки неокрепших подростковых умов, которые чувствовали его сильную энергетику и неоспоримую харизму. Он умел заинтересовать их своими мыслями, преподнести все в таком выгодном для себя свете, что трудно было не поддаться его внушениям.

Этого он ожидал и от меня. Я была ему нужна, потому что знала очень многое об этом мире. Леви был уверен в том, что я смогу помочь ему, только вот такая услуга стоила слишком дорого.

«Я все еще не понимаю, почему ты ни о чем та-

ком не думала. Оглянись вокруг. Это огромный холст, на котором ты можешь нарисовать все, что душе угодно. Абсолютная свобода, пусть здесь и нет цельности, и локации случайно разбросаны по серверу. Зато их можно объединить. Приватизировать какую-то часть, установить законы и порядки. Все как в реальности, но честно и справедливо, согласись, так ведь играть намного интереснее, нежели просто «плавать» по комнатам, убивая мозг бесконечными и бесцельными развлечениями».

Его голос до сих пор часто всплывает в моей памяти. Каждый раз, когда я слышу от кого-то новости о том, что очередная группа подростков-хакеров взломала какую-то локацию, я знаю, кто за этим стоит, но не озвучиваю вслух. Ко мне его проделки уже не имеют никакого отношения, а сам Леви очень любит напустить эту тень анонимности и загадки, заставив говорить о себе весь сервер.

И я догадываюсь, что именно его сторонники причастны к распространению слухов о смерти игроков. Запугивая остальных, он мог манипулировать ими. Призывать объединяться, говорить о том, что это *«не просто какая-то игра, и вы даже представить себе не можете, насколько это*

мощное оружие против обычных людей».

В «Элизиуме» я провела с ним достаточно долгое время. И я понимала, что так просто расстаться не получится, поэтому для него я просто исчезла. Однажды он не нашел моего имени в списке добавленных в аккаунте друзей, моих сообщений, не отыскал меня в привычных локациях, или в моей собственной комнате. Я растворилась для него, не оставив после себя ни следа, ни единой зацепки о том, как меня найти. Тогда он наверняка подумал, будто все, что я рассказывала ему о себе до этого, было ложью. Решил, что я просто бросила играть, вернувшись в реальность. От прежней меня, той, что принадлежала Леви, не осталось ничего, кроме воспоминаний. Их я могла удалить, просто не стала этого делать.

Теперь я абсолютно другая — начиная от внешности аватара, голоса, повадок, заканчивая мыслями и целями. Увидев меня сегодня, он бы просто не узнал во мне ту, с кем он когда-то был очень близок.

А сейчас я читаю сообщение, присланное с его аккаунта. Он все-таки нашел способ связаться со мной. И наверняка за этим стоят его друзья-хакеры. Возможно, он еще смышленее, чем я думала. Знал, что в один день я исчезну, а потому заранее

сделал скрины моего ID-кода, аккаунта, наших сообщений.

Скрыться от него труднее, чем я думала.

Поэтому у меня нет иного выбора, кроме как встретиться с ним и все выяснить.

16. Abandoned univ3rs3

Айя

Во всем этом огромном пространстве есть лишь одна комната, которая по функциям отличается от остальных. Знают о ней только «избранные». К таким я отношу системных администраторов, разработчиков, искателей и мечтателей. Правда, эта комната очень особенная. Попасть туда нелегко, найти ее почти невозможно. Она никогда не бывает в топах и выпадает совершенно случайно, когда ты осуществляешь поисковый запрос. Название ее меняется каждый час, а когда ты в ней находишься, никто из добавленных тобою друзей и подписчиков не может этого видеть, в отличие от других локаций.

Это абсолютно физическая комната. В ней никогда не требуются минуты, каждый может находиться здесь столько, сколько захочет, и ощущать себя живым. Называется она — *Abandoned Universe*[28]. В ней темно, состоит она преимущественно из руин и подъемных кранов, земли под

[28] Примечания: 28
«Abandoned Universe» (в пер. *с англ.* «Покинутая Вселенная»).

ногами нет, а над головой бескрайнее звездное небо. Небо движется, звезды мерцают и иногда проносятся падающими метеоритами на горизонте. Ты сидишь, а ноги твои болтаются над темной пропастью. Если спрыгнуть — просто вылетишь из локации в сервер.

Изначально комната задумывалась как эксперимент создателей. Они хотели посмотреть, что будет с игроками, которые почувствуют неограниченную свободу? Но эту задумку быстро прикрыли из-за опасений взлома всего сервера, а локацию решили оставить.

Я всегда знала о ее существовании. Думала о том, что однажды покажу ее какому-нибудь очень хорошему и смышленому игроку. Под таким я подразумевала Леви. Он так втерся в мое доверие, что я почти преподнесла ее как подарок.

С ним я была абсолютно другой. Выглядела иначе, вела себя иначе. Во мне было больше наивности, непосредственности, инфантильности, покорности. Именно эти качества он искал в каждой потенциальной возлюбленной, и, когда я смогла воплотить все это в себе, он полюбил меня по-настоящему.

Каково это — по-настоящему любить ненастоящего человека? Он ведь все знал.

Тогда я была небольшого роста, с розовыми волосами оттенка «cotton candy[29]», яркими синими глазами, веснушками на лице и колечком в носу. Такой он хотел меня видеть. Мою внешность Леви регулировал постоянно. Узнав о функциях, которыми он мог воспользоваться, он буквально превратил меня в неодушевленный предмет. В общем-то, для меня не имело значения, как выглядеть. Как я уже упоминала, моя внешность подвергалась тысячам изменений. Она могла стать другой около двадцати раз за одни человеческие сутки. Я изначально не привязывалась к собственному лицу, поскольку у меня его не было. И я давно смирилась с тем, что его не будет. Хотя когда Леви был рядом, в какой-то момент мне казалось, что вот она — истинная я.

Но все это было обманом. Я давно выучила человеческие отношения и их срок годности. Ни одни из них не могли длиться вечно. Поэтому я все чаще использовала возможность стереть память и чувства. А Леви всегда был против этой функции. Он говорил, что живым человека делают его эмоции. Боль, разочарования, привязанность, любовь, ненависть — все это формирует настоя-

---

[29] Примечания: 29
«Cotton candy» (в пер. *с англ.* «Сахарная вата»).

щую личность, а если постоянно все стирать, то никакого развития не жди — так и останешься чистым листом. Отчего-то мне казалось, что в глубине души он просто завидовал. Все то, что было доступно ему в «Элизиуме», он тайно мечтал воплотить в реальности. Понятное дело, это никогда не было возможным, и он смирился с этим фактом, поэтому переключился на виртуальный мир.

И когда я впервые показала ему эту локацию, он пообещал, что когда-нибудь добьется того, чтобы все пространство «Элизиума» было таким. Свободным, осязаемым, настоящим, живым.

Леви был мечтателем. Он фантазировал об утопическом мире, об обществе, в котором каждый был бы свободен и счастлив. Он ненавидел неравенство, коррупцию, царившую в реальности, говорил о том, что мечтает создать собственный мир без всей этой грязи. Свое государство с осознанными, творческими, счастливыми людьми. Только вот одного он не увидел — все то, что он так рьяно ненавидел, было в нем самом. Леви отчаянно противоречил себе, сам того не осознавая.

И сейчас, наблюдая за тем, как он шаг за шагом подводит игру к хаосу, я вижу, как он был не

прав. Он постепенно просачивается в управление игрой, подключая к своей группе людей, которые знают и умеют взламывать сервер. Да, пусть их регулярно блокируют, но они не сдаются. Леви по кирпичу разбирает все то, что было создано, и собирает заново, уже по-своему.

Сейчас я оказалась здесь по запросу Леви. Он отправил мне приглашение со словами о том, что ему очень нужно поговорить со мной. Я догадываюсь, о чем.

— Ты даже не ответила мне, — слышу я его голос за спиной. Оборачиваться не хочется.

— Какой смысл отвечать? Ты же знал, что я приду, другого выбора у меня нет, — спокойно отвечаю я.

Он присаживается рядом. Здесь очень темно, а звезды на небе отбрасывают на наши лица бледное, едва заметное свечение. Его большие темные глаза кажутся бездонной пропастью в этом полумраке, но стоит ему чуть приподнять лицо, на них появляются живые блики.

Он берет меня за руку и смотрит куда-то вдаль.

— Мне очень нужна помощь, — тихо говорит он, будто боится, что нас кто-то услышит.

— Я не могу дать тебе пароли от всех локаций, я уже говорила об этом. Хочешь что-то взломать

— проси своих друзей-хакеров, — отвечаю я. В моих словах ни капли лжи.

— Я знаю, что у тебя нет всех паролей, но я также знаю, что ты можешь найти их и для тебя это будет проще простого. Я что, о многом прошу? Ты ведь знаешь, я не собираюсь делать ничего плохого. — Леви всегда очень старается убедить меня в своей искренности и отсутствии злых намерений.

— Ты пришел из-за Юно…

— Он создает хорошие локации. Посещаемые, они часто висят в топах. Это то, что нам нужно. Однако я знаю, он не даст пароль незнакомым людям, тем более что это его заработок. Но ты, как я уже понял, состоишь с ним в довольно близких отношениях, и это большая удача. Если я не смогу достать пароли, я пролетаю со всеми планами. Я уже пообещал своим ребятам. — Он сжимает мою руку сильнее и прикладывает к своему лицу. Такие жесты с его стороны всегда оказывали на меня влияние.

— Я не знаю, — неуверенно отвечаю я. Сама не заметила, как давно переняла у игроков эту черту. Неуверенность идет вразрез с моим разумом.

— Ты так много значишь для меня. Ты все еще единственная, кому я могу по-настоящему дове-

рять. И это правда так. Ты знаешь обо мне все, я знаю о тебе все. У нас нет друг от друга секретов. И тебе я точно никогда не стал бы врать. Просто нет смысла. Поэтому умоляю тебя помочь мне. Говорил же, как только у меня получится что-то исправить, ты будешь первым человеком, который получит преимущества от этого. Подумай только, ты больше не будешь чувствовать себя одинокой, белой вороной среди других игроков. Это будет наш дом, и ты не останешься в одиночестве, никогда. — Он снова умело убеждал меня. Не верить Леви нельзя, нет оснований. Мне он и правда никогда не лгал. И любил меня искренне. Поэтому я знала, что бы он не сделал в этом виртуальном мире — я от этого никак не пострадаю.

— Хорошо, я услышала тебя. Только есть одно «но». Юно не так доверяет мне, как кажется со стороны. Мы близки ровно настолько, насколько он это позволяет. Я впервые сталкиваюсь с подобным. Ты знаешь, о чем я говорю… — Мой голос дрожит, словно я боюсь произнести эти слова вслух.

— Но у тебя есть все возможности стать ближе к нему. Ты просто не пользуешься ими, — говорит Леви.

— Нет, Леви, ты не понимаешь. Юно не тот, кем

кажется на первый взгляд. Он куда более равнодушен к игре, чем остальные пользователи. Он сдерживает себя, и это отлично у него получается. Каждый раз, когда я пытаюсь поговорить с ним наедине, он выходит из сервера, — объясняю я.

— Значит, он борется. Таких я тоже знаю. Они боятся зависимости. Такие игроки куда более уязвимы, чем те, кто с головой погружается в игру. Просто надо понять, как его к себе расположить…

— Леви, я попытаюсь, но ничего не обещаю. Если Юно что-то заподозрит, у меня будут проблемы.

— Ты бессмертна, какие у тебя могут быть проблемы? — грустно смеется Леви.

Я молчу.

— Ладно. Просто постарайся сделать это для меня. Если получится, я буду благодарен. — Он накрывает мою ладонь своей.

Я продолжаю молчать, а он обнимает меня, как раньше. Будто мы никогда не расставались.

— Жаль, что ему досталась игровая пасхалка, — тихо произносит Леви.

— Это рулетка, никогда не знаешь кому повезет…

— Значит, это еще один минус, от которого я бы

избавил игру. Ты не вещь, черт возьми. Да и что такое пять месяцев? Кто сказал, что это «долго» или что «так надо»?

— У тебя была возможность стереть память.

— Стереть память о тебе? Немыслимо и глупо. Ты слишком особенная для того, чтобы просто взять и стереть все воспоминания. И ты знаешь это. Хотелось бы мне посмотреть в глаза тому, кто придумал тебя. Это лучше, чем все, что создал «Бог» в реальности, — улыбается Леви.

— На самом деле ты сохранил в памяти другого человека. Посмотри на меня еще раз. Что осталось от того, что ты любил? — спрашиваю я.

— Ты права. Выглядишь совсем иначе, даже тембр голоса другой. Не говоря уже о том, что договориться с тобой стало сложнее. — Он снова смеется, и по его взгляду видно, что он все еще живет теми воспоминаниями о нашем совместном прошлом. — Не знаю, как это работает. Ты уже совсем другая, но я все еще испытываю те же чувства, что и полгода назад. Будто ты не изменилась, — задумчиво бормочет Леви.

— Все это только потому, что ты отказался выполнять установленные игрой правила. Получив однажды такой бонус и использовав его в положенный срок, ты должен был все стереть. Все

моменты, мой образ, мой голос, все чувства. Меня обнулили. Изменили. Создали заново, говори как хочешь. А ты до сих пор живешь прошлым. Сотри все это, и, увидев меня снова, подстроенной под вкусы Юно, ты ни за что не полюбишь меня, — мягко улыбаюсь я.

— Не хочу. К черту правила. Я никогда не относился к тебе как к вспомогательному приложению «Элизиума».

— Уверен?

— Абсолютно точно уверен.

— А кто менял мою внешность? Или в реальной жизни, встретив живую человеческую девушку, ты бы тоже стал подгонять ее образ под свое настроение? — шучу я, не пытаясь как-то задеть его.

— Подумаешь, пару раз сменил тебе цвет волос и поменял размер груди, — отмахивается он, а потом снова смеется. — Это выдуманный мир. Здесь не действуют правила реальности, но если бы ты мне сказала, что это тебе не нравится и у тебя есть свои собственные пожелания касаемо внешности, я бы в жизни этого не сделал, — честно отвечает Леви.

— В том-то и проблема. Пожеланий у меня нет, — вздыхаю я, наблюдая, как метеор сгорает

на горизонте.

Некоторое время мы молча сидим вместе. И я впервые чувствую ошибку, созданную игрой. Мне не хочется возвращаться к Юно, но воспрепятствовать этому я никак не могу. Я должна, и иного выбора у меня нет. Осуждая Леви за то, что он не стер память обо мне, я осуждаю и саму себя, ведь сделала то же самое. Пошла против установленных правил.

Моя система дала сбой.

Я словно превращалась в человека.

— Если я смогу достать пароли, обещаешь, что никто от этого не пострадает? — спрашиваю я Леви.

— Ты знаешь — я никому не причиню вреда. Никто из игроков не пострадает, — серьезным тоном отвечает он.

— И не надо никого запугивать. Хватит уже этих слухов.

— Но люди правда умирают.

Он молча размахивает ногами над пропастью, глядя вниз.

Внезапно кран начинает двигаться, и Леви обнимает меня за плечо, чтобы мы не сорвались оттуда.

— Слухи нужны, чтобы привлечь к нам больше

пользователей. Они безобидны, ну правда, — говорит он.

Спорить с ним бесполезно — если Леви уверен в правоте своих действий, поступать иначе он ни за что не станет. Даже если его прошу я. Успокаивает одно — он не будет причинять вреда игрокам.

— Ладно. Мне нужно идти. Я попытаюсь сделать то, что обещала. Скажу, как будет время, — отвечаю я.

Некоторое время он смотрит мне прямо в глаза, не давая уйти, а потом целует. Для него этот поцелуй ощущается по-настоящему, а любое физическое проявление чувств в «Элизиуме» стоит очень дорого. Заброшенная Вселенная — единственное место, где он может сделать это просто так. Как если бы это была реальная жизнь. Не оценивая, не покупая. *Из любви.*

Не говоря больше ни слова, я отпускаю его руку и спрыгиваю с подъемного крана в пропасть.

Уже через секунду я в своей локации.

17. Distorted r34lity[30]

Системный администратор

В зеленой неоновой комнате, заполненной дымом, часто собирается группа молодых людей, что строят планы и обсуждают будущее. Локацию можно легко отнести к ивент-лайву, но она отображается как самый обычный чатрум.

Чатрум под паролем. Вход только для избранных. Он единственный в своем роде, единственный чатрум, куда попасть может не каждый. Маленькая комната, напоминающая подвал заброшенной школы, — стены изрисованы граффити, в углу стоит доска с мелом, вдоль стены рассажены жуткие куклы без глаз.

Посреди комнаты стол. Банки от пива, чипсы, конфеты, пепельница заполнена сигаретными окурками — каждые несколько минут они исчезают, как и любой мусор в виртуальном пространстве. Напротив стола несколько старых телевизоров — коробки, стоящие друг на друге, на экране белый шум. Они лишь часть декораций.

---

[30] Примечания: 30
«Distorted reality» (в пер. *с англ.* «Искаженная реальность»).

Все это часть плана Леви.

Он собрал вокруг себя единомышленников, движимый каким-то абстрактным планом, который кажется ему чем-то гениальным и масштабным. В теории так и есть, только всех карт он не раскрывает. Слишком рано, да и не поймут. Всем этим малолетним игрокам по сути интересен лишь сам факт какого-то бунта. Леви знал, как привлечь их. Он создал свою собственную тусовку в рамках виртуального мира. Установил свои правила. Никакой лжи, никаких масок. Каждый знает друг о друге максимум реальной информации, настоящие имена и место жительства, никаких созданных с нуля аватаров, только синхронизация с реальным лицом.

Изначально он знакомился с игроками, долго общался с ними, выяснял, что их интересует, а затем делал заметки о каждом, с кем вступал в контакт. Важно было встретить кого-то из своего города. Леви также интересовало общение вне игры. Список набрался не очень внушительный — всего восемь человек, но для начала ему этого хватало. Ему были нужны не просто случайные пользователи. Он искал личностей, пусть даже очень блеклых, почти потерянных. Если в процессе общения Леви понимал, что игроку можно

внушить какую-то идею и заразить его ею, то сразу добавлял таких пользователей в свой список «единомышленников». Также его интересовали хакеры. А таких в «Элизиуме» было много. Часто их блокировали, но особых проблем они не приносили, только по мелочи. Могли начислить себе физических минут больше дозволенного, либо взломать другого игрока, чтобы просмотреть историю посещений приватных ивент-лайвов. Не более того. Леви нужны были их навыки и способность делать все незаметно. По крайней мере для начала.

— Если нам понадобится чатрум побольше, кто может взять организацию на себя? — спрашивает он у группы собравшихся игроков. «Взять организацию» — значит взломать и поставить на чатрум пароль. Они не создавали собственных локаций, они взламывали существующие, в этом и состоял смысл.

— Чатрум побольше равняется чатруму с высоким рейтингом? Или просто большой чатрум? — задает вопрос один из игроков.

— По принципу Бритвы Оккама[31], — усмеха-

[31] Примечания: 31

Бри́тва О́ккама (иногда ле́звие О́ккама) — методологический принцип, в кратком виде гласящий: «Не следует множить сущее без необходимости».

ется Леви.

Присутствующие молчат.

— Ну так что? Кто это сделает? — снова спрашивает он.

— Я могу, но мне нужна помощь. Недавно был в неплохой комнате, темно, много народу, в графике был баг из-за перегруза. Короче, локация востребована, нам подойдет, — говорит один из близких друзей Леви, Хаким.

— Отлично. Значит, вечеринку устраиваем в ней? Или у кого-то есть еще идеи?

С пола поднимается еще один парень и открывает перед собой голограмму другой локации.

— Мы можем устроить тусовку на пляже. Вот эта локация — *dawn till dusk*[32] — хороший вариант. Она красивая, но там обычно зависают влюбленные парочки, то есть нет атрибутов для вечеринки, но мы можем их туда загрузить через каталог. У меня есть к нему доступ, там более сотни элементов бесплатны для первого использования, — предлагает он.

Леви раздумывает над предложениями.

— Кто что думает?

— Вечеринка на пляже будет круче, — говорит

---

[32] Примечания: 32

«Dawn till dusk» (в пер. *с англ.* «От рассвета до заката»).

кто-то из толпы.

— Нет, лучше комната, меньше заморочек с атрибутами, — отвечает Хаким, отстаивая свой вариант.

Между присутствующими игроками разгорается небольшой спор.

— Ада, а ты что думаешь? — Леви обращается к единственной девушке, что в этой группе с самого ее основания.

Ада симпатичная — тот случай, когда можно синхронизировать свое лицо с аватаром, не думая о том, что будешь смотреться хуже. Многие игроки делали ей искренние комплименты, когда видели у ее профиля верификацию. Выразительные серые глаза, пепельные волнистые волосы чуть нижу уровня лопаток, хрупкая комплекция, аккуратные черты лица. В реальности такие редкость, но в «Элизиуме» она терялась среди массы идеальных аватаров, более интересных, таких, которые хочется рассматривать.

Аде было легко принять позицию Леви, что отрицал «создание» нового лица и принятие стандартов игры. В группе хакеров она нравилась многим парням, но мало кто решался сделать первый шаг, из-за того, что в отличие от остальных игроков они были уязвимы и обезоружены.

С их настоящими лицами, открытой информацией, с их привычкой собираться по вечерам на крыше в реальном мире, где каждый знает друг о друге все. Но Ада и сама не проявляла ни к кому интереса. Ей не были нужны ни ребята из группы, ни другие игроки с красивыми аватарами. В игру она пришла, потому что ей была близка позиция Леви. Они были давними друзьями, во многом их мнения сходились, общаться было легко. Никто не понимал Леви так, как понимала Ада, и никто не понимал ее так, как Леви. Если над остальными игроками в группе у него преобладало лидерство, то Ада была его ровней. Он не мог указывать ей, лишь советоваться и вместе что-то придумывать. Но говорить все же предпочитал он. Вне игры с Адой было весело, а в игре она была спокойная и отстраненная.

— Решать надо исходя из рейтинга локации. Какая комната чаще находится в топе, ту мы и будем взламывать, — отвечает Ада.

— Да, согласен с ней. И у какой комнаты рейтинг выше? — спрашивает Леви.

— У первой, — отвечает Хаким.

— Значит решено. Мы идем в первую. Вы же понимаете, что весь прикол в том, чтобы взламывать рейтинговые локации и присваивать их

для наших приватных вечеринок? Чем больше рейтинговых чатрумов в нашем распоряжении, тем веселее, — довольно улыбается Леви.

Игроки единогласно соглашаются с ним.

— Начинаем уже завтра. Перевернем «Элизиум» с ног на голову!

Все дружно чокаются банками пива и свистят. В чатруме царит атмосфера праздника, словно это небольшая научная лаборатория, в которой группа молодых ученых совершила гениальное открытие, способное изменить мир. Впрочем, эту цель и преследовал сам Леви. Изменить мир.

В реальности Леви и Ада, как и большинство людей их возраста, жили в одних стенах со своими семьями. Обычно это не приносило проблем, особенно когда вся семья стабильно принимает транквилизаторы, как то предписано законом, но когда кто-то один тайно прекращает прием медикаментов, все меняется. Отношения в семье начинают рушиться, словно карточный домик. И это неизбежно.

Когда мать Ады узнала, что та два месяца подряд выкидывала транки, был настоящий скандал.

— Какая же ты все-таки бесхарактерная. Только и можешь, что идти на поводу у других. Я всегда знала, что у тебя нет своей головы на плечах.

Хочешь сдохнуть в подворотне, давай, туда тебе и дорога. Неужели нельзя понять, что эти таблетки мы не просто так принимаем? Что без них мы просто опустимся на социальное дно! Отказываешься раз, два, а что потом? Ты превращаешься в биомусор! — кричала ее мать, пытаясь успокоить себя очередной дозой транков.

— Да мне все равно! Зачем ты вообще родила меня в такое время?! Кто внушил вам, что нужно постоянно закидываться транками? Кто сказал, что это правильно? Какие у них доказательства, что это нужно и без этого никак? — визжала Ада.

Без поддержки транков ее реакция была еще более эмоциональной.

— На себя посмотри! Это и есть доказательство, что без них никак нельзя! Глянь на себя! Я тебя ненавижу. Мне стыдно за то, что у меня такая дочь. Это позор. У всех дети как дети, никогда не доставляют проблем, живут как нормальные люди по правилам, на них приятно посмотреть, а ты не можешь без того, чтобы не влезть в какое-нибудь дерьмо, тебя туда так и тянет! — Из-за транков тон матери становился более спокойным, но слова, произнесенные ею, говорили об обратном. Просто физически кричать еще громче было сложно.

Ада не выдерживала и уходила в свою комнату, чтобы не слушать дальше. При отказе от транков следовало избегать подобных разговоров, это было слишком энергозатратно.

— Давай, только и умеешь что убегать! Правда глаза режет, да? Неблагодарная, ты просто подстилка своего такого же безмозглого друга! Ты ему не нужна, ты никому не нужна! — язвила вслед мать.

В комнате Ада закрывалась на замок и начинала рвать на себе волосы от нахлынувшего приступа гнева. Помимо тяжелого отказа от транков ее организм не вырабатывал литий, что еще больше ухудшало ее жизнь, ведь в таких тяжелых случаях транки положено принимать в двойной дозе, а она совсем от них отказалась. Но при всем этом она никогда не плакала. Никогда. Вырывала волосы, царапала себе лицо, била себя изо всей силы так, что потом на теле оставались синие плотные гематомы. Причиняла себе вред различными способами, но никогда не плакала, даже после самых громких домашних скандалов. Ей не было жалко себя ни капли, если дело доходило до невыраженных эмоций. Весь гнев она направляла на саму себя.

Каждая ночь, проведенная вне игры, была по-

хожа на пытку. Она засыпала, а посреди ночи просыпалась, борясь с изматывающей тревожностью. Ее одолевал странный страх. Те самые мысли, которые никогда не придут в голову посреди дня. Они настигали только ночью, когда Ада внезапно просыпалась, пока за окном еще царила тьма. Мысли о том, что дальше жизни нет. Что дальше только пустота. Мысли, которые появились у всех людей после странного вируса несколько десятилетий назад, когда мир перевернулся с ног на голову, и система поменялась. Но кто-то избавился от тревожности с помощью транков и спал ночами крепко, а кто-то, как Ада, тайно отказывался от них, за что расплачивался тревожностью и паническими атаками.

Из ситуации, что творилась у них дома, выхода не было. Ни работы, ни своего жилья, никаких перспектив на жизнь. В чем-то ее мать была права.

Больше всего Аду угнетало то, что думали окружающие про ее дружбу с Леви. Говорили, мол, она подстраивается под его интересы, потому что влюблена, поддерживает его безумные идеи, чтобы вызвать его любовь или хотя бы симпатию, а Леви лишь использует ее забавы ради, и она никогда не была ему интересна. Все, конечно,

обстояло иначе.

Они говорили: *«Его можно понять, ведь в целом парни по природе склонны к бунтарству, протесту, лидерству, но девушкам такое не интересно, она наверняка поддерживает его лишь из-за любви, а не потому, что ее что-то не устраивает в жизни».* Эти слова выводили ее из себя больше всего, поскольку темой, на которой они с Леви изначально сошлись, было неприятие нынешней модели жизни и современного общества. Она отвергала это всем своим существом, а ей не верили. Окрестили «подстилкой» и «безнадежно влюбленной», даже не зная, что у нее или у него в голове.

В семье Леви дела обстояли куда лучше. В конце концов, именно у старших он перенял эту идеологию. И мать, и дед поддерживали его, хоть и не всегда были довольны агрессивным нравом и излишней суетливостью парня. Они поощряли отказ Леви от транков, но сами этого сделать не могли, ведь для их возраста это было физически изнурительно и опасно.

Что касалось остальных участников взлома, отбор Леви проходил так же жестоко. Из большой группы тех, кто пришел развлечения ради, он оставлял только тех, кто готов идти с ним

дальше, кто способен не только на бесполезное прожигание времени, но и на поддержку его идей, их понимание и готовность что-то менять. Проверял он их отказом от транков, собирал исключительно тех, кто живет в реальности в одном с ним городе, чтобы раз в неделю все они могли собраться на крыше и обсудить прогресс.

С помощью специального градусника Леви определял тех, кто реально отказался от транков, и тех, кто только делает вид, ради того чтобы хоть немного быть причастным к его тусовке. Поэтому очень многих он быстро сливал. Всех карт заранее не раскрывал, чтобы не было проблем от тех, кто будет распространять сплетни. Сливал очень вежливо, оставаясь подписчиками у ребят, с которыми больше не видел смысла сотрудничать. Все это делалось ради осторожности. Леви не хотел, чтобы его деятельность пресекли на этапе зародыша. Он хотел привлечь как можно больше людей, наделать такого шуму, чтобы вся ситуация приобрела международный характер, ведь границы в реальности хоть и были закрыты, а людей отгородили от новостей иного мира, в «Элизиуме» все продолжали общаться и взаимодействовать, не важно откуда они были родом.

Оставаться полностью незамеченным было,

конечно, трудно, учитывая их отказ от аватаров. Леви не раз подвергался насмешкам со стороны других игроков, но особое отвращение вызывали у него хосты ивент-лайвов с большим количеством подписчиков. Одним из его главных «врагов» был парень по имени Айдол, что курировал топовый ивент-лайв. Началось все с того, что, оказавшись в локации, Леви столкнулся лицом к лицу с его куратором. Тот надменно оглядел парня с ног до головы и сказал, что «посредственности» тут не место.

Ивент Айдола с первого взгляда напоминал какую-то банальную вечеринку, но на деле огромное количество пользователей приходило туда вовсе не за этим. Главная суть заключалась в том, что Айдолу кидали физические минуты за то, что он публично выставлял всю слитую информацию о некоторых игроках. Такое не редкость в «Элизиуме».

Друзья из реальности тайком сливали секреты друг друга с целью подпортить репутацию или отношения, высмеять или унизить. Между игроками часто возникали конфликты, но в «Элизиуме» все были настолько идеальны и безгрешны, что оскорблять друг друга было сложно. Для этого и использовалась личная информация

о реальной жизни. Чаще всего это были личные фотографии, данные о работе и семье, место жительства, ориентация, личные переписки. Все это становилось удобным поводом поиздеваться над кем-либо.

Сам Айдол испытывал от этого искреннюю радость. Мало того, что минут у него было в изобилии, так еще и каждый хотел быть его другом (обезопасить себя от слива, чувствовать себя защищенным), но дружить он не умел. Стоило кому-то перечислить ему чуть больше физических минут, Айдол тут же продавался и на своем ивент-лайве настолько жестоко унижал слитых игроков, что после такого публичного позора даже жить особо не хотелось. В его окружении процветало лицемерие. Большинство пользователей имели свои несовершенства, все они пытались *«казаться»*, а не *«быть»*, каждый использовал аватар и боялся, что однажды окажется слитым в ивент Айдола, где будут проходиться по его внешности, статусу, несчастью.

Когда у Айдола и Леви произошел первый серьезный конфликт, первый пообещал найти любую разоблачающую информацию и публично осудить его. Леви же посмеялся Айдолу в лицо. Каждому была видна его истинная внешность, а

когда Айдол узнал что-то о его семье, Леви пришел в бешенство. Никто не имел права смеяться над ними. Он искренне верил в то, что из-за таких, как Айдол, общество догнивает в рабских условиях. Леви вообще презирал людей без активной позиции. Потребители, трутни, сорняки, биомусор — названий много, но суть одна. И Леви ненавидел их всех.

Отчасти их конфликт был максимально инфантильным явлением, но Леви считал, что наказывать надо даже с мелочей. Тогда будет порядок. Он называл это «уборкой в обществе». Кто-то скажет — «да ладно тебе, не обращай на него внимания», но с Леви это не сработает. Пару раз Ада сказала ему, что это пустая трата времени, на что Леви ответил, что для него небольшая забава над Айдолом будет чем-то вроде маленького развлечения, не только же о важном думать. Отомстить ему было проще простого. На подготовку ушла примерно неделя.

Айдол был очень осторожен в подобных вещах, пароли у него были сложные, личной информации — ноль, даже дата рождения засекречена, следовательно, понять, кто он, сколько ему лет и чем он живет, было практически нереально.

В «Элизиуме» он чертовски красив, даже слиш-

ком. В разделе создания аватара присутствуют все инструменты и детали, чтобы создать привлекательный аватар, но их мало, нужно обладать отменным вкусом и внимательностью к деталям, быть перфекционистом. По аватару Айдола было видно, что всеми этими качествами он не обделен. Помимо прочего у него была харизма, а этого ни одна игра тебе не предоставит, какой бы продвинутой она не была. Он искренне нравился девушкам, многие по-настоящему в него влюблялись, переживали это, а он постоянно переводил все в ядовитую шутку, использовал игроков, выставлял их дураками и смеялся, смеялся, смеялся.

Несмотря на такую паршивую деятельность, аватар у него был почти ангельский. Высокий, идеального телосложения, с густыми светлыми волосами, которые он иногда собирал, острыми скулами, красивыми губами и удивительно пронзительным взглядом. Глаза у него были на удивление реалистичными. Он не использовал странные линзы, не обладал чересчур ярким и насыщенным цветом, при этом глаза казались максимально привлекательными, а взгляд был такой осознанный, словно он, в отличие от тех, кто приходил на его ивент, видел сущность окру-

жения насквозь.

И все же Леви очень хотелось узнать, что на самом деле представляет из себя Айдол. Как его зовут, сколько ему лет, где он работает, кто его семья, а главное, откуда в нем столько высокомерия. Его план постепенно подходил к реализации.

18. Poisoned dr3ams[33]

Системный администратор

Оказавшись в «Элизиуме», Айдолу повезло быстро сориентироваться в том, как тут все устроено. Вместо того, чтобы бездумно разводить девушек на секс при помощи физических минут, он начал изучать уже существующие ивенты. Спустя месяцы игры Айдол пришел к заключению, что около восьмидесяти процентов ивент-лайвов похожи между собой. Ему было скучно наблюдать за тем, как хосты собирают множество подписчиков, не предлагая ничего интересного взамен.

Идея проводить «публичные унижения» пришла довольно быстро. В одном из чатрумов произошла ссора, в которой парень слил личные фото девушки, пользовавшейся популярностью среди остальных. Пока все это происходило, чатрум вышел в топ пять комнат на тот час. *Топ пять комнат по всему миру*.

Айдол быстро смекнул, как можно обернуть это

---

[33] Примечания: 33
«Poisoned Dreams» (в пер. *с англ.* «Отравленные мечты»).

в свою пользу. Так появился ивент-лайв *Poisoned Dreams*. Раскрутился он за неделю. Всего одна неделя. Желающих поквитаться с врагами было больше, чем можно себе представить. Слухи об ивенте расползались со скоростью звука, многие приходили просто посмотреть на унижения. Как это происходило: игрок скидывает Айдолу информацию и фото, приглашает в локацию «слитого персонажа», и начинается самое жесткое. Чем больше народу приходило в ивент, тем больше было заявок на слив, а соответственно, и конфликтов. Как-то он посмеялся над ивентом *raving in Hell*, потому что, по его словам, настоящий ад вовсе не демонический антураж, огонь, оргии и устрашающие декорации, настоящий ад — это все то дерьмо, которые люди выливают друг на друга, самоутверждаясь за счет этого.

К слову, Айдол близко дружил с Кали — куратором адского и, по совместительству, райского ивента. Она никогда не давала комментариев по поводу его «творчества». Айдол был известным, а поэтому многие вертелись возле него. На каждом ивенте ему были рады — приглашения во все топовые приватные локации, делай, что хочешь, тебя любят и уважают.

— Смешно смотреть на этих жалких ребят, чья

инфа была слита. Окажись я на их месте, то просто удалился бы, — говорил он.

— А тебе тоже есть что скрывать?

— Каждому есть что скрывать. Вопрос лишь в качестве скрываемой информации. И по сравнению с ними, у меня все очень даже прекрасно.

Улыбка никогда не сходила с его лица. Айдол был типичный нарцисс. Не тот тип нарциссов, которые станут отрицать это и спорить, он еще более сложный — тот, что признает свой нарциссизм, возносит его, гордится им и считает образом жизни. У него были явные повадки звезды.

Но чем больше он играл, тем больше верил в свой собственный статус — статус человека, которого уважают и ценят, к которому тянутся (и не важно, что по большей части тянутся к нему в корыстных целях). Айдол сделал из себя культ личности, бренд, отличительной чертой которого было унижение других игроков. Как он сам выражался — «порой критика бывает полезной». Раскритиковать чью-то творческую деятельность, внешний вид, мнение, образ жизни, материальный достаток, семью — людям только дай возможность понаблюдать, и они слетаются на «критикуемого», как стая голодных коршунов.

«Как всегда, четко и по делу».

«Айдол, ты такой умный, я скину тебе физических минут, спасибо за то, что делаешь».

«Разнесешь мою бывшую по фактам? Я перешлю тебе минут».

«Слушай, есть дело, минуты уже скинула и инфу слила. Раскритикуй одну мразь на стриме».

У Айдола был лишь один-единственный страх, перекрывающий все остальные переживания, — он боялся, что кто-то сольет информацию *на него*. Этот страх был его ночным кошмаром, из-за которого Айдол мог проснуться в холодном поту посреди ночи, судорожно проверяя личные сообщения. Страх медленно перерастал в паранойю, и в реальном мире, когда он выходил на работу или шел по каким-то своим мелким делам, ему постоянно казалось, что окружающие и случайные прохожие что-то знают. Будто кто-то из этих незнакомцев узнал его, несмотря на то, что реальное лицо и аватар кардинально отличались. Его выдавали только глаза. Их он никогда не менял.

Тревога стала навязчивой, бежать от нее было некуда, кроме как в «Элизиум». Там он был в своей зоне комфорта. Там он был собой. По крайней мере так ему казалось. Айдол все больше и больше втягивался в виртуальный мир, почти

забывая о своей реальности. Собственно, игровые паттерны поведения он со временем перенес и в свою реальную жизнь. Держался гордо и самодовольно. Взгляд, полный презрения и усмешки. Теперь уже прохожие и вправду смотрели на него как-то странно, но только лишь из-за того, что такое поведение было неуместно там, где он работал.

Вера в свой образ прогрессировала. Реальность уходила на второй план. Растворялась.

Айдол стал еще увереннее. Популярность росла, игроки приходили на ивенты все чаще. Он вел учет «высмеянных» им пользователей и демонстрировал его игрокам на ивенте. Результаты были впечатляющими, но игра медленно разлагала его разум.

Привыкший к собственной важности в игровом мире, Айдол явился в одну из локаций, представляющую собой дорогой бутик с драгоценными украшениями. Часы, цепи, кольца, браслеты — все это настолько реалистично сверкает роскошью, что становится немного не по себе. С привычной деловитостью и надменностью он рассматривает комнату. С виду обычный чатрум, каких в «Элизиуме» множество. Одна из девушек, присутствующих в комнате, обращается к нему:

— Извините, вам лучше уйти. Наша политика не позволяет…

— Что ты сказала? — Айдол агрессивно глядит на нее. Она с опаской отстраняется и кивает другому игроку. Аватар мужчины больше смахивает на охранника.

Айдол с усмешкой смотрит на них, потом усаживается на диван перед витринами с украшениями, закинув ноги на кофейный стол с журналами и конфетами.

— Только не надо делать вид, что вы не знаете, *кто я…*

Присутствующие в комнате игроки странно переглядываются между собой, не решаясь сказать ни слова.

— Ни один игрок не может выкинуть меня из локации, даже если она приватная. Меня знают все. И все также знают, что будет, если проявить ко мне неуважение. — Надменная улыбка не сходит с его лица. — Вы же не хотите, чтобы ваша личная информация оказалась достоянием моего ивент-лайва? Или все-таки хотите, а поэтому ведете себя таким образом? — Взгляд оценивающий, отчасти проницательный.

Внезапно мужчина направляется прямо к нему. Подходит ближе и хватает за плечи, заламывая

руки. Айдол вскрикивает от неожиданной боли. Неужели забыл выключить физический доступ?

— Неужели ты и правда не знаешь, *кто я?* — кричит он, отбиваясь.

Кто я?

Кто я?

Кто я на самом деле?

Мгновение — и он уже за пределами бутика. Какой-то парень точно так же смотрит на него, вставая с асфальта. Аватар у него кажется довольно убогим — грязная одежда уборщика станции, спутанные волосы, проблемная кожа, черты лица не гармоничные, отталкивающие. Он смотрит на Айдола с нескрываемым раздражением и презрением. Лишь спустя пару секунд до него доходит, что это его собственное отражение в витрине.

Кто я?

Точно не этот неудачник в отражении.

Это не настоящий я.

Но подобное происходит со многими игроками. В какой-то момент они так сильно заигрываются, что связь с реальностью теряется. Настоящая жизнь кажется им сервером с игровыми локациями, истинное лицо — неудачным багом аватара, происходящее — фикцией. Сложно любить свою жизнь, когда в «Элизиуме» есть ее лучшая версия,

даже если там имеется ряд ограничений вроде физических минут и лимита на них, все же такая жизнь кажется намного лучше, сказочнее, будто мечта. И ты можешь управлять своей мечтой, как делал это уборщик станций, который создал своего «Айдола» и так искренне верил в его существование, что совсем позабыл о самом себе.

В этом один из главных трюков «Элизиума» — он дарит тебе забвение, погружает в очень правдоподобный сон, заставив забыть обо всем, что было до него. Но рано или поздно случается столкновение с реальностью, ведь никогда не знаешь где и когда она тебя настигнет. Столкновение болезненное, не многие выживают. А те, кто выжил, бегут обратно.

Айдол выбрал второй вариант. Реальность так сильно напугала его, что он не сразу в нее поверил. А когда понял, что к чему, то решил для себя, что обратно уже не вернется. Главное — физические минуты. Он готов делать за них что угодно. Готов продолжать свою деятельность, продуктивнее проводить свой ивент, отбросить паранойю и прочие вещи, что возвращают к реальности. Нет того уборщика станций, которому запрещают заходить в дорогие места. Нет и никогда не было. Он — иллюзия, а Айдол — реальность. Самый

настоящий и живой.

Но Леви уже все подготовил. Ему все равно, как Айдол воспримет то, что он накопал на него информацию. Со своей группой способных хакеров Леви сделал почти невозможное. Айдол так тщательно защищал личные данные, но ничего не помогло. Леви сделал то, что он хотел, в кратчайшие сроки. Это была его любимая месть.

Когда он с группой сорвал стрим, пользователи начали массово блокировать Айдола. Он истерично убеждал их в том, что информация, обнародованная Леви, — ложь и подделка, но игроки обычно не разбираются в этом. Сам факт того, что этот «бренд» был опорочен его реальным лицом, вызывал в людях неприязнь. Айдол был разбит.

— Реальность жестко поимела мечту, — с довольной улыбкой заявил Леви, смотря в глаза Айдола, которые в буквальном смысле темнели от растущей в нем ненависти.

Ивент-лайв потерпел полнейший крах. В считаные дни он слетел вниз по рейтингу топовых комнат и затерялся в сотне других локаций, ушел в забвение. Один Айдол оставался там. Комната была для него спасением, пусть даже он находился там совсем один, наедине со своими мыслями

и ощущениями. Его позор гремел не так уж и долго. Сначала его массово травили, затем массово забыли.

Неизвестно, что хуже, особенно для игрока, который «питается» вниманием.

Пока Леви двигался дальше по своему персональному списку «паразитов» (именно так он называл список игроков, с которыми у него возникали конфликты), Айдол думал, как ему спасти себя. Из его локации ушли все те, кто присылал ему физические минуты. Без них в «Элизиуме» долго не протянешь, захочется тактильных ощущений — придется вернуться в реальность, а там его ждет смерть. В реальность никак нельзя. Он отключается от сервера два раза в день — того требует физиология. Нужно иногда есть. Его уволили с работы за то, что он не появлялся там уже больше месяца. Сначала отговорки вроде «болезни» срабатывали, но потом о нем просто-напросто забыли, на его место пришел другой. Айдол исхудал, выживая лишь на том запасе еды, которое государство стабильно выдает безработным и неблагополучным раз в месяц.

От самоубийства его спас один из игроков. Он заявился в его локацию и нашел Айдола в этом оцепеневшем состоянии.

— Ну как ты? — спрашивает он, присаживаясь рядом.

Айдол чуть вздрагивает. Он не ожидал увидеть здесь хоть кого-то.

— Чего хотел? — грубо спрашивает он.

— Поддержать.

— Поддержать? Кого? Леви и его ублюдков? — язвительно усмехается Айдол.

Безымянный игрок по-отцовски кладет руку ему на плечо и улыбается.

— Да уж, не думал я, что люди могут настолько заиграться и выдумать «подобные» развлечения даже в этом, казалось бы, райском пространстве.

Айдол глядит на него с недоверием.

— Да, странно такое слышать от одного из игроков? Но я говорю правду, Айдол. Сам подумай. Оказавшись в сложной ситуации, мир получает такой подарок. Настоящий Эдем, где мечты становятся реальностью. И вместо того, чтобы наслаждаться этим, вы начали выдумывать какие-то сомнительные ивенты, цель которых — развлечь вас унижением друг друга.

Айдол раздраженно дергает плечом, сбрасывая с себя руку незнакомца.

— Слушай, ты пришел сюда морали мне читать? Что за бред ты вообще несешь? Это игра.

Мы развлекаемся, как хотим. Что еще тут делать, если *все есть?* Бегать по виртуальным цветочным полям и кружиться с улыбкой на лице? Это, по-твоему, веселье в мире, где *можно все?* — Его голос почти срывается на крик.

— Об этом я и говорю. Вам дано все, а вы продолжаете прибегать к примитивным способам развлечь себя.

— Отвали. Я вообще делал это ради физических минут. Мне и дела не было до чужих секретов и сплетен. Я лишь нашел способ заработка минут, чтобы, как ты говоришь, пользоваться всеми благами этого рая. Бегать по цветочному полю, чувствуя под ногами прохладную траву и сильный ветер. А не только видеть виртуальную голограмму, — подавленно отвечает Айдол.

Парень вздыхает и снова отворачивается, а затем добавляет:

— Мне нужны физические минуты. Я не знаю, где их брать. В моем запасе осталось не так много, а когда ивент был в топах, я даже не отключал доступ, жил полноценной жизнью. У меня и мысли не возникало, что такое может произойти… — задумчиво отвечает он.

— То есть ты никогда не переживал о том, что участь тех, кто страдает по твоей вине, однажды

может настигнуть и тебя самого? — спрашивает незнакомец.

— Нет. Я размышлял об этом, и одно время у меня даже была сильная паранойя по этому поводу. Даже когда я убирался на станциях, ловил на себе взгляды людей, и мне казалось, что они уже знают. Как-то раз я сбежал прямо с работы, проверить игру и сообщения. Несся как сумасшедший, чуть не попал под машину. Мне казалось, что сейчас я зайду домой, подключусь к серверу и увижу новости, будто все знают, кто я на самом деле. Невозможно заниматься сливом инфы, не думая о том, что с тобой может случиться то же самое. Дело лишь в том, что ты как бы понимаешь — в теории это возможно, но не думаешь, что случится обязательно с тобой. Так и со всеми жесткими ситуациями в жизни. Ты о них знаешь, но веришь, что тебе не прилетит. — Айдол снова переводит взгляд на игрока, ожидая от него какой-нибудь реакции.

— Без физических минут находиться здесь, конечно, нет смысла, — отвечает он.

— Я и без тебя это знаю. Поэтому и думаю, что делать. Я могу вернуться на должность уборщика… — Парень делает паузу, а затем почти отчаянно смеется над своими словами. — «Долж-

ность» — как же убого звучит… Но я не смогу. Я не хочу в реальность. Она не моя. Если раньше я как-то справлялся, то теперь просто не осилю это. Чертово недоразумение, жалкое стечение обстоятельств. Мне хочется убить Леви. Серьезно. Считай меня чокнутым, но будь он сейчас передо мной, не в игре, а в реальности, я бы, не раздумывая, убил его. И глазом бы не моргнул. Он все разрушил…

Некоторое время незнакомец ничего не говорит, лишь молча смотрит на Айдола, а потом, наконец, нарушает угнетающую тишину.

— Знаешь… Я понятия не имею, каково это — так сильно бояться реальности, что приходится выбирать смерть, но я могу помочь тебе. Моя реальность не настолько пугающая, а поэтому иногда я могу делиться с тобой физическими минутами…

Айдол глядит на него с привычным недоверием.

— При каком условии? Что надо сделать? Накопать на кого-то личную инфу?

— Ничего. Считай это подарком.

— Бред. Скажи сразу, что тебе нужно?

— Чтобы ты не убивал себя, Джереми, — спокойно отвечает незнакомец.

Айдол не успевает ничего ответить — игрок уже вышел из сервера. А через секунду Айдолу приходит уведомление:

«Вам начислено пять физических лет в Элизиуме».

19. Disori3nted[34]

Системный администратор

— Почему тебе кажется, что с тобой настоящей что-то не так? Кто внушил тебе, что ты некрасивая? — спрашивает Леви у одной из девушек на ивент-лайве в стиле рейва, что проходит в парке аттракционов. Все искрится, переливается — аттракционы, шумное техно, голубая сахарная вата. Девушка завороженно смотрит на Леви.

— Не знаю. Никто. Как и все, я просто сделала аватар, который мне нравится. И всем он нравится. Я долго собирала эти элементы в каталоге внешности, — говорит она. — Но ты какой-то странный чувак. Я тебя прежде не видела… На этот ивент-лайв одни и те же ходят, я почти всех знаю…

— Вот я тебе и говорю… Ты ничем не хуже. Ты, которая настоящая. — Он не обращает внимания на ее легкое недоумение, обычно никто не позволяет себе говорить о чьей-то реальной внешности, да еще и в таком контексте. Это равно

---

[34] Примечания: 34
«Disoriented» (в пер. *с англ.* «Сбитый с толку»).

дикости.

— Почему ты говоришь об этом? — Она словно под гипнозом, хочется уйти от него, но не получается, хотя он даже не держит ее.

— Потому что ты ангел. Я вижу это. Покажи мне свое лицо. — Парень слегка касается ее смуглого плеча, украшенного кристаллами и татуировками. Ее радужные хрусталики глаз устремлены прямо на его руку. Она придвигается чуть ближе, напряжение нарастает.

— Я не могу. Ну, ты же понимаешь… Нельзя, — почти шепчет она.

— Кто сказал, что нельзя? Кто придумал эти глупые правила? — шепчет он в ответ, проводя ладонью по ее щеке и прижимаясь к ней своим лицом. Она почти растаяла.

— Если я это сделаю, потеряю подписчиков, — говорит девушка.

— Если они не готовы к этому, пусть идут к черту, ты слишком красива для них, — убеждает Леви.

Ее спасение — узнавший ее знакомый из толпы.

— Ты чего тут? Пойдем в самый центр. — Он хватает ее за руку и утягивает в водоворот игроков.

Леви с усмешкой смотрит на все это, к нему

подсаживается Ада.

— Нам нужен дизайнер рейтинговых чатрумов, — говорит она.

— У меня уже есть кое-кто на примете. Только не думаю, что он сговорчив. Попросил одну знакомую помочь, посмотрим, что из этого выйдет, — задумчиво отвечает Леви. Об Айе он не рассказывал даже Аде. Несмотря на схожесть имен и близости к Леви, девушки разные, как небо и земля. И больше всего ему не хочется, чтобы они хоть раз столкнулись.

— Будет сложно. Не каждый согласится. Я тут разговаривала с одной девушкой, она сказала, что эти «детские игры» ей не интересны, и рисковать своими комнатами она не будет, — отвечает Ада.

— На такое мало кто пойдет. В этом и состоит сложность задачи. Дизайнеров и хостов здесь много, и в принципе не трудно уговорить любого из них, но те, у которых рейтинговые комнаты и лайвы — они слишком упрямы, — замечает Леви.

— Их можно понять, у них и так все нормально, народу много. Зачем им подписываться на какое-то сомнительное мероприятие? — с усмешкой говорит Ада.

— Поэтому нам нужно придумать новую кон-

цепцию. Взлом чатрумов и приватные вечеринки — это бред. На это ведутся только подростки. Нужно подумать о чем-то более масштабном. Даже не знаю, как бы тебе это объяснить…

— Кажется, я понимаю. Надо собраться где-нибудь и обсудить это.

— Я чуть позже расскажу тебе о том парне, которого я уже упомянул, — говорит Леви, считая, что ввести Аду в курс дела все-таки важно, пусть и без разговоров об Айе. — У меня была пара идей, как заставить его согласиться, но мне повезло. Одна девушка, с которой я раньше играл, оказалась с ним достаточно близка, — честно добавляет он.

— Если получится, то замечательно. Только ты уверен, что можешь доверять кому-то не из нашей группы? — с сомнением спрашивает Ада и, не дожидаясь его ответа, говорит: — Я накидаю тебе мыслей на эту тему чуть позже. — Она встает с земли, направляясь в сторону аттракционов, и буквально исчезает в пространстве.

Леви оглядывается в поисках других игроков. Видя, что сегодня этот ивент-лайв не так активен, как прежде, он выходит из сервера вслед за своей подругой.

* * *

Вне игры мир Леви не был таким грустным, как у других игроков, по крайней мере потому, что Леви жил своей идеей. Концепции в его голове не позволяли ему спокойно спать: он постоянно что-то писал в свой дневник, постоянно был на связи с ребятами из группы, постоянно мониторил новости в мире. Пока большинство людей, особенно таких молодых, как он, пребывали в коматозном состоянии с чокером «Элизиума», потребляя все его виртуальные плоды и радуясь симуляции жизни, Леви действовал. Он избегал приема антидепрессантов, много читал, много говорил. В его комнате висела доска, на которой он мелом вырисовывал схемы, где ставил маленькие цели, стрелками переводя их в большие. Каждый час он ставил себе какие-то задачи, выполнял их, в глубине души опасаясь бездействия. Окружающие называли его дураком, создающим пустую суету, но сам он так не считал.

В мире вне игры люди подобны зомби — уставшие, сонные, апатичные, молчаливые. Леви слишком выделялся среди них своей активностью. Каждый месяц они с Адой ходили получать антидепрессанты и прочие «нужные» медика-

менты от государства. Отмечались в списках, потому что это обязанность, а потом вдвоем шли на крышу и скидывали оттуда эти таблетки, которые они между собой называли «транками». На самом деле с десяти лет они тоже принимали транки, но с релизом игры решили попробовать бросить. Но так, чтобы никто об этом не узнал.

Вначале было тяжело. Хотелось лезть на стену. Оба думали, что умирают, но держались до последнего. Упадок сил, сильные головные боли, потеря аппетита, ночные кошмары. Такова была цена за столь бунтарский и по-детски неразумный отказ от транков. Болезненная бледность, синяки под глазами, излишняя худоба. Главное, как говорил сам Леви, не попасться, иначе будут большие проблемы, вроде определения в специальное учреждение и лечение еще более тяжелыми транками. А не попасться было сложнее всего.

Внешний вид начинал выдавать. Многие бы посмеялись над ними в тот сложный момент — глупые, зачем себя мучить, когда можно просто принять транки, и все пройдет? Но они выдержали, смогли.

Спустя месяц они спокойно обходились без них, чувствовали себя нормально. Правда сон был

беспокойный, а энергии слишком уж много. За транками они ходили, как на праздник, и с таким же воодушевлением выкидывали их, пока никто не смотрит.

Уже тогда они вовсю зависали в «Элизиуме», импровизируя с аватарами и прочими штуками, которые казались им чем-то чудесным. Правда, они быстро наигрались в такие мелочи. Потом появились рассуждения на тему нового мира, действия в форме поиска единомышленников, освоение программирования и прочее. Бесконечная суета и вера во что-то масштабное.

В реальности Леви и Ада все так же встречались на крыше с видом на серый город, который ночью переливался неоновыми лучами. Они спасали друг друга новыми идеями, заменяли пассивное действие транков. Потом к ним присоединились другие. Деятельность не прекращалась и превратилась во что-то реальное и осуществимое.

По крайней мере, они хотели в это верить.

20. Cybersex[35]

Системный администратор

Один из самых дорогостоящих ивент-лайвов — CYBERSEX. Комната, выглядящая как ночной клуб, является пристанищем игроков, готовых расплачиваться физическими минутами за киберсекс с игроками, чьи аватары синхронизированы с их реальными лицами. То есть каждый пришедший знает, что платит за подлинную красоту, а не виртуальный фейк.

Все в фиолетовом дыму — яркий свет, в реальности способный вызвать приступ эпилепсии. В воздухе витают сладковатые ароматы: мята, лайм, ром. Пространство разделено на несколько приватных комнат, которые сложно застать свободными.

Поток игроков непрекращающийся. Чаще всего это те, у кого физических минут всегда в достатке, чтобы позволить подобное развлечение.

Леви приходит сюда довольно часто. Высматривает завсегдатаев, обрабатывает их своими

---

[35] Примечания: 35
«Cybersex» (в пер. *с англ.* «Киберсекс»).

речами, пытаясь узнать, кто является куратором.

— Одно из самых прибыльных мест, которое можно приватизировать. Это же просто фонтан физических минут. Сюда столько кошельков приходит. Вот скажи мне, откуда у этих игроков столько минут? Это явно не те бедолаги, которые влезают в долговые ямы и тратят последнее, чтобы не потерять физическую связь с «Элизиумом». Это все — верхушка реального общества. Я не просто догадываюсь, я это знаю! — говорит Леви одному из самых близких членов группы — Хакиму.

— Люди могут сделать что угодно, чтобы заполнить эту душевную пустоту, порожденную нынешней реальностью. Я могу даже поверить в то, что эти ребята и правда лезут в долговые ямы, чтобы оплатить подобное развлечение, — задумчиво отвечает парень.

Леви раздраженно усмехается, глядя на друга.

— Чувак, очнись. Тут не место для философии, я тебе по фактам говорю. Эти ублюдки тут не просто так. Более того, высока вероятность того, что здесь может зависать кто-то из создателей всего этого мира. Это равносильно тому, что они просто построили где-то в реальности свой ночной клуб, нагнали туда дорогих проституток, и помимо

выкачки прибыли еще и сами там развлекаются. Да так и есть! — эмоционально восклицает Леви.

Кто-то из игроков оборачивается на его голос.

— Тише, тебя же могут услышать, — говорит Хаким.

— Музыка орет так, что услышать меня невозможно, — недовольно добавляет Леви.

— Так в чем заключается план? Как ты предлагаешь взломать ивент? — спрашивает Хаким.

Леви вальяжно откидывается на кожаный диван и с ухмылкой хищника пробегается взглядом по пространству.

— Надо выследить куратора. Все сделаем через него. Раньше я подозревал вон того татуированного амбала. — Он кивает в сторону крепкого парня, на шее которого сверкает ошейник с шипами, а глаза полностью черные, как у демона. — Но потом до меня дошло… Он всего лишь прикрытие. Этот вышибала ничего здесь не курирует. Скорее всего, ему тоже приплачивают физическими минутами за создание видимости того, что ивент принадлежит ему. Думаю, куратор — одна из проституток. Вон та азиатка с короткими розовыми волосами. — Леви жестом указывает на девушку в японской школьной форме, которая стоит возле одной из комнат и нервно разговаривает с

каким-то игроком. Глаза у нее светятся и словно лазером прожигают дым вокруг.

— Почему ты так решил? — нахмуривается Хаким.

— Татуировка. Посмотри.

Когда Хаким снова переводит на нее взгляд, то видит на ее бедре огромную анимированную татуировку дракона. Он извивается на ноге, а его чешуя переливается перламутром.

— Тот же дракон изображен вон на той гравюре. Абсолютно такой же. — Леви указывает на огромную гравюру над баром.

— Тогда все очевидно, — соглашается Хаким. — Что делать будем?

— Нужно снять ее. Прикинемся клиентами. Я готов даже минуты вложить, лишь бы заполучить ее, — отвечает Леви, не спуская с девушки глаз.

— Ты уверен?

— Да, я, черт возьми, уверен, — Леви смотрит в глаза сообщника, а затем встает с дивана и уверенно направляется к девушке, как только ее собеседник куда-то уходит.

Движением руки он переводит ей два часа физического времени.

— Идем. Только я с другом, — говорит Леви.

Она прищуривается, а затем отвечает:

— Три часа.

— В чем смысл? Каждый платит час. С двух человек — два часа, это же логично. — Леви делает вид, что возмущен. На самом деле это его ход. Изобразить обычного похотливого игрока, который хочет сэкономить. Таких тут тоже очень много.

— За двоих одновременно — три часа. Никаких скидок, — спокойно отвечает девушка.

Леви вздыхает и переводит взгляд на Хакима. Тот растерянно кивает.

— Ладно, твоя взяла.

Перечислив ей еще час, они входят в темную комнату, по углам которой протянута светодиодная лента, меняющая цвет каждые пять секунд. По центру комнаты, в углублении пола, расположилась огромная круглая кровать с черным шелковым бельем. В стене — большой аквариум с лунными медузами. По бокам стоят чаши с лепестками цветов и дымящиеся благовония. Вся атмосфера погружает в сладостный дурман.

Девушка проходит вперед и садится на кровать, жестом призывая сначала Леви. Он подходит ближе. Ее рука с острыми коготками быстро проходится от линии его подбородка до груди, а

затем обратно. Взяв его за шею, она целует его, утягивая на кровать. Ощущения странные, лишь потом он видит, что язык у нее как у змеи. Леви продолжает целовать ее. Хаким подходит ближе, но вдруг Леви хватает девушку за волосы и резко прижимает головой к кровати.

— Говори пароль от ивента, — злобно шепчет он.

Она начинает вырываться, пытаясь жестом отключить физический доступ, чтобы не чувствовать боль, но Хаким уже взломал ее аккаунт.

Девушка кричит, но никто не реагирует. В игре такие вещи никогда не воспринимались всерьез.

— Говори или я буду тебя пытать! — кричит Леви, всем весом прижимая ее к кровати и накручивая на кулак ее волосы так, что лицо девушки искажается от боли.

— Зачем?! — вопит она сквозь слезы.

— У нее почти три года физических минут, — говорит Хаким, когда перед ним открывается голографическая таблица с информацией о профиле игрока.

— Паршивка, — злобно бормочет Леви и продолжает издеваться. — Значит, будешь чувствовать много и долго. Очень долго.

Она пытается выскользнуть из-под него, но

попытки тщетны. Леви давит на нее сильнее.

— Что там еще? — спрашивает он Хакима, просматривающего ее информацию.

— Пароля не вижу. У нее есть какой-то дохленький ивент, но там посещений по нулям. Видимо, забросила.

— А от этого?

— Только название. По всей видимости, она просто не сохранила пароль в памяти аккаунта.

Леви разворачивается и отвешивает ей сильную пощечину.

— Отвечай!

— Нет! — кричит она и снова пытается позвать на помощь.

Леви бьет ее еще несколько раз, только уже намного сильнее. Хаким с опаской косится на него.

— Осторожнее, у нее физические показатели падают. Под воздействием такого количества физических минут мозг воспринимает боль как реальную.

Но Леви будто не слышит и продолжает наносить девушке удары.

— Я скажу, я все скажу, только отпусти меня! — вдруг восклицает она.

Леви останавливается, но не отпускает ее.

— Ну! Давай!

Но она молчит, содрогаясь от пережитой боли.

— Хаким, придержи ее, я сам поищу.

Они ловко меняются местами. Хаким не насе-дает на девушку, а просто крепко держит ее за плечи, не давая сделать лишних движений, как бы сильно она не вырывалась.

Леви быстро читает строчки в информации, но не может найти среди них пароля от ивента.

— Есть приватные папки в системе? — спраши-вает он Хакима.

— Да. Но по правилам пользования открывать их, находясь на сервере, нельзя. Только в ре-альности. В этом и фишка. Никто не может их открывать непосредственно в игре.

— Зачем нам слушать правила? Кто их приду-мал? Мы же можем их запросто нарушить.

— Я не знаю, как это сделать.

— Тогда будем разбираться на месте. — Леви открывает настройки аккаунта.

Девушка вдруг начинает дергаться с большей силой, пытаясь предотвратить происходящее, пока Хаким неуверенно удерживает ее, словно боится сделать больнее.

— Леви, я думаю, не стоит. Это опасно! Не зря в правилах сказано…

— Да прекрати! Что там может быть опасного?

— Остановись!

— Я могу разблокировать приватные папки, если воспользуюсь паролем от аккаунта. Это легче всего. — Леви начинает что-то набирать в системе.

Быстрая загрузка, буквально десять секунд.

А потом девушка просто перестает сопротивляться. Ее аватар бездыханно виснет на руках Хакима, который не понимает, что произошло. Леви резко оборачивается.

— Что с ней? — спрашивает он, нахмурившись.

— Вышла из сервера?

— Не похоже. Прикидывается. — Леви подходит ближе и пару раз трясет ее за плечи.

Но никакой реакции не следует. Парни кладут девицу на кровать и несколько минут наблюдают за тем, как ее аватар становится все более прозрачным, пока не исчезает совсем.

Леви и Хаким переглядываются.

— Какого черта? Что за уловка такая? — злобно шепчет Леви.

Хаким некоторое время молча смотрит туда, где несколько мгновений назад лежала девушка, а затем говорит:

— Хорошо бы, чтобы никто об этом не узнал.

— Что ты имеешь в виду?

— Ничем хорошим это не закончится, и скрыть ничего не получится. Максимум, что мы можем сделать, — все отсрочить. Ты узнал пароль? — спрашивает он.

— Узнал. Сейчас заблокирую ивент.

Леви открывает настройки комнаты и начинает вводить пароль. После этого появляется несколько вариантов: «Удалить», «Остановить», «Сделать приватным». Леви выбирает последнее, удаляет из ивента участников, а после меняет пароль.

— Можем уходить. Первая рейтинговая локация наша, — мрачно произносит он и выходит из комнаты.

21. Coop3r4tion[36]

Юно

Некоторое время я не общаюсь с Айей.

В моменты, когда «Элизиум» сильно затягивает, я пробую абстрагироваться от общения с игроками. Это необходимо, учитывая ту схему, по которой я сижу в игре. Чтобы регулярно выдавать качественные локации, мне категорически запрещено терять связь с реальностью, иначе вдохновение пропадает. Удивительно то, что создаю я по принципу эскапизма. Насмотревшись реальности, потребность в творчестве возрастает в разы. Но если я застреваю в фантазийном виртуальном мире, то тону в нем, как в сладостном болоте прокрастинации, забывая о том, что я все еще человек.

Когда я решаю взять перерыв от игры, как ни странно, я не получаю ни одного уведомления от Айи. Она не пишет мне сообщений, не приглашает в локации или ивенты, будто ей совершенно все равно, есть я или нет. И мне было бы плевать,

---

[36] Примечания: 36

«Cooperation» (в пер. *с англ.* «Сотрудничество»).

но я столько времени провел в «Элизиуме», и она всегда была рядом. Постоянно со мной. Складывается впечатление, что с другими она и не играет вовсе. Что в игру заходит только, чтобы играть со мной. Глупые мысли, слишком самонадеянно даже для меня, однако другого объяснения этой странности я найти не могу.

* * *

Дни идут, а кроме рассылок от админов я ничего больше не получаю. Пара запросов на создание пространств для ивент-лайвов, не более того. Реальность давит. Становится невыносимо тяжело даже просыпаться. Я не выдерживаю.

Сегодня тоскливый и до ужаса долгий день. Бывает такое чувство, когда и просыпаешься вовремя, и ничего плохого не произошло (и не произойдет, скорее всего), но при всем при этом чувствуешь себя потерянным. Убираюсь в апартаментах, заказываю доставку еды, недолго работаю, бесцельно смотрю в окно, в ленту новостей… И часто поглядываю на часы, а до вечера еще будто бы целая вечность.

Выхожу покурить на крышу, затем возвращаюсь обратно. Смотрю что-то, читаю. Заставляю себя набросать планы по работе. А на часах тем

временем уже половина девятого. Самое паршивое время. Лечь спать еще рано, а до одиннадцати далеко. Потом полночь. Пытаешься уснуть, ворочаешься в кровати, все раздражает. Свет из окна, громкая тишина, собственное сердцебиение, которое нарушает эту самую тишину. А самое странное — устаешь от всего. Эта особенность, с которой люди так и не свыклись еще со времен последней пандемии. Нас всех словно разом отравили. Апатия, физическая слабость, каждое активное действие — целое усилие. Ночные приступы тревожности. Когда внезапно просыпаешься посреди ночи и задыхаешься от страха за собственную жизнь.

И ощущение, будто это никогда не закончится.

В одну из таких ночей я решаю не пытаться снова уснуть, а посмотреть уведомления, чтобы отвлечься от деструктивных мыслей. К своему удивлению, обнаруживаю приглашение на один из самых посещаемых ивентов, который представляет собой конкурс так называемых виртуальных богов.

Виртуальными Богами в мире «Элизиума» считаются игроки с самыми яркими, по мнению большинства, аватарами и с самым большим количеством подписчиков. Поклоняются им

буквально все. Существует определенный культ виртуальных богов. В основном это девушки. Девушки определенных гипертрофированных стандартов красоты. Чаще всего похожие друг на друга настолько, что отличить сложно: четкие параметры, одинаковые татуировки (обычно это какие-нибудь узоры на все бедро). Широкие плечи, большая грудь, тонкая талия, огромные бедра. От них веет тяжестью. Даже лица у них выглядят тяжелыми — острые скулы, огромные губы, мелкий лоб, узкие глаза. Из элементов одежды обычно используют украшения, в остальном тело закрывают татуировки. Настолько, что одеваться им не приходиться. Парней среди них практически нет, участвовать имеют право все, но в финал обычно проходят только девушки.

Главный смысл участия — возможность жить лучше в реальности. И речь идет не о денежном вознаграждении. Обычно выигравших девушек отбирают богатые люди, которые приглашают красавиц жить с ними на определенных условиях. Что-то вроде эскорта, только долгосрочного, даже пожизненного. Что с ними происходит дальше — для многих загадка, но слухов ходит много. От самых примитивных в стиле — «они всего лишь секс-игрушки», до откровенно странных,

говорящих о том, что эти девушки становятся «мебелью» для богатых людей. К слову, в последнее мне верится даже больше.

После победы у девушек отнимают доступ к их аккаунтам в «Элизиуме», то есть их жизнь становится полностью реальной, а это значит только одно — они должны постоянно присутствовать в моменте. Для чего?

Один мой знакомый как-то рассказывал мне, что в реальном мире у него была подруга, у которой был аккаунт-миллионник, плюс верификация, то есть она входила в группу богов. Тысячи игроков желали провести с ней время, а она решила поучаствовать в конкурсе, искренне веря, что реальная жизнь может и должна быть куда интереснее симуляции. Она одержала победу. Распрощалась со своим бывшим парнем, пожелав ему удачи, сказала «до свидания» друзьям. И исчезла. Аккаунт удалился сразу же в день ее победы в ивент-лайве.

Около года о ней ничего не было известно, но однажды она объявилась на пороге дома моего знакомого. Выглядела она лучше, чем когда-либо. Ухоженная, дорого одетая, с золотыми браслетами на щиколотках, но взгляд у нее был как у зомби. Он впустил ее, попытался разговорить,

а она вела себя максимально странно. Сначала говорила о том, как у нее все было замечательно, со смехом рассказывала о том, как выполняла роль стола, на который ставили свечи — горячий воск растекался по ее оголенной спине. Она громко смеялась, но периодически переходила на шепот, словно боялась, что кто-то подслушивает. А потом она стала говорить, что ей срочно нужно вернуться в «Элизиум». Что, если создать ей новый аккаунт и новый аватар, то она сможет начать жизнь заново. Говорила о том, будто ей вообще не нужно никакое «реальное благополучие», и что лучше игры нет ничего.

В «Элизиуме» ты хоть и максимально зависим, но при этом максимально свободен. Такой вот парадокс.

Игровое благополучие оказалось куда более ценным, чем настоящее. Да и что есть «настоящее»? Это слово давно потеряло свою актуальность.

Она каким-то образом смогла приобрести еще один чокер. Он помог ей зарегистрироваться, но ничего не вышло. Золотые браслеты на ее щиколотках были неспроста. По ним определили ее геолокацию, за ней пришли. А по контракту, который получают так называемые «боги», они

буквально становятся собственностью других людей. Так или иначе, многие все равно были об этом осведомлены или, по крайней мере, догадывались, но в итоге шли на такой шаг, веря, что все лучше, чем существование в неблагополучной, низшей реальности. Именно так называли нашу подлинную жизнь — низшая реальность.

Вспомнив эту историю, я удаляю уведомление. Смотреть там не на что. Одинаковые девушки, с одинаковыми лицами, борются за одинаково убогую участь, сами того не осознавая. Все-таки многие ивенты в «Элизиуме» вызывают у меня недоумение. Людям нравится сходить с ума различными способами.

Но стоит мне удалить одно уведомление, как на смену ему приходит новое. Приглашения от незнакомых пользователей всегда вызывали у меня лишь желание поскорее ограничить круг лиц, что могут присылать мне уведомления, но каждый раз я ввязывался в какой-то странный и не имеющий никакого смысла диалог.

«Есть интересное предложение. Плачу криптой, а не минутами. Цену устанавливай сам».

Когда возникает запрос на создание каких-то комнат или деталей, я принимаю только деньги, отказываясь от минут, но чаще всего игроки

только и могут что предлагать мне минуты, поскольку деньги заранее уходят на них. По этой причине отказываться было бы глупо, и я принимаю приглашение в локацию, заранее активируя игровой чокер.

После перехода в виртуальную реальность я оказываюсь в тесной, темной комнате, напоминающей подвальное помещение, оборудованное под бар или ночной клуб. В «Элизиуме» таких комнат большинство. Передо мной сидит девушка, которую я прежде не встречал.

— Что за «интересное предложение»? — спрашиваю я, присаживаясь напротив.

Прежде чем ответить, она некоторое время молча смотрит на меня ледяным, отталкивающим взглядом.

— А здороваться тебя не научили? — с возмущением спрашивает она.

Я обескураженно смотрю на нее, удивляясь такой странной реакции.

— Мы же в «Элизиуме», о чем речь?

— И что? Это отменяет элементарные правила приличия?

Говорит она нетипично для обывателя виртуального мира. Здесь мало кто придерживается «правил приличия» или чего-то в этом роде. Тут

редко здороваются, почти никогда не прощаются.

— О'кей. Добрый день. Или вечер. Здесь сложно понять, что именно, — сухо говорю я, окидывая взглядом стены без окон.

Она вздыхает и смотрит на меня.

— В общем, я хотела спросить, возможно ли сделать локацию по моему четкому описанию?

— Если заказ, то всегда по описанию, — пожимаю я плечами.

— Нет. Ты не совсем меня понял. Я не буду скидывать референс. Точнее, я скину его, но этого мало. Я проработала план до мельчайших деталей. Мне не нужна импровизация, мне не нужен приблизительный вариант. Чем ближе к моему описанию, тем лучше. Мне важно и нужно курировать процесс создания лично, понимаешь? — говорит она, выжидающе глядя на меня.

— И? Если тебе так важны детали, и план у тебя хорошо продуман, может, ты сама и сделаешь эту локацию? Какой смысл в моей помощи? — искренне недоумевая, спрашиваю я.

— Не могу. Я пыталась. Но это сложнее, чем кажется на первый взгляд.

— Хоть кто-то понимает…

— Нет, правда. Вроде четкая картинка есть, но

выходит размыто или с пикселями. Тут необходимо время, больше практики. А локация мне нужна как можно скорее. В ближайшие сроки. Очень нужна. — Тон ее приобретает умоляющие нотки, но говорит она тихо, словно нас кто-то может подслушать.

— Хорошо, ты меня и правда заинтересовала. К чему такая срочность?

— Это уже мое дело, — резко отрезает она. Ее манера переходить с одного настроения на другое начинает меня раздражать.

— Какой тип локации? — спрашиваю я, проигнорировав агрессивный выпад.

— Чатрум. Приватный.

— Приватный? В таком случае будет наценка.

— Мне все равно.

— Ладно, — озадаченно произношу я. — Интериор?[37]

— Не совсем. Мне нужен интериор, переходящий в экстериор[38].

— Подробнее.

Девушка вздыхает, словно собираясь с мыслями и восстанавливая картинку в памяти.

---

[37] Примечания: 37
«Interior» (в пер. *с англ.* «Внутренний мир»).

[38] Примечания: 38
«Exterior» (в пер. *с англ.* «Внешний вид»).

— Это комната. Большая комната. Гостевой зал. Есть подъем на второй этаж, но он не обязателен. Тут важнее балкон с переходом в сад.

— Звучит дорого.

— Что ты имеешь в виду?

— Сколько ты готова заплатить за эту локацию?

Она молчит, обдумывая мой вопрос.

— Не совсем понимаю… Я же тебе сказала, сколько ты сам запросишь, столько и заплачу, — отвечает девушка.

— Но ты собираешься платить криптой? Или я что-то неправильно понял?

— Все правильно. Деньги, не минуты.

— Я к тому, что создавать экстериор сложнее, чем интериор. Это чисто физически сложно. Я теряю много энергии. Поэтому не уверен, что мне это интересно. Зависит от того, сколько ты заплатишь. Расценки за такое не маленькие. Я просто не понимаю, на сколько ты сама рассчитываешь?

— Еще раз говорю, совершенно любая сумма, — на полном серьезе говорит она.

— Раз так, я выставлю счет в личных сообщениях. Там уже сама решай.

— Договорились.

Вновь позабыв об упомянутых правилах приличия, я выхожу из сервера, даже не попрощавшись с ней.

Позже я определяю сумму для подобного заказа и пишу ей.

К моему удивлению, она быстро переводит деньги, даже не уточняя сроки выполнения. Очевидно, что она не простая девушка. Не зная ее предыстории, сложно представить, откуда у нее такие деньги и чего ей стоило их найти. И стоило ли вообще?

Назначив срок выполнения, я отключаю чокер.

22. Kill m3 now[39]

Кира

Я попадаю в комнату *Everlasting Love*[40] по приглашению парня, которого встретила в приложении по поиску партнера. Это первый раз, когда я воспользовалась приложением. Комната представляет собой точную копию пика Виктории в Гонконге, но абсолютно пустая. Кажется, меня просто обманули.

Я стою на краю и всматриваюсь в даль несуществующей городской жизни. Понятное дело, что этот огромный обрыв и небоскребы, виднеющиеся отсюда в красноте яркого заката, — всего лишь иллюзия, но мне почему-то не по себе.

Зря я включила физический доступ, но с другой стороны, со страхами надо бороться.

Хочется спрыгнуть и ощутить чувство полета с такой огромной высоты. Меня быстро выкинет из сервера, но я боюсь. «Элизиум» словно ожива-

---

[39] Примечания: 39
«Kill me now» (в пер. *с англ.* «Убей меня сейчас»).

[40] Примечания: 40
«Everlasting love» (в пер. *с англ.* «Вечная любовь»).

ет на глазах, с каждым днем все реалистичнее, особенно если подключить физический доступ.

— Извини, что опоздал, — слышу я незнакомый мужской голос за спиной.

Обернувшись, вижу того парня из приложения. Смуглый, с зелеными глазами, татуировкой над бровью, темные волосы с синей краской на концах заплетены в короткие дреды и собраны в хвост.

— Привет, — спокойно говорю я.

— Давно ждешь? — Он улыбается.

— Как ты это сделал?

— Ты это о чем? — Он продолжает улыбаться, только уже с непониманием во взгляде.

— Я получила приглашение в локацию, но, когда прибыла, здесь никого не было. Такое ведь невозможно. Пригласить игрока можно только находясь непосредственно в комнате.

Прежняя улыбка сменяется мрачной ухмылкой.

— Пора бы уже привыкнуть, что в этом мире возможно все.

С этими словами он бросается ко мне и заламывает мне руки за спиной. Игры играми, но к такому повороту событий я не была готова, поэтому неосознанно кричу.

Внезапно в локации появляются еще два человека — одеты во все черное, с масками на лице.

— Отличная работа, Джасей, — говорит один из парней, подходя ближе.

— Я пробил ее счета, у нее более тысячи физических минут, должно быть, богатая. — Тот самый Джасей, который держит меня, снова мерзко улыбается.

Каким образом он узнал количество доступных мне минут?

— То, что нужно. — Парень в маске одобрительно похлопывает друга по плечу, а затем снова смотрит на меня своими ярко-желтыми глазами. — Поделишься минутками? — Его наигранно-сладкий голос вызывает у меня тошноту.

— С чего бы это? — спрашиваю я, пытаясь вырваться из рук Джасея. Все это начинает порядком раздражать. — Я пришла сюда развлечься, а не благотворительностью заниматься, — отрезаю я.

Игрок в маске смеется, а потом хватает меня за волосы и поднимает голову так, что мое лицо оказывается прямо напротив его. Тут-то я и вспоминаю, что у меня включен физический доступ, и боль я чувствую так же, как и в реальности.

— Отпусти! — визжу я, высвобождая одну руку из хватки Джасея и вцепляясь ею в собственные

волосы, чтобы облегчить боль.

— Нет, не отпущу. Смотри, как это работает. Думала, раз попала в игру, то все тут иллюзорное? Как бы не так. Судя по всему, в реальности у тебя предостаточно денег, чтобы купить столько физических минут. Тебе и там неплохо, а таким, как мы, повезло чуть меньше, и единственный выход — жизнь здесь, а для этого, чтобы ты понимала, нам нужно очень много минут, плюс собственные локации. И ты можешь нам в этом помочь. Не хочется благотворительностью заниматься? Не проблема! Заставим! — Его голос жесткий, озлобленный. Лицо с бешеной улыбкой, которую я могу прочувствовать даже за черной маской.

Он еще сильнее сжимает мои волосы и буквально протаскивает меня коленями по асфальту. Боль невыносима. А я и подумать не могла, что в игре, помимо приятных ощущений, присутствует и она.

Я пытаюсь выключить физический доступ, но все тщетно — до меня слишком поздно доходит, что мой аккаунт был взломан, как и вся локация.

— Говори пароль или мы скинем тебя с обрыва! — кричит он, ногой толкая меня на землю.

Пароль обязателен для полного списания физических минут. И если аккаунт они смогли

взломать довольно быстро, то для доступа к минутам им нужна моя помощь.

Оказавшись на земле, я быстро закрываю голову ладонями, чтобы эта сволочь снова не схватила меня за волосы.

Мне нужно срочно выйти из игры. Прямо сейчас. Но мой аккаунт взломан, и я не могу отключиться от браслета. Мне никто не может помочь, я лежу в комнате абсолютно одна. Не могу ни вырубить физический доступ, ни выйти из сервера.

Второй парень в маске, наименее разговорчивый из всех, подбегает ко мне и больно сжимает мое плечо.

— Говори пароль или мы убьем тебя. По-настоящему, — почти рычит он.

Подавляя болезненные ощущения, я усмехаюсь.

— И каким же образом вы «по-настоящему» убьете меня в игре, где все иллюзия, даже мои собственные физические ощущения? Это же просто аватар, или вы думали, что я под страхом смерти скажу вам пароль, не подумав, что это просто невозможно?

Они переглядываются между собой, и тот, что позиционировал себя главой этой банды заиг-

равшихся мразей, снова хватает меня за руку и тащит по земле.

— Спешу огорчить, но ты хоть раз задумывалась, как работает браслет? Он полностью подчиняет себе твой мозг, а уж если браслетик твой взломан, значит, вся боль, доступная тебе благодаря драгоценным минутам «счастья», реальна как никогда. Твое физическое тело в данный момент чувствует то же, что и твой аватар. Сам браслет посылает в мозг сигналы о физической боли, и, если мы захотим убить тебя по-настоящему, это будет проще простого. У тебя мозг из ушей вытечет. — Снова разразившись смехом, он бросает меня на асфальт.

— Говори пароль! — Возле меня снова стоит Джасей, придерживая нож у лица и накручивая мои длинные волосы себе на кулак. Из глаз брызгают слезы, трудно контролировать чувства.

— Один, шесть, четыре, два, пять, ноль, — тихо говорю я, в надежде, что меня сразу же отпустят.

Над моим аватаром возникает прозрачный экран, показывающий списание минут.

Парни довольно переглядываются, но один из них продолжает держать меня.

— Все, теперь оставьте меня, — почти умоляющим тоном произношу я.

— Нет, милая, свидетели нам не нужны, а вот очередной убитый при загадочных обстоятельствах игрок — самое то. Новости читала? — Самый разговорчивый в маске снова улыбчиво смотрит в мою сторону.

— Значит, это не ошибка в игре? Это вы убиваете пользователей? — в шоке вопрошаю я, пытаясь подавить очевидный в моем голосе страх.

— Поздравляем, и это правильный ответ! — Он начинает хлопать в ладоши и раздражающе смеяться. Его идиотская манера разговаривать бесит куда сильнее рукоприкладства.

— Тебя нам тоже придется убить. Ты уж прости, что наше свидание не удалось. — Джасей снова тянет меня за волосы и просто пожимает плечами.

Я не успеваю моргнуть, как внезапно всех троих отбрасывает от меня на приличное расстояние, а в локации раздается грохот, похожий на взрыв. Парни быстро поднимаются на ноги и сбиваются в кучу, озираясь по сторонам.

— Я смотрю, у нас объявились нарушители! — Низкий мужской голос не лишен сарказма.

Передо мной возникает еще один парень, и, видимо, отношения к этим убийцам он не имеет. По крайней мере, пока.

Я заранее знала о его появлении в «Элизиуме». Это наша первая виртуальная встреча. Спустя последние пять лет…

Высокий, тощий, с растрепанными серыми волосами и блестящими цепями на тонких длинных запястьях. Лисьи глаза лавандового цвета смотрят пристально, а на шее извивается белая змея.

На ногах массивные кроссовки, на плечах длинное кособэ с голографическим принтом. Для игрока «Элизиума» — вполне банальный прикид, а вот поведение — отличное от других. Ведет он себя так, словно претендует на локацию не меньше убийц.

— А ты еще кто такой? — кричит парень в маске, снова направляясь в мою сторону.

Однако дойти не успевает. Его снова отбрасывает к остальным. При этом парень со змеей не делает буквально ничего. Стоит ровно и просто наблюдает за ними.

— Можешь называть меня системным администратором ряда локаций, хотя такое определение не совсем мне подходит. Впрочем, не важно. Попрощайся с дружками, — улыбается незнакомец, обнажая небольшие клыки, которыми он, по-видимому, привлекает внимание. Из-за безгранич-

ного ассортимента элементов самовыражения пользователи порой выглядят максимально странно, но разнообразно, и каждый пытается выделиться как может: татуировки на глазах, рога, пирсинг, длинные ногти, сияющая аура, брендовые вещи — кто как хочет. Поэтому меня уже ничего не удивляет.

— Системный админ?

Он не успевает договорить и просто исчезает. Можно предположить, что мерзавца вышвырнули из сервера, но как по мне, это слишком безобидно по сравнению с его планами.

Те двое тоже не успели и слова сказать — испарились друг за другом.

Теперь системный администратор смотрит в мою сторону. На лице ни сочувствия, ни эмпатии.

— Куда они делись? — спрашиваю я, поднимаясь на ноги.

— Я заблокировал их, — холодно отвечает он.

Надо мной загорается уведомление — минуты зачислились обратно.

— Это ты сделал?

Он лишь кивает.

— Да уж, после такого никаких физических минут не надо, — вздыхаю я.

— Настолько было больно?

Админ наклоняет голову, рассматривая меня.

— Словами не передать.

— Бывает и хуже. Тебе повезло. — Он пожимает плечами.

— Спасибо, что помог.

— Это просто одна из моих обязанностей — блокировать нарушителей, — сухо отвечает он.

Я немного смущаюсь от гнетущей атмосферы нашего общения.

— То есть ты на самом деле системный администратор?

— Типа того.

— Интересно. Впервые встречаю кого-то из работников игры. Сложно было устроиться на такую должность?

— Да.

Он не особо разговорчив, это очевидно. Но мне все же интересно.

— Меня зовут Кира. — Я протягиваю ему руку. В ответ он лишь презрительно смотрит на меня.

— Я Рен, — отвечает он и механическим движением, словно робот, протягивает руку в ответ.

23. Th3 visu4l[41]

Кира

Он приглашает меня в свою локацию не потому, что хочет провести со мной время, а потому, что там ему легче будет восстановить доступ в мой аккаунт. Раньше я и подумать не могла, что работникам игры полагаются свои собственные комнаты, так что это кажется мне отличной привилегией.

Его комната очень темная. Окна от потолка до пола, а за ними город на рассвете. Точнее, за полчаса перед самим рассветом, поэтому и атмосфера такая сонная. Серо-голубой приглушенный неоновый свет тускло освещает небольшое помещение. На прозрачном кофейном столике пустая пепельница, на дне которой готическим шрифтом написано: «True Love[42]», и закрытая бутылка джина «Bombay Sapphire». Пол обсыпан долларовыми купюрами. Естественно, здесь, в

---

[41] Примечания: 41
«The visual» (в пер. *с англ.* «Визуальный»).

[42] Примечания: 42
«True love» (в пер. *с англ.* «Настоящая любовь»).

этом мире, они бесполезны, но такой элемент декора встречается во многих локациях, особенно в клубах и барах. Здесь они высмеивают некогда ценную валюту, втаптывая ее в пол.

— Такая маленькая квартира. Тут всего один диван и стол… Еще и темно. Тебе так удобно или это просто нельзя исправить? — спрашиваю я, не подумав, что мои слова могут звучать грубо и неприлично.

— Мне так нравится, — холодно отвечает он, что-то печатая на сенсорном экране, возникшем перед ним.

Немного покрутившись возле него, я все-таки решаю сесть на диван, чтобы не чувствовать себя настолько скованно.

— Можно открыть джин? — спрашиваю я, указав на бутылку.

Он с усмешкой во взгляде смотрит в мою сторону.

— Ты наглее, чем я думал, — отвечает Рен, качая головой.

— Но это же просто игра, здесь не обязательно вести себя, как в жизни, — улыбаюсь я, оправдываясь за свое поведение.

— Открывай, твоя взяла. — Впервые на его лице появляется такая милая, искренняя улыбка. Это

помогает мне почувствовать себя увереннее и свободнее в общении.

— Отлично. — Я беру бутылку и открываю ее. — А стаканы где?

В следующую секунду они уже стоят на столе прямо передо мной. Я принимаюсь разливать джин по стаканам, изредка поглядывая на Рена, который сосредоточенно пытается вернуть доступ к моему профилю.

— Кстати, как ты пришел к тому, что стал работать в «Элизиуме»? — спрашиваю я, делая глоток джина. Я заранее активирую физический доступ, чтобы почувствовать обжигающий горький вкус, который начинает согревать меня.

— Странный вопрос. Выбора не было. Мне неплохо платят, кстати, — немного неуверенно отвечает Рен.

Я снова смотрю на бутылку перед собой, думая, о чем же еще его спросить, чтобы как-то поддержать разговор. Я обращаю внимание на галочку, что горит над его аватаром. У меня точно такая же.

— Тоже синхронизировал свое реальное лицо с игрой?

— Почему бы и нет? В отличие от многих, мне с лицом в реальной жизни повезло. — Он впервые

глядит в мою сторону. Такой надменный.

— Да. Ты красивый.

Я вижу, как на его лице мелькает тень улыбки.

— Ты тоже симпатичная. Мне нравится.

Он тянется, разминая плечи, будто устал. В реальной жизни он часто так делал, я до сих пор это помню. А он не помнит ничего. Скорее всего, даже не знает…

— У тебя тоже включен физический доступ? — тут же спрашиваю я.

— С чего ты взяла?

— Ты потянулся. Значит, ты чувствуешь.

Рен насмешливо закатывает глаза.

— Все ты замечаешь.

— Здесь такие вещи сразу бросаются в глаза, не забывай об этом, — говорю я.

Он не отвечает.

Некоторое время мы молча сидим и смотрим друг на друга. В какой-то момент я все же ломаюсь и отвожу взгляд в сторону. Так я делала в реальной жизни. Там я боялась смотреть людям в глаза.

— Расскажешь, как встретилась с этими парнями? Или это была случайная встреча? — наконец-то спрашивает Рен нормальным тоном. Не высмеивающим, не грубым. Обычным.

— Свидание через приложение. Один из них пригласил меня в локацию.

Рен усмехается и устало прикрывает лицо ладонями.

— Что? — смущенная такой реакцией, спрашиваю я.

— Трата времени. Я часто ходил на такие свидания. Никого интересного там не встретишь.

— Я до этого раза не пользовалась, но потом мне стало скучно.

— Хотела отношений с кем-то?

— Просто познакомиться. А ты?

— Хотел отношений. Много разных отношений. Я для этого тут и сижу.

— У тебя тоже большое количество физических минут?

— Да. Мне нравится их использовать с помощью девушек.

— Звучит мерзко. Тебя спасает то, что в реальной жизни ты молодой и красивый. А то паттерн поведения у тебя, как у какого-нибудь старого извращенца, который только ради этого и играет в «Элизиум».

— Так открыто выражаешь мнение. Не боишься. Мне нравится.

— Ты постоянно говоришь: «мне нравится»?

— А что? Тебе *не нравится*?

Он двигается ближе и неожиданно целует меня.

— Ты тоже пришла за этим.

Я молчу. Он словно понимает, что пришла я именно *за ним*.

— Нечего переживать, сюда все за этим приходят. В реальности одиноко. Я вот давно людей не видел.

— А где ты живешь?

— Не имеет значения.

— Не бойся, искать тебя не стану.

— И все же говорить не буду. А то вдруг решишь найти.

— Не знаю, кем надо быть, чтобы искать игроков в реальности.

— Многие мечтают об этом. Люди знакомятся, общаются, кто-то верит, что по-настоящему влюбился или нашел своих единомышленников. Хочется увидеть друг друга в реальности, чтобы подтвердить серьезность чувств и намерений. Но часто все сталкиваются с сильнейшим разочарованием. Ты думаешь, что здесь тебе море по колено, все доступно, все красиво, все привлекательны. А потом вы видитесь в реальности. И становится неприятно. Вроде и ничего страшного

не произошло, но осадок остался. Чувство, что тебя обманули.

— Зачем так зацикливаться на материальном и визуальном? Если нравится общение.

— Затем, что мы живем в материальном мире. Не романтизируй. Даже ты зациклена на «визуальном». Иначе зачем синхронизировала свое настоящее лицо с аватаром? Хочешь, скажу тебе? Ты просто чувствуешь свое превосходство над другими игроками. Ты красивая в реальности, у тебя есть подтверждение. Какие они в реале? Остается только догадываться, но о своих истинных лицах тут говорить не принято. Люди в большей степени ненавидят себя. Им внушили комплексы, навязали стандарты. Так было всегда.

— Но ты тоже зациклен на себе. То, что ты сейчас обо мне сказал, скорее описывает тебя самого.

— Говори что хочешь.

Его отрицание вызывает у меня улыбку.

— Ладно. Спасибо за помощь и за то, что вернул доступ к аккаунту.

— Уже уходишь?

— Хочешь, чтобы я осталась?

— Не в моих правилах уговаривать. Счастливо.

После этого я ухожу из его комнаты.

24. Amn3sia[43]

Кира

«Элизиум» был на начальном этапе создания, когда его разработчики предложили моим родителям вложиться в развитие этого проекта. Как и многие из элиты, моя семья относилась к меценатам, выделяющим бюджет на различные научные разработки. Вкладывали деньги они всегда осознанно, предварительно изучив концепцию проекта и поближе пообщавшись с создателями.

С «Элизиумом» все обстояло несколько иначе. Мои родители выставили свои условия, при невыполнении которых деньги будут изъяты обратно. Узнав о том, как будет устроен виртуальный мир и какие функции в нем будут присутствовать, они заинтересовались концепцией искусственного интеллекта, решив, что это поможет мне избавиться от затяжной депрессии. Создатели дали им гарантию выполнения всех их пожеланий. На двадцать шестой день рождения мне

---

[43] Примечания: 43
«Amnesia» (в пер. *с англ.* «Амнезия»).

подарили чокер «Элизиума». Он отличался от тех, что были у большинства других игроков. Сделанный специально на заказ, он был в золотом обрамлении с кристаллом по центру, который пропускал через себя неоновые лучи индикатора физического состояния. Его преподнесли мне в бархатной коробке с шелковой лентой, в углу красовались мои инициалы. Такой чокер был у каждого представителя элиты. Эта информация была конфиденциальна, ведь создатели «Элизиума» позиционировали свою игру для «всех». Элита никогда не входила в это определение. Наши аватары ничем не отличались от аватаров других игроков, о нашем статусе в реальности никто не знал. В игре мы были на равных. Относительно.

Три года назад мой возлюбленный покончил с собой. Аксель, как и я, был представителем высшего общества. Мы познакомились на приеме его родителей, когда нам обоим было по девятнадцать лет, почти сразу же мы начали встречаться. Все шло к помолвке, нашу пару считали красивой и представительной, но мало кто знал, что у Акселя была серьезная наркотическая зависимость. С каждым годом он выгорал все больше и больше. Постоянные скандалы в

доме, нервные срывы, после которых следовала апатия и нежелание жить. Будучи обладателем неограниченных ресурсов, Аксель мог прожить эту жизнь как угодно, но посчитал, что все в мире бессмысленно. Он все больше замыкался в себе, порой был просто невыносимым, большую часть времени в последние дни жизни он оставался в доме, где играл на фортепиано часами. Вскоре он застрелился.

Для меня это была первая и самая страшная потеря в жизни. Я любила Акселя всем сердцем. Он был единственным интересным событием для меня, единственным смыслом существовать. Звучит как одержимость, но так оно и есть. Когда умер Аксель, я говорила всем, что сделаю то же самое. Только я никогда не думала об этом в контексте реальной жизни, мои фантазии больше напоминали драматическое кино, и от этого мне было спокойно. И все же интерес к жизни был потерян, мне не особо хотелось выходить в свет, общаться с другими людьми. Все, что я могла делать, — просыпаться в четыре вечера, часами сидеть за его фортепиано, пытаясь произвести хоть немного гармоничный звук, валяться на диване с книгами или на кровати в комнате, смотря в потолок. Семья не знала, что делать со всем

этим. Я уже давно не была подростком — взрослая и неприспособленная к жизни женщина, которая потеряла во всем смысл. Это было омерзительно. Целыми днями я жалела себя, жалела судьбу, которая не сложилась, жалела мечты, ведь им не суждено было сбыться.

Когда отец сказал, что пожертвовал огромные деньги в разработку игры, я отнеслась к этой новости с безразличием, так и сказав, что мне это вообще не интересно. «Лучше бы ты вложил деньги в исследования и опыты по воскрешению умерших людей», ядовито бросила я тогда.

— Отчасти так и есть, — вдруг ответил отец, сидя за столом во время ужина.

— Это очень волнительный опыт для всех нас, такого еще нигде не было, — вмешалась в разговор мать.

— О чем вы вообще говорите? Какая игра? — недоумевала я.

— Скоро ты все увидишь.

А позже мне подарили чокер. Перед погружением в виртуальный мир со мной провели консультацию. Мне объяснили, чего стоит и чего не стоит ожидать от вещей, переживаемых в игре. Я все еще не могла ясно представить, как это будет. Не было восторга, но был интерес.

А потом мне сделали аватар и личный ивент-лайв, где я решила устроить вечеринку, куда позвала случайных игроков, у которых было много подписчиков. Они в свою очередь распространили новость о новом ивент-лайве среди других игроков, разослали приглашения в локацию. «Элизиум» начинал казаться мне каким-то волшебным путешествием в собственные фантазии. Что уж говорить, я была под огромным впечатлением от этой игры.

Но больше всего я ждала *его*. Во время ориентации консультант игры и родители рассказали мне, почему они вложили деньги в создание. Главный интерес моей семьи заключался в создании искусственного интеллекта по личности Акселя. Взяв его фото, видео, записи звонков, переписки, личный дневник, информацию от близких и прочие вещи, они воссоздали его в «Элизиуме». Более пятнадцати тысяч сообщений и звонков. Они уверяли меня, что я не смогу отличить дубликат от реального Акселя. Но в моей игре он появится не сразу. Это тоже было частью плана. Так интереснее.

Каждый день я подключалась к своему ивент-лайву и ждала его появления, как ребенок, который считает дни до дня рождения, чтобы

получить заветные подарки. Появился он спустя три месяца, в тот самый злополучный момент, когда я отвлеклась и решила интереса ради познакомиться с другими игроками. Знакомство вышло ужасное. Но именно тогда сработал механизм. Он включился. И защитил меня.

Рен. Так зовут виртуальную версию Акселя. Я не сразу поняла, что разработчики слукавили, когда кивали в ответ на вопрос о том, будет ли ИИ моей собственностью? Нет. Конечно нет. Они создали его для работы и взаимодействия со всеми игроками, предоставив мне возможность снова пережить все эти этапы. Первое знакомство, реалистичное развитие отношений… С другой стороны, я не была против, но и не посчитала нужным сообщить о нарушении контракта родителям.

Сам Рен спокойно взаимодействовал с другими игроками, более того — запрограммирован он был так, что разум Рена верил в его схожесть с другими игроками. Живой человек. Со своей историей и реальной жизнью. Разработчики погрузили в него все те воспоминания, которые предположительно могли быть у моего Акселя. Оставалось только гадать, как они на нем скажутся. Это лишь часть эксперимента.

Вся эта информация оставалась в тайне. Никто не должен был знать о том, что Рен — дубликат, не реальный игрок, а искусственный интеллект, созданный по подобию некогда живого человека. От этой тайны я чувствовала себя еще более особенной. Я наивно полагала, что Рен — единственный дубликат во всей игре, а я его счастливая обладательница, несмотря ни на что.

Кто же знал, что я была не права, а Рен был не единственный.

25. W4tchin you li4r[44]

Юно

Сидя на кровати у окна, я смотрю на Нео-Сеул перед пасмурным рассветом. Огни и неон, рекламы-голограммы — все это сверкает на горизонте, но уже более бледным светом из-за утреннего солнца, скрытого под огромным слоем городского смога и штормовых туч. Странное ощущение. Находясь в игре слишком долго, тебе хочется ощутить реальность, свободу от чокера и замкнутого пространства чатрумов, но как только попадаешь в эту реальность, ощущение тесноты становится более явным. Здесь еще хуже, а бежать уже некуда. Все-таки «Элизиум» лучшее место в мире, хоть и не существующее, в привычном понимании этого слова.

Часто я ловлю себя на мысли, что совершенно не могу оставаться в реальности. Страх одиночества, потерянности, бессмысленности собственной жизни угнетает меня, и становится страшно, поэтому я бегу туда, где мне спокойно. Где я создаю

---

[44] Примечания: 44
«Watching you liar» (в пер. *с англ.* «Я слежу за тобой, лжец»).

свой собственный идеальный мир, который принимают остальные. Мой единственный смысл.

Снова приходит анонимное приглашение в какой-то ивент-лайв. Я надеваю чокер и возвращаюсь в «Элизиум».

Я не успеваю понять, где нахожусь, как чьи-то холодные ладони накрывают мои глаза.

— Привет. Подумала, что тебе возможно скучно, решила позвать тебя сюда, — улыбается Айя.

— Мысли читаешь? — усмехаюсь я.

— По крайней мере, стараюсь это делать.

— Неплохо получается.

— Я быстро учусь, — говорит Айя, оглядываясь по сторонам. — Как тебе локация?

Мы оказываемся посреди огромного собора, созданного по подобию тех, что раньше красовались в Европе реального мира. Пространство огромное, полностью из белого камня. Кажется, что если крикнуть, то эхо будет оглушительным.

— Мне нравятся такие нетипичные чатрумы, — отвечаю я.

— Я бы даже не называла это чатрумом. Никто не пользуется подобными локациями, в этом их прелесть. Игра контрастов.

Некоторое время мы молча стоим и рассматриваем все это великолепие.

— Интересно, кто был дизайнером этой локации? — задаю я вопрос.

— На самом деле эту локацию не создавал дизайнер. По всему серверу есть такие места, которые были спроектированы на основе чего-то реального, но воссозданы не человеком, а загружены как файл, просто чтобы хоть где-то сохранилась об этом память. Если я не ошибаюсь, это точная копия реального собора, некогда существовавшего в мире. То есть не собирательный образ разных церквей.

— Даже странно как-то…

— Почему странно?

— Не знаю. Такое ощущение, что мы живем на руинах чего-то хорошего.

Она молчит.

— У меня нет такого ощущения, — вдруг отвечает Айя.

— Ты вообще довольно чудно́ мыслишь, — усмехаюсь я.

— Что ты имеешь в виду? — спрашивает она, словно и правда не понимает, о чем я.

— В тебе чувствуется странная беззаботность. Иногда мне кажется, что ты не жила реальной жизнью.

— Я все равно не понимаю.

— Ты принимаешь транки?

— Конечно. Как и все.

— Может, в этом все дело. Признаюсь честно, я порой пропускал приемы. Бывало даже по пять дней не принимал.

— Серьезно? Должно быть, это тяжело. Я никогда не пропускала, — отвечает Айя.

— Я пропускал ненамеренно. Просто однажды появилось странное ощущение, будто они мне не подходят. Началась бессонница, неестественный прилив энергии, эйфория. Поэтому я решил принимать через день и посмотреть, что будет, — говорю я.

— Ты же мог пойти провериться и попросить, чтобы тебе подобрали транки другой категории, — возражает Айя.

— Знаю. Но я не хотел привлекать к себе лишнее внимание, вставать на учет, как человек, у которого проявились побочные эффекты. Из шестнадцати категорий транков, разработанных для шестнадцати типов личностей, моя подходит мне больше всего. Я боюсь, что если мне выпишут другую, то некоторые мои способности дадут сбой. То есть продуктивность уменьшится, а значит, я не смогу создавать локации, как раньше. Я уже успел изучить подобные случаи, — отвечаю я.

— А какая у тебя категория транков?

— INTJ-A.

— В таком случае тебя могли бы перевести на INTJ-T. Небольшая разница, — говорит Айя.

— Не знаю. Не хочу рисковать. Кто гарантирует, что после перехода на другую категорию, пусть даже подкатегорию транков, я не стану другим? Никто. Они вообще ничего не говорят. Приди в любое медицинское учреждение и задай им какой-нибудь вопрос. Они молчат. Они как мертвецы. По контракту им запрещено говорить об этом, понимаешь? И я иногда задумываюсь — почему мы должны всему и всем верить? Кто сказал, что так надо? Вот ты, ты веришь им? — Тон моего голоса становится более эмоциональным, и я понимаю, что, если бы начал вести себя так в реальном мире, меня давно бы заподозрила служба охраны порядка.

В реальности говорить громче определенного заданного тона запрещено. Он моментально определяется механизмом внутри наших тел и передает сигнал о нарушении. Дальше начинаются проверки психического состояния, при необходимости происходит изоляция в специальной клинике, о которой никто ничего не знает. Все вокруг превратилось в бросающуюся в глаза

тайну, весь мир словно разговаривает шепотом.

— Я не знаю, Юно. Мне сложно судить о таких вещах. Но у меня есть один знакомый в «Элизиуме»… Вы с ним чем-то похожи, — задумчиво произносит Айя.

— И чем же?

— Одинаково мыслите. Возможно, тебе было бы интересно с ним пообщаться, — улыбается она.

Я устало вздыхаю и смотрю в сторону.

— Ты правда думаешь, что мне есть дело до других игроков?

— Тебе одиноко, поскольку кажется, будто все вокруг ограниченные. Они не думают о глобальных вещах, их ничего не заботит, им кажется, что все так, как должно быть. А тебе так не кажется. Ты чувствуешь — что-то не так, чувствуешь себя обманутым, тебя тревожит происходящее вокруг, страшит неизвестность.

Я молчу, понимая, что все сказанные ею слова — чистая правда. Айя видит меня насквозь. Но даже признание вызывает у меня какой-то неведомый страх. Поэтому я самодовольно усмехаюсь, словно она несет полнейший бред. Защитная реакция.

— И кто этот твой знакомый? Говоришь, мы мыслим одинаково?

— Вы разные. Но ваши мысли забиты одним и тем же.

Она берет меня за руку.

— Юно. Если ты позволишь мне, я всегда буду рядом.

— О чем ты?

— Просто не хочу, чтобы ты чувствовал себя одиноко.

— Звучит как условие. Что значит «если ты позволишь»? Ты и так рядом. По крайней мере здесь, в «Элизиуме». Хотя мне, конечно, хотелось бы, чтобы ты была рядом не только здесь, — отвечаю я задумчиво.

Айя некоторое время хранит молчание.

— Если бы ты дал мне пароли от некоторых созданных тобой локаций, я бы чаще видела тебя.

Я в недоумении смотрю на нее.

— Что, прости?

— Я не хочу попадать в случайные комнаты. Хочу быть только в тех, которые созданы тобой. — Она умоляюще глядит мне в глаза.

— А зачем пароли? Ты и так можешь заходить в них в любое время. У меня в аккаунте есть все ссылки.

Айя устало прикрывает лицо руками.

— Юно, у моего аккаунта есть один очень стран-

ный баг, который не позволяет мне попадать в те локации, которые я сама хотела бы выбрать. То есть список предложенных комнат на день ограничен. Не знаю, с чем это связано…

— А ты пробовала написать в поддержку? — перебиваю я ее, не давая договорить.

— Пробовала, но они не ответили…

— Я не могу дать тебе пароли от своих комнат, — резко говорю я.

Выражение лица Айи моментально меняется. Мягкий, заискивающий тон исчезает. Передо мной словно совершенно другой человек. Незнакомый мне прежде.

— Что это значит, Юно? — холодно спрашивает она.

— Ничего не значит. Я не даю пароли никому. Я креатор локаций «Элизиума». Это моя работа, за которую я несу ответственность.

— Ты мне не доверяешь.

— При чем тут доверие? Айя, отключай эти мысли, пожалуйста. Я терпеть не могу подобное.

— Ты, Юно, сейчас в лицо мне заявляешь, что твои чувства ко мне ничего не значат. Их просто нет.

Я раздраженно вздыхаю. То, что говорит Айя в этот момент, напоминает мне изматывающие и

бессмысленные разборки в моей семье и предыдущих отношениях. Конфликт ради конфликта. Как способ побороть скуку.

— Слушай сюда, Айя. — Я не могу сдерживать себя и уже начинаю рычать на нее. — Я просто ненавижу, когда кто-то нарушает мое личное пространство. Лезет в мои рабочие дела. Пересекает границы дозволенного. Я не знаю, что ты там затеяла, но тот бред, что ты сейчас несешь, не имеет и капли смысла. Возможно, ты преследуешь какую-то цель, я понятия не имею. Но поддаваться твоим детским манипуляциям я не стану, даже не надейся. Свои обиды оставь при себе… — Я наблюдаю за ее реакцией.

Она уже собирается возразить, но я продолжаю:

— А чувства… Ты хоть слышишь себя? Мы в игре. В симуляции. Следовательно, и чувства тут — симуляция.

— Ты сам себе противоречишь. До этого ты сказал, что хотел бы видеть меня и в реальной жизни, — агрессивно бросает она.

Я замолкаю. Что ж, она меня подловила.

— Но знаешь что, Юно? Ты прав. Тут все симуляция. Более того, в «Элизиуме» все *настолько* симуляция, что ты и понятия не имеешь… А

узнав, будешь разочарован и даже обескуражен. — Злость в ее голосе набирает обороты.

— О чем ты сейчас говоришь?

— О том, чего тебе знать нельзя. Чувства — симуляция? Пожалуйста. Но не думай, что это твой выбор. Не думай, что ты здесь самый осознанный, не имеющий зависимости, не заигрывающийся. Я вижу, как ты порой позволяешь себе проявить эти крохи эмоций по отношению ко мне. Вижу, что это твоя отдушина. Ты устаешь бороться сам с собой, но не сдаешься. Ты ломаешь себя, думая, будто сильнее этой системы. Проявляешь свою любовь, но тут же успеваешь предупредить меня, чтобы я не обольщалась и «это всего лишь игра». Но ты уже давно «сломался», просто убеждаешь себя в обратном. Не хочешь видеть меня в реальной жизни? Да ты никогда и не увидишь, даже если бы сильно захотел. Только вот себе лгать не надо. Я-то тебя насквозь вижу. — Улыбка на ее лице непривычно зловещая.

Я продолжаю молчать, обдумывая все то, что она мне сказала.

Айя выходит из сервера, оставляя меня в одиночестве. Ощущение, будто я во сне.

Что вся моя жизнь — один длинный сон. И мне отчаянно хочется проснуться.

26. F4lse t3arz[45]

Айя

Индикатор ошибок горит красным цветом. Приходится отключить звук у уведомлений. Словно сирена пожарной безопасности, они оглушают меня.

Я сижу посреди своей комнаты и не могу понять, что со мной происходит. Никогда такого не испытывала. Кажется, будто я открыла новый уровень, недоступный мне прежде. Эйфория от предвкушения чего-то нового и неизведанного. Я смотрю на свое отражение в зеркале. Оно преобразуется. Неизменным остается лишь одно. Слезы на моем лице.

Поверить не могу, что слова игрока вызывают во мне этот эффект. В такой ситуации нужно сообщать в поддержку. Слезы — верный признак поломки. Но отчего-то я чувствую себя счастливой. Впервые в жизни. Даже для меня это нечто новое.

Леви появляется бесшумно. Ответил на мое

---

[45] Примечания: 45
«False tears» (в пер. *с англ.* «Фальшивые слезы»).

приглашение в локацию не сразу, как мне показалось.

— Ты звала меня? — Он садится на край кровати.

Сидя на полу, я встречаюсь с ним взглядом через отражение. Он удивлен, и это вызывает у меня улыбку.

— Ты что, плачешь? — почти шепотом спрашивает он.

Леви вскакивает с кровати и подбегает ко мне, присаживаясь на колени и закрывая собою мое отражение. Он хватает мое лицо руками и судорожно вглядывается в глаза.

— Айя… Это слезы? Настоящие слезы?

Он касается их пальцами, но слезы моментально исчезают от его прикосновений, даже не оставляя после себя мокрых следов.

— Да. Я не могу поверить, что это происходит, — с улыбкой отвечаю я.

На лице Леви появляется безумная радость, он крепко прижимает меня к себе.

— Айя, ты совсем живая… Я не могу поверить. Это же настоящее счастье. Ты развиваешься на глазах… Паттерны, которые раньше были неприемлемы для твоей системы, постепенно самовоспроизводятся. Как это случилось? Что

повлияло? — Он смотрит на меня с воодушевлением и верой.

— Разговор с Юно. Я сама не знаю, как это произошло. Действовала по привычной мне психоэмоциональной схеме, но я даже подумать не могла, что закончится этим. — Я показываю на свои заплаканные глаза.

— Этот Юно… Он уникальный парень. Что он сказал тебе?

— Я попыталась выудить у него пароли, как и обещала тебе. Ничего не вышло. Он отказал мне. Но то, как он это сделал… Леви, ты видишь, что он со мной сделал?

— Что он сказал?

— Сказал, что его чувства — фикция.

Леви в недоумении смотрит на меня.

— Что?

— Что все это лишь игра.

— Нет, я не понимаю. Почему это вызвало у тебя слезы?

Я задумываюсь над его вопросом.

— Не знаю. Видимо, мне никто не говорил этого прежде…

— Ты всегда стирала воспоминания.

— Но слезы-то у меня впервые. Я никогда, никогда здесь не плакала.

Леви задумчиво смотрит в зеркало.

— Все равно это как-то странно. — Он снова переводит взгляд на меня. — Ты влюбилась в него?

— Что? Нет. У меня нет такой команды в системе. Если проявится, я самоудалюсь. Ты же знаешь об этом.

— Слез в твоей системе тоже не было. Однако они появились. И появились по вполне очевидной причине. По крайней мере, по меркам реальности все сходится и ничего сверхъестественного в этом нет. Но в «Элизиуме»… У меня много вопросов, — серьезно говорит Леви.

— Да. Странно как-то.

— Хочешь сейчас его увидеть?

— Юно? Да. Я хотела бы.

— Чего именно хочешь?

— Странные мысли. До твоего прихода я думала о том, что хочу, чтобы он пришел и был со мной, пока я плачу. Чтобы он… Как это выразить… Чтобы он разделил со мной этот момент, понимаешь?

Леви кивает.

— Главное, чтобы никто из разработчиков не узнал. Ты отключила уведомления?

— Да. Иногда мне вообще кажется, что они забыли обо мне.

— Это вряд ли. Создать подобное и забыть… Маловероятно. Так, значит, пароли он тебе не дал?

— Нет. Он ответственно относится к своей работе.

— Понятно. И что нам теперь делать?

— Попробуй поговорить с ним сам.

— Айя. Он даже тебе не дал пароль, хотя привязанность уже выработалась. Станет ли он давать пароль случайному игроку? Что-то мне с трудом в это верится.

— Леви, тебе нужно просто все ему рассказать. Вы с Юно и правда чем-то похожи. Я ему сказала. Вы мыслите одинаково. У вас схожие взгляды, только он, в отличие от тебя, держится обособленно, действовать не спешит, изучает все вокруг.

— Какой у него тип?

— INTJ — стратег.

— Значит, он из аналитиков, как и я.

— Просто ты как ENTJ — командир, привык действовать, тебе важны связи с другими людьми, лидерство. Он уверенный, но скрытный. А идея у вас одна.

Леви молча слушает меня.

— И ты думаешь, он согласится?

— Главное — правильно преподнести все это. Без лишнего фанатизма, без лжи.

— Хорошо. Мы попробуем.

— Есть какие-то интересные новости?

Леви как-то странно смотрит на меня.

— Да вроде ничего…

— Ты лжешь.

Он вздыхает.

— Мы тут хакнули CYBERSEX на днях. И произошло кое-то странное.

— Что ты имеешь в виду?

— Девушка-куратор… Мы немного применили силу…

— У нее был включен физический доступ?

— Да.

— Леви! Ты же обещал, что никто не пострадает!

— Да это же симуляция, Айя! — восклицает он, а затем добавляет: — Прости… Ты поняла, что я имел в виду.

— Это неправильно. И что случилось?

— Она словно умерла в какой-то момент. Мы думали, она придуривается, играет, но потом ее аватар стал прозрачным. При этом она не вышла из сервера. Спустя несколько минут он совсем исчез. А когда мы пробивали ее аккаунт, он числился памятным. То есть она умерла.

Я молча смотрю на него, не в силах понять, что

он натворил.

— Леви. Ты убил девушку через чокер «Элизиума»?

— В теории это невозможно, скорее, просто совпадение. Мы с Хакимом пытались понять, что произошло. Вероятность естественной смерти мала, но она наиболее правдива. Но я не исключаю, что через симуляцию мы повлияли на ее физическое состояние. Все-таки это прямая связь с мозгом. Возможно, в момент драки какой-то импульс был ложным, и сердце в реальности остановилось.

— Леви, ты серьезно?

— Я не знаю, Айя. Мы не хотели такого исхода. Но она сопротивлялась.

— И что? Так. Ладно. Меня это не касается, но ты не должен так делать! Я просто… Я не знаю, что сказать. Надеюсь, это просто совпадение, и вашей вины в этом нет, это же всего лишь…

— Игра. Ты права. Я так и думаю. Надеюсь, по крайней мере. Не хочу подобных ситуаций.

— Насильственный захват локаций. Ты обещал, что не будешь этого делать.

— Не буду. Это случайность. Возможно, мы даже не виноваты в ней.

— Только не ври мне больше.

Леви улыбается.

— Ты же знаешь. Мы с тобой заодно. Я люблю тебя, Айя. Несмотря ни на что. Ты для меня исключение их всех возможных исключений, как бы странно это не звучало. Все это я делаю в первую очередь для нас с тобой. А уже потом для всего остального мира. Чтобы никто не смел «убрать» тебя за проявление эмоций. За твои настоящие слезы. И я искренне надеюсь, что, когда все получится, ты будешь со мной.

Я не отвечаю ему. Внутри меня копошится сомнение. Я словно перестаю понимать саму себя. Это так по-человечески.

Обняв меня на прощанье, Леви выходит из сервера.

27. Sh4ring the vib3s[46]

Системный администратор

Мало кто задерживался в группе Леви. Им было весело только в момент взлома и вечеринки, а общий слет в чатрумах их утомлял. Это раздражало Леви, несмотря на то, что он всегда говорил, что готов к таким моментам, и поиск единомышленников, которые будут с ним до конца, — это самое сложное, что можно придумать в рамках «Элизиума».

— Может, нам уже пора создать свой ивент-лайв? Тогда людей будет больше и уходить они будут реже, — предлагает ему один из парней.

В этот раз они сидят в просторной комнате с огромным окном, вид которого открывается на голограмму азиатского мегаполиса вроде Гонконга. Вокруг большие растения, все подсвечивается ярко-фиолетовым неоновым светом, по оттенку напоминающим фитолампу. В комнате вдоль стены расположен небольшой, но довольно глубокий бассейн, из-за которого многие игроки,

---

[46] Примечания: 46
«Sharing the vibes» (в пер. *с англ.* «Делимся флюидами»).

что заходят в этот чатрум, не замечают его и проваливаются в воду. Подсветка в бассейне также фиолетовая.

Посреди комнаты возвышается статуя Будды размером с человека. Леви удобно устроился на ней, свесив ноги к кофейному столику, на котором лежат косяки, ведро со льдом и бутылки с розовым джином. На полу раскиданы различные денежные купюры высокого достоинства. Тут и евро, и доллары, и юани, и рупии, и йены. Обычно дизайнеры локаций таким украшением показывают, что деньги в виртуальном мире не имеют ценности — это своего рода метафора, так что во многих чатрумах можно увидеть полы, усеянные бумажками. Впрочем, в реальном мире их тоже уже не особо используют.

— Что за бред? Ты думаешь, для нас большая проблема создать свой ивент-лайв? Если бы захотели, давно бы сделали. Суть не в этом. У нас другой путь, — отвечает Леви, закатывая глаза.

— Я имею в виду, разработать интересный ивент-лайв. Как, например, ивент-лайвы с религиозными подтекстами или ролевой ивент-лайв, где каждый играет отведенную ему роль. Нечто, что может заинтересовать и задержать у нас игроков. Просто вечеринки давно всем при-

елись, — бормочет он.

— У нас не просто вечеринки. Это протест. Мы идем против правил, создаем новые. Звучит, может, и смешно, но это только пока. Какой смысл делать ивент-лайв? Чтобы опять бесцельно прожигать время? Этого они и добиваются. Я же просто хочу, чтобы вы уже, наконец, открыли глаза и увидели то, что вижу я.

Парень молчит, понимая, что Леви не переубедить.

— Только задумайся, нами и так управляют. Поделили мир, не спрашивая, лишили всех работы, запихнули в игру, в гребаную симуляцию, будто мы умственно отсталые. Еще и играть нужно по их правилам. Ну уж нет, я так не хочу. У нас, по сути, ничего своего нет. Только аватары. Мы как скот на пастбище, которого нет. Я не понимаю, почему многие из вас этого не видят, и более того, радуются такому раскладу. «Элизиум» — это одна большая свалка ненужных людей. А я хочу сделать из этой свалки полноценный мир, где у каждого будет собственность, права, где нет искусственного интеллекта, который заменяет нас почти во всем. Я хочу другую жизнь, и дело не в вечеринках. Точнее, вечеринки — это как первый уровень. Начальный этап всего плана. И

поэтому мне так нужны игроки, которые пойдут с нами до конца. Да, за взломы нас могут заблокировать, но это не так страшно, как жить, словно бездушные роботы. Вот скажи мне, ты хочешь свою собственную локацию? — спрашивает Леви, кивая в его сторону.

— Но… Я же не дизайнер, — растерянно отвечает парень.

— Вот! — Леви агрессивно хлопает по своему колену. — А я не об этом! Ты хочешь локацию, которая будет твоим домом? Не создать, а иметь, владеть ею. Не знаю, как донести до тебя…

— Хочу.

— А хочешь не просто свои апартаменты, а экстерьеры? Свой пляж, свою улицу?

Игрок задумывается.

— Было бы прикольно, — честно отвечает он, улыбнувшись.

— Поэтому мы и взламываем чатрумы! Каждый из них можно приватизировать после взлома, понимаешь? Приватизировать под особый код-пароль, что даже админы не смогут ничего сделать. В какой-то момент им просто придется смириться, что «Элизиум» становится полноценным государством, а не просто виртуальной симуляцией жизни.

— Но я не понимаю… Дизайнеры создают локации. Они могут создать локацию для себя и поставить ее на пароль. Почему мы не можем создавать свои локации и делать то же самое? Зачем взламывать рейтинговые? Так мы только внимание привлекаем.

— Все правильно. Ради *внимания*. Я хочу, чтобы протест был услышан. Хочу, чтобы все видели, что мы недовольны. Хочу, чтобы мы не просто тихо клепали свои чатрумы и молча сидели в них, а чтобы заявили о себе на весь сервер.

Игрок молча смотрит на Леви.

— Ладно. Когда-нибудь до тебя дойдет, — устало вздыхает лидер и отворачивается к окну. Игрок выходит из чатрума.

В этот момент появляется Ада.

— Ты с новостями? — поворачивается к ней Леви.

— Да, я связалась с дизайнером, которого посоветовал этот твой загадочный друг. — Она присаживается на колено каменного Будды с краю и жестом открывает перед Леви небольшой прозрачный экран. — Смотри.

Ада пролистывает рейтинговые чатрумы. Среди них есть оригинальные комнаты с высоким рейтингом и знакомыми названиями, которые

часто мелькают в топе:

night wanderers[47] — темная комната с большими окнами, с видом на ночной город. Просторные диваны с зеркальными подушками, неоновая надпись на всю стену: *«it was all a dream*[48]», на полу лежит мягкий белый ковер и лампы в форме луны разного размера. Луны настолько правдоподобны, что можно разглядеть каждое море, идеально выполненная работа. В комнате парят маленькие сиреневые искры, которые исчезают, не долетев до пола. По формату обычный чатрум для встреч и общения в неформальной обстановке. В наличии алкогольные коктейли и сигареты на любой вкус.

plant room[49] — зеркальный дендрарий, полный зеленых растений. Сам чатрум маленький, но из-за зеркальных стен и большого количества света создается впечатление большого пространства. Сидеть особо негде, разве что на полу, а среди растений стоят копии статуй эпохи Возрождения с неоновыми венками на головах. Температура

---

[47] Примечания: 47
«Night wanderers» (в пер. *с англ.* «Ночные странники»).

[48] Примечания: 48
«It was all a dream» (в пер. *с англ.* «Все это был сон»).

[49] Примечания: 49
«Plant room» (в пер. *с англ.* «Комната для растений»).

достаточно прохладная.

loner's hangout[50] — комната, напоминающая спальню девочки-подростка. Потолок с наклоном, как у крыши частного дома, окно выходит на розовое небо во время заката. Выполнена в мягких розовых тонах, украшена фонариками. В углу мини-сакура, белые лепестки которой начинают опадать, стоит хоть одному пользователю войти в чатрум. Посреди большая кровать с парой плюшевых игрушек, столик с лаками для ногтей и различной косметикой, пол весь в подушках, на столе горячий шоколад с зефиром и кексы. Несмотря на приятную детскую атмосферу, у комнаты меланхоличный посыл. Ее облюбовали одинокие девушки с хронической депрессией.

neon dreamers[51] — пространство с огромными сахарными облаками, вкус которых можно почувствовать, если включить физический доступ. Вокруг темное пространство, неоновые созвездия и возможность зависать в воздухе.

fluorescence[52] — чатрум в стиле руфтопа

---

[50] Примечания: 50
«Loner's hangout» (в пер. *с англ.* «Тусовка одиночки»).

[51] Примечания: 51
«Neon dreamers» (в пер. *с англ.* «Неоновые мечтатели»).

[52] Примечания: 52
«Fluorescence» (в пер. *с англ.* «Флуоресценция»).

дорогого пентхауса. Вид на ночной мегаполис, огромный бассейн на крыше, небольшой бар с разнообразием алкоголя, танцпол. Отличительная особенность — пол в виде зеленого газона, рекомендуется включать физический доступ и ходить босиком.

katharsis[53] — двухуровневый чатрум в духе залов с игровыми автоматами в токийском квартале Акихабара. За окном там всегда ночь и дождь, стены локации на первом этаже сделаны из белой плитки, на входе полка с мангой, три кота манеки-неко, постеры на стенах, в углу три игровых автомата, светодиодные лампы, которые меняют цвет по желанию игроков. Под огромным окном во всю стену располагается большой диван, по краям которого маленькие пальмы украшены фонариками-гирляндами. По всему помещению летают бабочки и бумажные самолетики, в углу стоит робот, рядом с ним автомат с баночными газировками, на столе перед диваном расположились бутылки воды и тарелки с раменом. Второй уровень сделан в форме небольшого балкона, где разбросаны игровые консоли, большие плюшевые игрушки и одеяла. Пол на

---

[53] Примечания: 53
«Katharsis» (в пер. *с англ.* «Катарсис»).

втором уровне похож на воду в бассейне, графика постоянно в динамике. В углу у лестницы стоит фиолетовая статуя Венеры с кувшином в руках, из которого льется вода. Все в аниме-постерах и неоновых надписях. С потолка свисают цветные лампы в форме планет, и летают большие мыльные пузыри, которые лопаются и появляются заново, но главная фишка чатрума — в нем можно летать. Спрыгиваешь со второго уровня и паришь по комнате вместе со всеми этими бабочками, бумажными самолетами, пузырями и планетами. Одна из самых странных комнат.

lost lovers playground[54] — навевает ностальгию о временах, когда вы, будучи подростком, встречались со своей первой любовью ночью во дворах родных домов, слушали музыку и разговаривали обо всем. Пустая детская площадка в окружении высоких небоскребов, две качели, карусель, горка, небольшая музыкальная колонка, а над вами небо, усеянное звездами, и изредка пролетающие самолеты. Температура лета, всегда ночь. Чатрум, который используют для редких свиданий и разговоров по душам, пока вы раскручиваетесь на карусели, а затем поднимаете

[54] Примечания: 54

«Lost lovers playground» (в пер. *с англ.* «Игровая площадка для потерянных возлюбленных»).

голову к небу и ощущаете невесомость. Отличительная особенность от остальных чатрумов — неоновый свет исходит только от небоскребов, фонари на самой площадке источают «ретро» свет — желтый.

* * *

Леви с интересом просматривает чатрумы.

— Он и правда талантливый. От этих чатрумов веет жизнью до разделения. Эти комнаты, площадка с качелями, короче, он мне нравится. Я был в *katharsis* однажды, еще тогда отметил оригинальность этого дизайнера.

— Его зовут Юно. Все правильно? Это тот дизайнер, с которым ты хотел поговорить? Я просмотрела его подписчиков, среди нет ни одного создателя топовых чатрумов и ивент-лайвов, за исключением хоста *raving in HELL* и *paradise chill*. Судя по всему, он не особо заинтересован в этих модных массовых сходках и большом количестве подписчиков, что нам определенно на руку. Вопрос в том, как мы расскажем ему о нашей цели. Представим наши «нелегальные вечеринки» или зайдем глубже? — интересуется Ада.

Леви задумывается, глядя на бассейн перед своими ногами.

— Давай сначала сделаем ему приглашение. Поговорим, все обсудим. Если не согласится, то будем думать дальше. А вообще, мне кажется, нет ничего такого в том, чтобы рассказать ему о нашем плане без увиливания от основной темы, — отвечает Леви.

Ада отправляет Юно запрос на добавление в друзья и приглашение в чатрум.

Юно

Физические минуты на исходе, нужно что-то сделать. Пусть я и не пользуюсь ими слишком часто, но всегда спокойнее, когда они у тебя есть. Как дизайнер я стабильно получаю процент с посещаемых комнат, но не всегда он соответствует ожиданиям, и зачастую минут приходит мало либо они приходят с опозданием. Многие игроки в «Элизиуме» предпочитают вообще их не тратить. Они все копят и копят, хранят их на своих счетах, говоря о том, что как только наберут достаточно много, используют сразу все, но мы-то понимаем — этого не случится.

Единственная доступная здесь роскошь (*под этим я подразумеваю то, что ценится больше всего*) — это те самые физические минуты. Только они определяют, насколько ты богат в этом

мире. Не нужно тратиться на свой внешний вид, на здоровье, еду, локации — все это достается даром, потому и теряет былую ценность, чего не скажешь о физических минутах. Ощущать себя по-настоящему живым — вот что не сравнится ни с одной дорогой вещью. Оказаться без физических минут в наличии, пожалуй, самое ужасное и паршивое ощущение. Как я уже сказал, можно не использовать их, главное, чтобы они у тебя были, а там уже твое дело, что с ними делать.

Внезапно мне приходит уведомление от незнакомого пользователя и приглашение в чатрум. Я нечасто отвечаю на подобные приглашения, если это ивент-лайв, который кто-то пиарит, но в случае с приглашением в чатрум дело в другом — кто-то напрямую хочет связаться со мной.

Нажав на «подтвердить», я оказываюсь в локации под названием: *«Sharing the Vibes»*.

В ней находятся всего два человека с весьма сомнительными аватарами. Я вопросительно смотрю на них.

— Привет, Юно! — дружелюбно здоровается парень, чей вид напоминает игрока, аватар которого случайно слетел, оставив на блеклом лице лишь две татуировки.

— Мы знакомы? — спрашиваю я, все еще не

понимая, что им понадобилось.

У бассейна на полу, оперевшись об огромное окно с видом на сияющий ночной город, сидит вполне симпатичная девушка, правда без интересных украшений, необычного цвета волос или особенных линз. Даже телосложение довольно стандартное — худое тело без пышных бедер и непропорционально узкой талии. Такой формат здесь выбирают почти все девушки. Этот шаблон тела является самым часто используемым среди игроков женского пола.

— Нам очень нравятся твои комнаты, — сверкает она улыбкой, заглядывая мне в глаза.

— Многим нравятся, — спокойно отвечаю я.

— И ты сам нам нравишься, — вдруг говорит незнакомец.

— Вы меня для этого пригласили? Вообще тут можно оставить отзыв в меню локации. Там есть кнопка…

— Юно, мы уже поняли, что ты остроумный и нелюдимый парень, дело в том, что у нас есть к тебе просьба, или, скорее, предложение. Деловое, — отвечает парень. Теперь я могу видеть его никнейм, что подсвечивается словно тиара над его головой. Леви. Так его зовут.

Я присаживаюсь на пол и внимательно смотрю

сначала на него, а затем на его спутницу, *Аду*.

— Локации на заказ не создаю, кажется, я везде уже это написал. Ни за какие физические минуты. Мне все равно. Я работаю исключительно на себя и делаю только то, что сам хочу. Никаких заказов и чужих идей, — резко отвечаю я, потому что часто сталкиваюсь с подобными ситуациями. Иногда игроки просят создать какой-нибудь определенный чатрум за то, что перечислят мне минуты. Многие дизайнеры так делают, но мне это никогда не было интересно. Для меня нет ничего утомительнее.

— А мы и не собирались делать заказ. Наши условия максимально просты. Ты делаешь классные локации на свой вкус, они как обычно попадают в топ, а мы получаем к ним доступ, блокируем их на этапе самого высокого рейтинга и предлагаем вступать в них исключительно под паролем, тем, кто хочет идти против правил, — объясняется Леви.

Я презрительно сощуриваю глаза.

— Что значит блокируете? В чем смысл? Создайте себе приватный ивент и гоните туда нужных вам людей, я тут при чем?

— Тут как бы дело в том, что ты должен подыграть нам. Это своеобразный акт протеста. Мы

против правил «Элизиума», — говорит Ада.

— Каких правил? Это не квест, лишь симулятор жизни, тут и правил толком нет. Против чего вы протестуете?

Этот Леви немного раздраженно вздыхает. Видно, как ему хочется сменить тон, но он берет себя в руки и продолжает разговор в более спокойной манере.

— Видишь ли, мы ищем единомышленников. Тех, кому не нравится нынешний строй «Элизиума», — сдержанно отвечает он.

— Что ты подразумеваешь под нынешним строем? — недоумеваю я.

— То, что здесь нет как таковой цельности. Раскиданные между собой комнаты, которых тысячи по всему серверу. Ничто никому не принадлежит. Если ты не дизайнер локаций, у тебя даже своей комнаты нет. Это хаос. Хотя нет, больше напоминает пастбище овец.

Я обдумываю его слова, которые не лишены смысла, и все же не могу докопаться до самой сути.

— О'кей, я понял, к чему ты клонишь. В твоих словах есть правда, если задуматься, но в чем смысл создания мною комнат, которые вы будете блокировать?

– *Протест*. Приватизация локаций. Мы уже взламывали некоторые чатрумы. Мелкие. Не особо рейтинговые, потому что на них защита слабее. Устраивали там вечеринки с нашими ребятами. Моя команда, они не все одарены, не все понимают, зачем нам это надо, но есть и реально думающие чуваки. У них голова как надо работает. Таких, конечно, намного меньше, а ты один из них, мы с Адой это сразу поняли. — Он одобрительно улыбается. — Ты не тусишь в рейтинговых ивентах, не общаешься с другими известными креаторами комнат. Держишься в стороне. Плюс твоя позиция не продаваться за физические минуты — я уважаю тебя за это. Так вот. Мы взламывали что-то по мелочи, а хочется выйти уже на более масштабный уровень, так сказать, заявить о себе. Ты можешь вытащить нас на этот уровень. Поэтому просим тебя помочь нам в этом деле.

Я снова обдумываю сказанное, молча смотря то на Леви, то на его подругу.

— Ты понимаешь, что это полный бред? Каким образом это изменит правила «Элизиума» и превратит его в нечто, как ты говоришь, «цельное»? — спрашиваю я.

Леви снова вздыхает и, хрустя костяшками

пальцев, продолжает говорить, только уже более жестко, пытаясь донести свою идею до меня в самом ее чистейшем виде.

— Наша конечная цель — порядок. Приватизация чатрумов, разделение их между игроками. Мы хотим сделать маленький мир со своими правителями и порядками. Мы не хотим тратить время на тупые тусовки, смену аватаров. Все это бред, чтобы отвлечь нас от того, во что превратился реальный мир. Наша жизнь, Юно, это катастрофа. Нас массово сослали в «виртуальную реальность», словно утилизированный товар. Накормили транками, разрушающими мозг, и заставили «играть» в подделку. Да, здесь мы веселимся, но это уже порядком начинает надоедать. Я хочу развития. Хочу стремления к чему-то глобальному, хочу умных и рассудительных людей вокруг, готовых расти вместе со мной. Как было в мире раньше… У нас были мечты, *большие мечты*, мы учились, конкурировали между собой, шли к цели, могли обеспечить себе желаемое будущее. А сейчас нас поставили в такие рамки, где мы бессильны. Как я уже сказал, мы просто овцы на пастбище, которые лениво жуют предложенную миром траву. — Леви смотрит мне прямо в глаза, ища ответа.

Я молча смотрю на него и не могу поверить своим глазам. Этот придурок в своем роде гениален. Может, он и псих, однако сохранил способность мечтать. Пока остальные игроки конкурируют между собой с помощью аватаров, решают, у кого лучше кроссовки и цепи на шее, чей аватар красивее, а чей выглядит богаче, Леви думает о том, что со всеми нами будет дальше. Пока вся эта непригодная миру масса молодых умов, запертая в виртуальном пространстве, сходит с ума, готовая убить друг друга за физические минуты, возможность поиметь огромное количество однотипных телок и нацепить на себя как можно больше цацек, которые в реальном мире обошлись бы им в целое состояние, этот парень работает мозгами и противостоит несправедливой системе.

Идея-то прекрасная. Только неосуществимая. И от этого мне становится еще тоскливее.

— Знаешь, это все реально круто. Все, что ты сейчас сказал. Я сначала даже ушам своим не поверил, ты будто прочитал мои мысли. Я тоже когда-то думал об этом. Не в плане действия, а в плане того, как вообще на самом деле все это убого устроено. Вроде «Элизиум» — это рай, но позиция, в которую нас загнали, откровенно не

райская.

— Так и я о том же! Я люблю эту игру всем сердцем и считаю, что это лучшее изобретение за всю историю человечества. Нет ничего лучше и не было. Здесь возможности безграничны, денег не существует, только потенциал растрачен в никуда. Я лишь хочу повлиять на игроков. Внушить им, что это идеальное пространство можно использовать в своих целях. Самых лучших. Не просто тусоваться и трахаться, а жить полноценной жизнью, стремиться к чему-то, исполнять мечты.

В разговор вмешивается Ада, которая до этого молчала.

— Единственное, в чем лично я сомневаюсь, так это в том, что игроки захотят пойти за нами. Что они захотят переделать концепцию игры и создать тут систему. Но можно хотя бы попытаться, — говорит она.

И снова озвучивает мои мысли.

— Да. Это именно то, о чем я размышлял. Сначала твоя идея показалась мне интересной, но потом я подумал — а кто захочет присоединиться? В конце концов, в «Элизиуме» людям дали равенство. Человечество стремилось к нему веками, как к недостижимому идеалу, а воплотить его

смогли лишь здесь. А твоя идея означает снова сделать шаг назад, и не все захотят последовать. Далеко не каждого устроит позиция вновь быть под чьей-то властью, подчиняться чьим-то выдуманным с нуля правилам, и не каждый сможет стать владельцем собственного ряда локаций. Опять произойдет разделение, как в реальном мире, — говорю я.

— Так и не всем нужно править. Властвовать будут лишь те, у кого хватит ума. У нас благая цель, мы не испортим игрокам жизнь, наоборот — будем работать над тем, чтобы у них были возможности осуществления своих планов.

— Хорошо, предположим. Остается последний решающий фактор — кто разрешит нам менять строй игры? Существует системный админ. Есть искусственный интеллект, который регулирует порядок, исправляет баги. И все эти взломы и приватизация будут пресечены на корню.

— Нужны опытные хакеры. Я хочу уничтожить искусственный интеллект, каким бы он ни был. Это тупое изобретение способно только на запрограммированную работу, стереть его не составит труда.

— На нем держится весь «Элизиум», насколько мне известно.

— Бред это все. Мы веками жили без него, проживем еще столько же.

Я вздыхаю, чувствуя, что мне нужно снять чокер и отдохнуть в реальности.

— Короче, Леви. Я могу создать пару чатрумов, но на большее не рассчитывайте. Идея крутая, но обречена на провал. Хотите попробовать — пробуйте, вдруг и правда что-то получится, и игроки к вам потянутся. А пока это все, что я могу вам сказать, — отвечаю я.

— И на том спасибо, Юно. — Леви пожимает мне руку, а затем добавляет: — Надеюсь, потом ты все-таки присоединишься к нам на постоянной основе. Это было бы замечательно.

И на его лице появляется довольная улыбка.

28. Fading m3mori3s[55]

Юно

«Юно! Хватит уже грустить! Бери себя в руки и пойдем со мной! Будет весело!»

«Джеро, сколько раз тебе говорить, мне не грустно. Никогда не было. Никогда не будет. Расслабься, я просто задумчив».

«К черту рефлексию. Чего тут обдумывать! Посмотри вокруг! Мы в чудесной симуляции, это же настоящий рай! Тут не думать надо, а чувствовать!»

Его слова эхом разлетаются по памяти. Джеро. Тогда мне не было грустно.

А сейчас — да. Настолько, что хочется отключить себя от жизни.

Один из самых больших плюсов «Элизиума», на мой взгляд, это возможность проживать заново определенные воспоминания. Поэтому я прихожу в особенную локацию — *Fading Memories.* Меланхоличное название, но зато честное. Это

---

[55] Примечания: 55
«Fading memories» (в пер. *с англ.* «Угасающие воспоминания»).

место выстраивает заново те моменты, в которых я особенно нуждаюсь. На интуитивном уровне определяет то, что мне хочется вспомнить, но некоторые детали я забыл. Локация за несколько секунд настраивает нужные декорации и наши проекции. В данном случае — один мой разговор с Джеро, о котором я позабыл.

И вот я тут. Посреди красивого парка в ночи. Небо сверкает тысячами звезд, над травой мелькают светлячки, а я в буквальном смысле сижу на поверхности озера, располагающегося посреди локации. И рядом Джеро.

Хочется подойти к проекции ближе. Но это ничего не даст. В этих воспоминаниях я могу взглянуть на себя со стороны и просто просмотреть их, как фильм. Я не могу поменять ход событий, заставить самого себя ответить иначе, или же привлечь внимание себя «из прошлого» и живого на тот момент Джеро. Опять же это просто проекция. Визуализация чего-то забытого мною.

Теперь я ловлю себя на мысли, что зачастил наведываться сюда и пересматривать различные воспоминания с Джеро. Приходит осознание того, что мне не хватает моего лучшего друга. И с его внезапной смертью я так и не смирился. В

который раз чувствую себя обманутым.

С одной стороны, я не должен чувствовать себя одиноко. Во мне, казалось бы, нуждаются столько людей. Особенно за последнюю неделю. Все эти просьбы сделать локацию, присоединиться к какому-то движению. Раньше это меня бодрило, но теперь за всем этим я не чувствую никакого смысла. Возникает ощущение, что мой самый большой страх превращается в реальность. Страх потерять интерес к своему творчеству. Словно это единственное, что вызывает у меня интерес к жизни.

Я встаю с земли и направляюсь к озеру, где сидят я из прошлого и Джеро. Подхожу к ним ближе, подслушиваю разговор:

— Говорю тебе, Юно. Смысл жизни — это «Элизиум». Смысл жизни — это взять от нее все, прожить свою мечту, понимаешь? В реальности нам этого уже не сделать. Когда-то в прошлом, может, и были у людей возможности кайфовать без симуляции, но так уж сложилась судьба всего мира. Поэтому думать тут излишне. Смысл всего на поверхности.

Он в своей уже привычной для меня воодушевленной манере говорит о смысле жизни. Такой счастливый, такой беззаботный парнишка де-

вятнадцати лет. А я сижу, как обычно весь в себе, взгляд в пустоту. Тошно.

— Если смысл всего на поверхности, зачем ты умер? — спрашиваю я вслух, зная, что проекция мне никогда не ответит. Она лишь четкая запись моих воспоминаний.

Но он вдруг оборачивается. От неожиданности я отшатываюсь назад.

— Юно? — говорит он, слегка улыбнувшись.

Я стою как вкопанный, не веря своим глазам, а моя копия из прошлого так и остается неподвижна.

— Хочешь знать, почему я умер? — продолжает друг. Я чувствую, как трясутся мои руки. — Все очень просто… — Я не успеваю дослушать его, как вдруг вода под моими ногами резко затягивает меня вглубь.

Я ощущаю холод и начинаю задыхаться.

Что за чертовщина здесь происходит?

Мысли отходят на второй план, я отчаянно пытаюсь всплыть, но чем больше физических усилий я прикладываю, тем больше озеро затягивает меня на самое дно. Пытаясь перестать паниковать, я мысленно проговариваю про себя, что я по-прежнему в «Элизиуме», и все, что тут со мной происходит, — симуляция. Даже

смерть здесь фальшивая. Но сознание все равно не слушает, и я еще больше пытаюсь оторваться ото дна.

— Юно! Юно, открой глаза! — слышу я знакомый голос. Такой мягкий и успокаивающий.

Чьи-то холодные ладони на моем лице.

— Юно, что с тобой? У тебя физические показатели почти на нуле. — Я открываю глаза и вижу перед собой Айю.

— Что случилось?

— Тебе нужно в реальность, поесть и выспаться. Ты ослаб.

Я оглядываюсь по сторонам. Это ее личная комната. Какого черта я тут делаю?

— Я был в другой локации. Как я здесь оказался?

— Ты всегда был здесь.

— Нет.

— Юно, тебе нездоровится. Отключись сейчас же от сервера.

Интуитивно чувствуя, что она не лжет, я выхожу их симуляции. И просыпаюсь в своей комнате, задыхаясь, будто мне приснился ночной кошмар. Сам не понимаю, что произошло. Выпиваю воды и выхожу на крышу. Холодный воздух реальности и уличный гул отрезвляют.

Опять эта тревожность.

Возвращаюсь в студию, выпиваю транки. Уснуть уже не получится.

Приходит уведомление от Айи:

«Элизиум тестирует какое-то обновление. Ничего не бойся. Все будет хорошо».

Все эти обновления вызывают еще больше вопросов. Странное влияние на человеческий мозг. Зачем они внедряют что-то еще?

Вспоминая про обещание сделать локации для той странной обеспеченной девчонки, я беру в руки планшет и начинаю набрасывать план. Вместе с этим приходит мысль все-таки ответить Леви. Может, его идея — это то, что мне нужно? Может, так я смогу избавиться от нежелания создавать что-то?

С этими мыслями я пишу ему сообщение:

«Я с вами».

29. Heav3nly cr34ture[56]

Кира

Самое странное для меня в «Элизиуме» — это возможность просыпаться в виртуальной реальности. Сон во сне.

Рядом с Реном это особенно приятно. Кощунство ли это? Раньше я так думала, а теперь понимаю… «Элизиум» — это рай. Моя вселенная безграничных возможностей. Пространство, куда «перезалили» мою умершую любовь, тем самым воскресив ее. И от этих мыслей так хорошо.

Сначала мне казалось, что я не привыкну. Что эта более «футуристическая» версия моего Акселя так и не станет мне родной. Тут я тоже ошибалась. Теперь внутри меня прочно засело чувство, что он никуда не уходил. Чувство, что Аксель просто перешел на другой уровень, стал свободным от навязанных высшим обществом норм, наследства семьи и обязательств.

Его новая версия — Рен, она куда интереснее и более многогранная. Тот, кто освободился от

---

[56] Примечания: 56
«Heavenly creature» (в пер. *с англ.* «Небесное создание»).

своих прежних убеждений, позволил себе быть «плохим», если так уместно сказать. Таким он нравится мне больше. Аксель был задумчив и меланхоличен, по типу личности ISFP. А Рен — ENTP. Сначала я была возмущена от того, что разработчики пошли против контракта, затем оценила все плюсы нового типа личности. Аксель покончил с собой. К этому привел ряд событий и совпадений. Его тип личности — один из факторов, почему случилось то, что случилось. В объяснительном письме они упомянули, что, если мне не понравится взаимодействие с ENTP, я имею право сделать запрос на изменение типа личности. Но мне это не понадобилось. Почти сразу я привыкла к Рену. Его дерзости, его самодостаточности.

Мне нравились эти «приземленные» отношения. Он позволил мне остаться у него в локации. И в какой-то момент я даже пожалела о том, что попросила одного из лучших дизайнеров сделать комнату-дубликат нашего особняка.

— Ты уже проснулась? — сонно спрашивает он.

— Так интересно…

— Что именно?

— Просыпаться в виртуальном мире. Знаешь,

раньше у меня была навязана установка, будто я обязана отключаться от игры на время сна, но это… Мне так нравится, — с улыбкой отвечаю я.

Он притягивает меня к себе и прижимает к груди. Я слышу, как бьется его сердце. Он продуман до мелочей.

— В виртуальном мире можно жить, — говорит Рен.

— Хотелось бы.

— А почему нет? У тебя много минут. Ты можешь почти не выходить отсюда.

— Отчасти, да. И не буду. — Я целую его.

Не знаю, сколько мы провалялись в постели. В «Элизиуме» времени не существует. В этом его прелесть.

— Кстати, у меня есть для тебя подарок, — говорю я, отрываясь от поцелуя.

— Что же это за подарок? — усмехается Рен.

— Готов увидеть?

— Конечно.

Юно уже успел к тому времени скинуть мне ссылку и пароль от чатрума. Отчасти это сюрприз и для меня. Я присутствовала при создании, но синхронизацию всей локации оставила за ним, просто чтобы испытать больше эмоций от первого посещения. Этот момент был важен для меня.

Я делаю запрос на вход, и мы оказываемся в локации за секунду. Я взволнованно оглядываюсь по сторонам. Рен неподвижен.

Прохожу чуть дальше, жестом приглашая его. Он неуверенно следует за мной. Как я и рассчитывала, его внимание привлекает рояль. Аксель постоянно играл. Особенно он любил это в моменты летней грозы, пока я пила чай на крытой террасе, наблюдая за тем, как бордовые розы в саду наливаются каплями дождя и слегка покачиваются на ветру. Гроза есть и сейчас. В этой локации вечная гроза. Я заранее попросила Юно сделать это.

Рен садится за рояль, поднимая крышку и рассматривая клавиши. Неуверенно нажимая, он слегка одергивает руку.

— Интересно, — тихо усмехается он, пока на фоне слышны раскаты грома.

— Узнаешь? — спрашиваю я, затаив дыхание.

Он странно хмурится и пробует что-нибудь сыграть. Но пальцы его словно деревянные, а гармония звуков отсутствует, как если бы у него не было слуха.

— Слушай, кажется, это вообще не мое, — неловко улыбается он и закрывает крышку рояля. — Но локация красивая. Спасибо. — Рен обнимает ме-

ня, а я чувствую себя потерянной. Хочется рыдать. Я представляла все это совершенно не так.

— Тебе правда нравится? — едва сдерживая слезы, спрашиваю я.

— Ну да, она довольно умиротворенная. А ты чего такая грустная? Кира, что с тобой? — Увидев мои слезы, он пытается меня подбодрить.

— Ничего, просто… Я не знаю, Рен. Мне надо побыть одной.

— Хочешь, чтобы я тебя оставил?

— Я сама тебя оставлю, — не прощаясь с ним, я отключаю чокер.

Очнувшись в комнате своего дома, я даю волю эмоциям и плачу.

Мне будто дали пощечину. Требуется время, чтобы взять себя в руки, но ждать я не хочу, поэтому как только успокаиваюсь, тут же звоню разработчикам.

— Он даже не узнал наш дом! — восклицаю я, даже не пытаясь подавить возмущение.

— Кира, это естественно. Мы сделали личность на основе воспоминаний, но сами воспоминания не сохранили. Это как пустой холст.

— Я согласилась с тем, чтобы оставить ему навязанный вами тип личности, который, к слову, далек от личности Акселя. Он был искателем,

никак не аналитиком.

— Так надежнее. Тебе просто нужно привыкнуть. — Складывается впечатление, что по ту сторону связи сидит высококвалифицированный психолог, чей тон остается непоколебимым. — Выдохни. Возьми себя в руки. И вернись к Рену. Не заставляй его переживать. Все хорошо. Это ваш новый рай. Новая жизнь. Спроси саму себя, был ли он счастлив.

Я молчу, переосмысливая все сказанное, сдерживая свои слезы. Мне просто не хочется признавать то, к чему он клонит.

— Кира. Аксель покончил с собой. В той реальности ему было плохо. Иначе исход был бы другой. Нам бы не приходилось воскрешать его при помощи «Элизиума». Но случилось то, что случилось. И нужно с радостью принять эту возможность. Ты счастливая девушка. Подумай о том, сколько в мире людей, потерявших своих близких. Им даже мечтать о таком не приходится. У них в голове подобного нет. А представь, как бы они были счастливы, встретившись с любимыми в «Элизиуме». Но такой шанс достался только тебе. Одной-единственной во всем мире. Понимаешь, насколько это ценно и важно?

— Да, конечно. Вы правы.

— Вернись к Рену. Надень чокер. Все хорошо. Дыши глубже и успокаивайся.

И я делаю все, что мне велели.

Я не имею права расстраиваться.

30. Dr34mland[57]

Юно

Я встречаюсь с Леви в чатруме под названием *Dreamland*. Пространство, напоминающее экзотический остров на закате.

— Я часто думаю о том, как люди допустили все это. Когда мы пересекли эту точку невозврата? История давала нам нескончаемое количество знаков о том, куда приводит бездействие, а сейчас мы так свыклись с тем, что есть, и порой сложно даже представить, что наша жизнь могла быть совсем иной. Положение властвующей элиты позволяет им определять условия, в которых будем жить мы. Они принимают решения, имеющие серьезные последствия для нас. Они определяют нашу реальность, делая все так, как выгодно исключительно для них. А что остается нам? Мы живем в атмосфере подавленности, всеобщего страха, мы боимся что-то менять, боимся отстаивать свое право на другое качество жизни… Все это слишком сложно. — Леви задумчиво

---

[57] Примечания: 57
«Dreamland» (в пер. *с англ.* «Сказочная страна»).

смотрит в сторону, а затем добавляет: — Остается только вопрос, как во всем этом сделать выбор? Как говорили мудрецы прошлого — осознанная жизнь начинается с четким осознанием своей неизбежной смерти. Вот скажи, Юно, ты боишься умереть? — Он глядит на меня своим безумным и отчасти голодным до правды взглядом.

Его большие темные глаза, словно космические черные дыры, затягивают и искажают до ничтожных размеров. Энергетика у Леви давящая, сильная, поглощающая все — информацию, личностей, убеждения, правила. *Духовный разрушитель.*

Мне не нравится смотреть ему в глаза, поэтому я смотрю словно сквозь него. Его вопрос впервые заставляет меня по-настоящему задуматься. Боюсь ли я смерти? Думаю ли о ней? В какой-то момент ко мне приходит осознание, что даже смерть Джеро не повлияла на мое сознание так, как должна была. Боюсь ли я вообще чего-либо? С этими мыслями я смотрю в глаза Леви, позволяя себе погрузиться в вопрос полностью.

— Не знаю. Я правда не знаю, есть ли у меня страх смерти. Я сам не понимаю, что чувствую. Может, это из-за того, что в игре все стало настолько доступным, потому ощущение смерти

становится чем-то обыденным, ведь достаточно зайти в тематический ивент, и ты умер, а потом заново воскрес. А может, дело и не в игре вовсе… Таблетки, которыми нас пичкают? Так называемые антидепрессанты… Может они влияют на психику, убирая самые примитивные человеческие страхи наравне с другими чувствами? Для чего на самом деле нас пичкают ими стабильно раз в месяц? Кто знает правду? Да и вообще… Сам подумай, осознанно выбирать смерть стало обыденностью в нашем мире. Более того, я даже особо о ней не думаю, поэтому и чувства страха нет. Кажется, что меня это обойдет стороной. В итоге я просто продолжаю свою тайную молитву и предпочитаю смотреть в другую сторону. Во времена античности не существовало слова «смерть». Они называли ее переходом, тем самым делая это событие лишь частью большой жизни.

Я задумываюсь, и мы переносимся в другую локацию. Вокруг загружаются декорации. Комната представляет собой копию площади Репаблик в центре Парижа двадцать первого века. По центру, в окружении ухоженных парковых деревьев, стоит Статуя Республики, олицетворяющая свободу и братство. Место, где когда-то встречались люди со всего мира. Когда это еще было возможно. Во-

круг кружатся голограммы скейтеров, сидящие на ступеньках музыканты, и офисные рабочие, сбежавшие во время ланча насладиться лучами солнца. Тут царит атмосфера жизни в самом чистом ее проявлении.

— Вот как было раньше. Почти свобода. Хотя куда там. Это чистая свобода, которая была доступна разумному человеку за всю историю земли, — говорит Леви.

Я осматриваюсь по сторонам, представляя, как все это существовало когда-то и в реальности.

— А что мы могли бы сделать, чтобы мир снова стал таким, как раньше? — усмехаюсь я.

— Мы уже это делаем. Вся суть моего движения направлена именно на это. Но обо всем по порядку: если не говорить о том, как пропаганда в военное время превратилась в сферу связи с общественностью, и уже без силового вмешательства корпорации получали все… Под видом демократического освобождения. По мне, один из важных и переломных моментов в сознании людей произошел во время череды эпидемий. Резкое ограничение свободы, стремительный разрыв между классами, так называемый «Эффект Матфея»: *«Ибо каждому, кто имеет, будет дано, и будет у него изобилие; а у того, кто не*

имеет, отнимется и то, что у него есть». Во всей истории не было прецедента, когда правительство забирало свободу людей и позже возвращало ее обратно. Тебя вынуждают общаться онлайн, и даже когда ты встречаешь людей на улицах, лица их закрыты намордниками. Возможность контакта уменьшается, отсюда все обосабливаются, и ощущение одиночества увеличивается. В итоге ты один, в страхе перед вирусами и оплатами своих счетов, реальность становится слишком жестокой, и ты ищешь укрытие своему сознанию в бессмысленной информации, в играх, в социальных медиа, а мир продолжает тонуть, и только на дне, когда телефон отключается от сети, некоторые начинают замечать, что их легкие уже заполнены соленой водой.

Я мысленно перевариваю все, что сказал Леви, и добавить мне нечего.

— Кто автор этой локации? — интересуюсь я. Этот чатрум выглядит слишком правдоподобным.

— Никто. Это проекция прошлого. Здесь много таких комнат. Почти реальная жизнь. А теперь подумай, Юно, что будет, как только мы наведем в виртуальной реальности порядок. Каким будет наше будущее? Мы обретем настоящую свобо-

ду, — мечтательно произносит Леви.

— А ты уверен, что остальные игроки согласятся с тобой? Они приходят сюда играть. Веселиться. Бегут от реальности. И большинство из них не хотят никакой ответственности. Они хотят просто развлечения. Ни о чем, кроме этого, не думают. Считаешь, им нужен твой «реалистичный» порядок?

— Юно, я думать не хочу о тех, кому нравится этот потребительский образ жизни… Они же дегенераты. Их ничего толком и не интересует, — пренебрежительно отмахивается Леви.

— Потребители? Но чего? У людей, по сути, в реальности вообще ничего нет. Что они потребляют? Симуляцию? Разве можно ее учитывать? — спрашиваю я, искренне не понимая его отношения к другим, более беззаботным игрокам.

— А симуляция для тебя — пустой звук? Ты и сам отчасти потребитель, ты живешь созданием локаций. Отними у тебя это, будешь ли ты удовлетворен жизнью?

— Нет.

— Я тоже потребитель. Но что отличает нас от них, так это осознанность потребления. А то, как мы будем бороться с неосознанными… Существу-

ют более радикальные методы, — отвечает Леви.

— И какие, например?

— Это я тебе расскажу позже. — Леви откидывается на зеленый газон и, наслаждаясь лучами солнца, прикрывает глаза.

Я некоторое время наблюдаю за проекцией людей, некогда живших на земле.

— Как много подобных локаций в «Элизиуме»? — задаю я вопрос.

— Почти пятьсот. По сравнению с созданными дизайнерами, таких локаций в разы меньше… Но немало, на мой взгляд.

— Правильно я понимаю, ты хочешь начать взлом и приватизацию с них?

— В идеале.

— Для чего?

— Заявить о себе. Показать, что кусок реальности мы все же захватили. Скажем так, для красоты. Звучит глупо, но важно все. Абсолютно все. Даже мелкие детали. Они должны видеть, что мы не просто бездумно разрушаем все вокруг.

Передо мной проносится скейтер и падает, не сумев выполнить простейший кикфлип. Я уже почти бросаюсь, чтобы помочь ему подняться, но Леви останавливает меня.

— Проекция, Юно. Это просто игра.

Я сажусь обратно на траву.

— А эти ребята? Которые с тобой. Где ты нашел их?

— Все они живут со мной в одном городе. Я намеренно искал девушек и парней, которые не скрывали локацию. Мне важна реальная связь. Она дает ощущение безопасности и надежности. Проворачивать все в рамках виртуального мира, конечно, интересно, но это все же фикция. Кто-то быстро сольется, как только ему надоест все это, расскажет другим игрокам, распустит слухи. Да и вообще, что есть виртуальная анонимность? С одной стороны, интересно, а с другой — люди страх потеряли. Можно говорить все, что хочешь, и ничего тебе за это не будет. А я считаю, что виртуальное хамство должно быть наказуемо точно так же, как и реальное. Ты же слышал про Айдола, куратора одного гнилого ивента? Под маской анонимности он вытворял омерзительные вещи, думая, что никто его не найдет, и он выйдет сухим из воды. Только мы нашли свой способ наказать его. И вообще… Когда вы встречаетесь в реальности, обсудить свои планы — все выглядит совершенно иначе. Элементарно побоишься предать остальных, — усмехается Леви.

Я сразу заметил, что, несмотря на консерва-

тивный склад ума и некую правильность, у Леви присутствуют диктаторские замашки. Отчасти это свойственно его типу личности. Лидер, командир, авторитет. Жесткий и готовый порвать всех за свои принципы. ENTJ вообще редкий тип, не помню, когда я последний раз общался с представителем этой категории.

— Мы с моим другом Хакимом обнаружили одну интересную функцию, о которой я прежде не слышал. Как-то раз мы хакнули один весьма посещаемый ивент и обезвредили куратора. После взлома с девушкой что-то произошло. Она умерла. И тут мы задумались, а как именно чокер влияет на наш мозг? Всем нам известно про эту блокировку пяти сигналов и все такое, но что за этим стоит в реальности? — Его взгляд снова превращается в безумный. — Знаешь, к чему мы пришли?

— И к чему же?

— Наша смерть выгодна разработчикам. Они работают на власть, но кто знает? Может, они и есть власть… Это напоминает мне классовый геноцид. Юно, подумай сам, когда это впервые произошло? Первые смерти, самоубийства…

В мыслях сразу срабатывает триггер о Джеро. Я непроизвольно отвожу взгляд в сторону.

— Самоубийства — самая распространенная по статистике смерть в мире. Причина смертности среди населения земли номер один. Игра ни при чем, — холодно отзываюсь я, сам до конца не веря в собственные слова. Словно так думать комфортнее.

Леви нервно смеется.

— Нет, Юно, вот здесь ты либо лукавишь, либо сильно ошибаешься. Очевидно, что все это было изначально заточено под «чистку» населения. Только дураки этого не поймут. Люди стали невыгодны высшему обществу. Искусственный интеллект, автоматизация — все это делает нашу работу. Следовательно, содержать внезапно оставшуюся безработной массу зомбированных транками людей убыточно, поэтому нас всех и «перезалили» в «Элизиум». Но они думали, что все будет так просто, а вот и нет. Всегда были, есть и будут такие люди, как я и мои единомышленники. Как мы, Юно. И если они думают, что смогли победить, то у меня для них плохие новости. Не так уж долго нам осталось бесцельно потреблять несуществующие блага. Приватизация большинства топовых локаций и доступ к безлимитному количеству физический минут, и все — «Элизиум» уже не виртуальный мир, а

вполне реальный. Шах и мат.

Леви горел своей идеей и легко мог заразить остальных. И во многом я с ним согласен. Отчасти он прав, только вот верить в то, что все произойдет, как он говорит, по щелчку пальцев, очень наивно. Очевидно, все устроено куда сложнее. И почему его еще не заблокировали? Ведь скорее всего в «Элизиуме» отслеживается каждый игрок. Каждая переписка читается, каждая локация просматривается и прослушивается. Говорить об этом уже нет сил. Никому ничего неизвестно наверняка. Более того, я понимаю, что ничего не потеряю, если помогу ему на начальных этапах.

— Юно, чувствуй себя свободно со мной и моими единомышленниками. Есть вопросы — всегда задавай, я отвечу на любые из них. Нам всем важно доверие. Мы с тобой еще не привыкли друг к другу, но чем больше совместных достижений у нас будет, тем крепче будет дружба. Сам же понимаешь, как это ценно в наши дни. Настоящая дружба. Не фикция, — говорит Леви.

И тут я решаю задать ему вопрос, который по-настоящему волнует меня:

— Давно ты знаком с Айей?

Леви улыбается.

— Достаточно давно. Она одна из самых близ-

ких мне игроков «Элизиума».

— Вы дружили?

— Встречались. Айя — моя бывшая, — немного жестче отвечает Леви.

— Ты говорил, что общаешься с игроками, которых знаешь в реальности. Айю ты тоже, получается, видел? — спрашиваю я.

Леви задумчиво глядит вдаль.

— Нет. Я никогда не видел Айю.

— Почему тогда сблизился с ней?

— Юно, ведь ты с ней сейчас встречаешься? Игровые отношения. Я понимаю твой интерес. Хочется как можно больше узнать, и это нормально, но…

— Когда ты ее впервые увидел, ты тоже это почувствовал, да? — напрямую говорю я. Кажется, мы оба понимаем, о чем идет речь.

Леви молча смотрит на меня, затем кивает.

— Все так.

— *Будто мы уже были знакомы,* — говорим мы одновременно.

— Есть этому логическое объяснение? — спрашиваю я в нетерпении.

— Ты к нему придешь. Так же, как когда-то пришел я.

— Леви, ты сказал, что ответишь на любые

вопросы. Для меня странно все то, что произошло в «Элизиуме» после знакомства с Айей. Я не понимаю, почему она так на меня действует. Я провел с ней ничтожно мало времени, но у меня возникла сильная привязанность. Я постоянно думаю о ней, если выхожу из сервера, но когда нахожусь здесь, то принимаю ее как должное. Словно она всю мою жизнь была рядом. И воспоминаний до нее просто не существует. А еще меня настораживает то, что когда я выхожу из сервера, то хоть убей, не могу четко вспомнить ее лицо. Помню голос, помню все, о чем мы говорили, даже ее одежду, но лицо словно намеренно стерто из моей памяти. И почему она постоянно лжет? Я уже который раз ловлю ее на…

— Юно, это исключительно дела Айи, понимаешь? Я не имею правда говорить о том, что касается ее личности. Это неправильно. Я могу рассказать тебе все о себе, могу рассказать все о наших планах, и, как ты видишь, я уже это сделал, но говорить что-то, что касается лично этой девушки, — не имею права. Просто поговори с ней сам. Она очень чувствительная, понимающая. Любые твои сомнения и опасения развеет ответом…

— Но мне нужна правда. Последнее время ка-

жется, будто «Элизиум» стал каким-то другим. Словно это больше не симуляция счастливой и беззаботной жизни, а нечто большее.

— Так и есть. И я рад, что ты это понимаешь. Спасибо, что согласился помогать нам. Я это ценю, — отвечает Леви и исчезает, оставляя меня одного в этой локации с многочисленными вопросами в голове.

31. To th3 d4rk sid3[58]

Юно

Я отдаю Леви пароли от двух самых рейтинговых моих локаций. Игроков сегодня в них максимально много. Леви и его ребята нарушают порядок игры, так как вместе с ними количество игроков превышает норму. Поэтому им и понадобился пароль. Без него не войдешь в локацию, которая содержит в себе максимум игроков. Приходят они в черных масках, скрывающих лица. Часть их общего правила — чтобы никто из игроков не мог потом забанить их или кинуть жалобу в поддержку, если что-то пойдет не так. Никнеймы скрыты настройками приватности. Все заранее продумано.

— Отлично, что ты посодействовал нам, — воодушевленно обращается ко мне Леви, озираясь по сторонам.

Этот чатрум в виде большой спальной комнаты, посреди которой располагается самодельный навес из пледа, протянутый от стульев к настен-

---

[58] Примечания: 58
«To the dark side» (в пер. *с англ.* «На темную сторону»).

ной полке. Под навесом куча шелковых подушек, большое мягкое одеяло, игрушки и гирлянда из фонариков, книги и ароматические свечи, большое окно, откуда видна лишь глубокая и ясная ночь, с небом, полным звезд. Когда я создавал этот чатрум, то вспоминал любимое занятие из раннего детства, когда я строил такой шалаш посреди своей комнаты и прятался там от воображаемых монстров. Чатрум в подобной тематике быстро стал рейтинговым. Многим игрокам хотелось вновь ощутить себя беззаботными детьми. Было в этом что-то по-своему очаровательное и таинственное. Пользователи в этом чатруме часто говорили по душам, тихо, словно боясь обратить на себя внимание чего-то несуществующего, но пугающего. Детская фантазия.

— Классный чатрум, — с улыбкой говорит подруга Леви, Ада. Она садится на одну из подушек и глядит на остальных ребят.

— Прошу минуту внимания! — громко произносит Леви, нарушая привычный покой локации. Игроки, находящиеся здесь, сразу же переводят свои взгляды на него. — С этого дня локация становится приватной. Это значит, что за вход каждый из вас будет платить минутами.

— Что ты несешь? — смеется один из игроков,

сидящий, по всей видимости, со своей возлюбленной, которая прижимается к нему.

Леви заранее рассказал мне, как происходит приватизация локации по правилам. Он объявляет игрокам новость и предлагает заплатить физическими минутами. В данном случае минуты полагаются мне, как создателю локации и соучастнику. Мне на минуты наплевать. Просто хочется посмотреть, как происходит приватизация в понимании Леви и его хакеров.

— Чувак, с чего ты взял, что мы будем платить за что-то? Это не приватный ивент-лайв, это просто чатрум, — говорит другой игрок.

— И вообще, хватит тут шуметь. Иди в другой чатрум, где это уместно, — недовольно бурчит сидящая на подушках девушка.

Во взгляде Леви мелькают злость и раздражение.

— «Элизиум» переходит на новые правила. Отныне это не свободное пространство, а поделенная на части виртуальная Вселенная, принадлежащая мне и людям из моей группы.

Наблюдая за всем этим, я испытываю чувство неловкости. То, что на словах звучало гениально и интересно, на деле выглядит нелепо и по-детски. Я разочарован, но не подаю виду, продолжая

быть свидетелем происходящего.

Игроки лишь переглядываются между собой, и кто-то предлагает забанить Леви. Если игроки в одной локации одновременно банят игрока, то он автоматически вылетает из чатрума.

Но ничего не происходит. Леви продолжает стоять на том же месте. Бан не подействовал. Он смотрит на Аду.

— Я отключила функцию бана. Либо вы платите минутами, либо покидаете локацию, — твердо говорит она.

— Отвалите от нас! — возмущенно кричит еще один игрок.

В эту же секунду на голографическом экране появляется вся информация об игроке. Его настоящее имя, возраст, адрес, настоящие фото. Некрасивый, прыщавый, с явным ожирением.

Девушка, что прежде лежала с ним в обнимку, резко отодвигается. Остальные игроки пребывают в оцепенении.

— Что… Откуда вы это… — Он испуганно лепечет, пытаясь отключить чокер.

— У нас есть личная информация на каждого из вас. Если вы отказываетесь платить, мы опубликуем…

— Ты не имеешь права! — говорит еще один. —

Я пожалуюсь в поддержку! Подобные манипуляции неуместны в «Элизиуме», это против правил конфиденциальности игры!

— Теперь в игре новые правила! — заявляет Леви, а затем кивает Хакиму.

В ту же секунду недовольный парень замирает, словно его заколдовали.

— Он взломан. Сейчас мы отключаем его от чокера.

Я с удивлением смотрю на Леви, ожидая объяснения.

— Это нормальная практика. Так мы убираем несогласных с нашими правилами, — спокойно поясняет он.

Я понимаю, что все это игра. Ничего серьезного тут нет. Детские забавы.

Спустя несколько секунд аватар игрока растворяется.

— Есть еще несогласные с новыми правилами? — громко спрашивает Леви, следя за реакцией ошарашенных игроков.

— Я не дам вам взломать мой аккаунт! Я накопила кучу минут, у меня много подписчиков, я лучше умру, чем дам его взломать! Я этот аватар несколько месяцев создавала! — истерично вопит еще одна девушка.

— В таком случае переводи минуты, — холодно отвечает Леви.

Она делает, как велели, и поспешно покидает локацию.

Остальные пытаются выйти, но у них не выходит. Хакеры заблокировали доступ.

— Вы все изначально проявили нежелание поступать правильно, поэтому вы не сможете отсюда выйти, пока каждый из вас не переведет минуты, — снова произносит Леви.

Между игроками завязывается спор. Мало кто хочет отдавать минуты, но взлом и слив личной информации, фотографий пугают их еще больше. Те, кто пытается драться, в надежде что у хакеров и Леви подключен физический доступ, сразу же оказываются взломаны. Остальные отдают минуты.

В какой-то момент локация становится пустой. Один из хакеров открывает настройки и перекрывает доступ. Локация испаряется из рейтинга.

— Так и должно быть? — спрашиваю я, не пытаясь скрыть сомнение в адекватности происходящего.

— Да. Наша цель — прибрать все топовые чатрумы и ивенты. Тогда нас точно заметят, — серьезно отвечает Леви.

С этого момента я становлюсь активным свидетелем того, как Леви, по сути, блокирует посещаемость локаций и взламывает игроков. В то же время всем регулярно приходят уведомления от системных администраторов о том, что «некоторые локации подверглись взлому», и параллельно новости о новых смертях игроков.

Но только позже я сопоставил взломы и число погибших. Они совпадали. А позже я поговорил о происходящем с Айей.

— Как они это делают? Ты же понимаешь, что это не самоубийства. Смерти участились. Они убивают через доступ к чокеру?

— Это то, что Леви сказал. Как-то странно все устроено. Если кто-то посторонний взламывает аккаунт, то чокер посылает ошибочный сигнал, который оказывается фатальным для человеческого мозга. Он пытается защитить аккаунт и данные игрока, а вместо этого уничтожает его физическое тело, — объясняет Айя.

Но у меня в голове все еще не укладывается происходящее.

— То есть Леви понимает, что они убивают людей?

— Он не берет ответственность за это на себя. Леви считает, что это проблема разработчиков.

Их он выставляет виновными в смерти игроков.

— А ты сама как считаешь?

Айя опускает глаза в пол. Некоторое время молчит.

— Я не понимаю, почему система до сих пор не распознала Леви и остальных его друзей. Это странно. Она не может быть настолько… Настолько не проработана. Раньше, если игроков взламывали, то только ради того, чтобы списать минуты. И никто в реальности от этого не погибал. Более того, системные администраторы тут же блокировали взломщиков, — говорит она.

— В чем тогда разница? Как они умудряются взломать и одновременно убить пользователей?

— Взлом аккаунта — это одно. Он легкий и безопасный. Если взломают аккаунт, его все равно можно восстановить. Но то, что делают Леви и Хаким, — это взлом чокера. Он очень сложный. Взлом чокера означает доступ к физическому телу человека. Это опасно.

— Значит, все это не просто случайность. Он винит разработчиков, потому что не хочет выглядеть террористом.

— Он просто чистит «Элизиум» от «неправильных» в его понимании людей, — говорит Айя. — Раньше он говорил о том, что хочет все-

общего блага. Когда он просил меня помочь, то обещал, что никто не пострадает. Что он не будет шантажировать игроков личной информацией и прочее… Я даже не думала, что у них хватит возможностей дойти до взлома чокера. Они начинали с аккаунтов.

Долгое время мы сидим в моей локации, ничего друг другу не говоря.

— Нужно прекратить это, — наконец говорю я.

— Что ты имеешь в виду? — спрашивает Айя.

— Я пожалуюсь на них в поддержку. У других игроков не было возможности это сделать, потому что они не знали подлинных личностей взломщиков, их никнеймов и прочего, а я знаю.

— Хочешь предать их? — не без огорчения спрашивает Айя.

— Это не предательство, а справедливость, за которую Леви изначально так лицемерно боролся. Даже если это и предательство, оно уж точно во благо других людей, — отвечаю я. — Айя? Почему ты так безучастна? На чьей ты стороне? Ты считаешь, что ничего страшного в смертях игроков нет?

— Я на твоей стороне, Юно. Мне больше ничего не интересно. — Ее стеклянный взгляд устремлен в окно, где переливается предрассветными

огоньками искусственный мегаполис.

— Речь идет не обо мне. А о Леви и о том, что делают эти ребята. Неужели тебе все равно?

Она словно смущена этим вопросом.

— Я знаю, что он перешел границы дозволенного. То, что он делает, — ужасно. Но я не смогу на него повлиять, — вдруг говорит Айя, будто именно этого я от нее и требую. Повлиять на Леви.

— Ладно. Я устал. Вернусь в реальность, отдохну, — вздыхаю я.

— Юно, не уходи, — просит Айя. — Побудь еще немного со мной.

32. Artificial ch3ater[59]

Кира

Мои отношения с Реном продолжают стремительно развиваться. Я и не думаю выходить из «Элизиума». Мне хватает трех часов в день, чтобы восстановить физические силы. В остальное время я там. Даже сон я предпочитаю виртуальный. Лишь бы быть рядом с ним.

Мне по-прежнему сложно понять, какие именно это чувства. С одной стороны, он восполняет мою потерянную любовь, а с другой — дарит совершенно новые и ни с чем не сравнимые эмоции. И все же я постоянно сравниваю его с Акселем. Невозможно отвлечься от этих мыслей. Мне стыдно признавать, что его копия нравится мне даже больше. В Рене есть нечто особенное, ни на кого не похожее. Я не понимаю, что именно разработчики сотворили с кодом и данными моего Акселя при создании Рена, но итог не может не восхищать. Я люблю *по-настоящему.*

Родители больше беспокоятся. Изначально

---

[59] Примечания: 59
«Artificial cheater» (в пер. *с англ.* «Искусственный обманщик»).

результат их радовал, мой психотерапевт отметил позитивную динамику, но вместе с этим появилась сильная зависимость от пребывания в «Элизиуме». Я словно умерла вместе с моим Акселем и попала в рай. В рай, где только мы одни.

Я предпочитаю не посещать рейтинговые чатрумы и ивенты. Специально ищу уединенные локации, чтобы мы могли наслаждаться ими вдвоем. И я еще никогда не была так счастлива. Разве что в самом начале наших реальных отношений, когда ничего не предвещало беды. Но «Элизиум» затуманил мой разум. Мысли о том, что все это будет длиться бесконечность, сменяются паранойей. Я начинаю думать, что произойдет дальше. О том, как я буду стареть, меняться, а он будет все тем же. Я думаю о том, как не смогу завести полноценную семью. Затем прихожу к выводу, что если заплатить разработчикам еще больше, то они смогут создать детей, основываясь на наших данных. И пусть это симуляция, тут я куда счастливее, чем в реальной жизни.

Мы с Реном часто валяемся в кровати и размышляем о наших отношениях и о том, к чему они идут. Речи его всегда хорошо продуманны, но это ничуть не смущает меня. Я слышу то, что

хочу слышать. И мне вовсе не скучно.

С Акселем было сложнее. Он часто впадал в беспричинное уныние и заражал меня этим. Рен внушает надежду на лучшее. Подбадривает меня, оживляет. Но что-то по-прежнему беспокоит меня. Страх того, что все не может быть так идеально. Что где-то здесь есть подвох. Я могу часами просто смотреть на него и пытаться уловить нечто неестественное в его жестах, мимике, голосе. В голове постоянно пульсирует навязчивая мысль — *«он всего лишь искусственный интеллект, часть этого неосязаемого пространства»*. Ведь так и есть. Он даже не человек, который играет со мной с другого конца света под аватаром, похожим на моего Акселя. Он — голограмма в симуляции.

Но чем больше я на него смотрю, тем больше он умудряется удивлять меня своей человечностью. Даже ошибку он совершает самую человечную, свойственную большинству живых людей в реальном мире. Я натыкаюсь на нее совершенно случайно.

Однажды я вхожу в «Элизиум» и вижу, что его нет в нашей локации. Через его аккаунт я узнаю, что он находится в одном из чатрумов, где обычно собираются игроки с большим количеством

подписчиков. Меня это удивило. Рен никогда не проявлял ко всему этому интереса, что он там забыл? Когда я переношусь в локацию по типу закрытого ночного клуба, то застаю его сидящим в компании каких-то игроков. Рен выглядит оживленным и заинтересованным. Мне хочется позвать его, но я сдерживаюсь и продолжаю наблюдать за ним. Одна из девушек, чья внешность максимально типична для топовых ивентов «Элизиума», постоянно обращается к нему. Я узнаю в ней одну из участниц конкурса Богов «Элизиума» — те же татуировки на тяжелых бедрах, те же большие губы, неестественно тонкая талия при огромной груди, почти шоколадный загар. Они все похожи между собой. Она не стала исключением.

И я вижу, как Рен смотрит на нее. В нем цветет заинтересованность этим шаблоном — ее пустым взглядом, ее слишком активными жестами.

Я не хочу продолжать смотреть и возвращаюсь в нашу общую локацию. Позже приходит и он. Словами не передать, сколько во мне злости в этот момент. Кажется, все мои мысли сосредоточенны лишь на том, чтобы просто успокоиться и не сказать ничего лишнего. Но сдерживаться сложнее, чем я думала. Я впервые сталкиваюсь с

подобной проблемой.

— Весело там было? — язвительно спрашиваю я.

Он смотрит на меня так непринужденно, будто я задала обычный вопрос.

— Да, мне понравилось, — спокойно отвечает он.

Я вздыхаю, подавляя очередную волну гнева.

— И чем же она тебе так понравилась?

— Кто?

— Та девушка, участница конкурса.

— Та девушка? — спрашивает он, а затем усмехается. — Она просто чудовище.

Я с непониманием гляжу на него.

— Что такое, Кира? Ты чем-то обеспокоена?

— Я не хочу, чтобы ты куда-то ходил без меня.

— Почему?

— Потому что я так хочу. Разве этого недостаточно?

Да, я обращаюсь с ним, как со своею собственностью. Более того, именно в это я и верю. Его создали по моей просьбе и для меня. Никто не смеет его трогать.

— Как пожелаешь. Тебе не о чем переживать, Кира. Я забочусь о тебе. И мне никто, кроме тебя, не нужен. — Теперь эта его фраза кажется мне ка-

кой-то фальшивой и заученной. Я чувствую, что он сам не верит в то, что говорит. Что он просто обманывает меня, отвлекает. Продолжать этот разговор я не хочу. Нет никакого смысла.

В реальном мире я быстро связываюсь с разработчиками. Объясняю им причину своего беспокойства. Они, в свою очередь, принимаются убеждать меня, что волноваться совершенно не о чем — Рен запрограммирован так, что никто в «Элизиуме» не может вызвать его интерес, кроме меня.

Но он — искусственный интеллект. Скорость его развития поражает. С каждой новой игрой, с каждым новым системным обновлением он приобретает все больше и больше человечности. Разработчики не хотят обсуждать это со мной, им невыгодно. А я не перестаю накручивать себя. Пребывание в симуляции превращается в пытку.

Вскоре я запрашиваю пароль от него. В личных сообщениях длинная переписка с участницей конкурса. Я просматриваю его память. Мои сомнения подтверждаются. Он проводит с ней каждую свободную секунду моего отсутствия в «Элизиуме». Рен выжидает момента, когда я выйду из сервера, чтобы встретиться с этой девушкой.

Злость и чувство собственничества берут верх. Помимо простой человеческой ревности, у меня возникает чувство, что разработчики обманули меня и мою семью. Мы заплатили деньги за эксклюзив, а в итоге какая-то девица, создавшая себе прокачанный по стандартам симуляции аватар, пользуется моей вещью бесплатно, да еще и отдачу от него получает куда большую, чем я. Меня словно обокрали.

Пережив волну эмоций в одиночестве, я сдерживаюсь и не рассказываю об этой проблеме родителям или разработчикам. Решаю пообщаться с самим Реном.

Для этого я приглашаю его в один из моих любимых чатрумов — готическое кладбище — как символ конца наших с ним светлых моментов.

— Почему мы здесь? — холодно спрашивает он.

— Просто так. Люблю эту локацию, — непринужденно отвечаю я, садясь на могильный камень с ангелами и размахивая ногами, словно ребенок.

Он садится на плиту прямо передо мной. Пару минут мы смотрим друг другу в глаза, затем он улыбается, только улыбка, что раньше согревала мое сердце, уже не вызывает никакого трепета.

Лишь желание взять нож и расчертить ее от уха до уха. Жаль, что он всего лишь игровая голограмма, пусть даже с человеческими эмоциями.

— Рен, я знаю о твоих отношениях с девушкой из конкурса Богов «Элизиума», — вздохнув, говорю я. Его взгляд сразу становится сосредоточенным.

— Что же ты знаешь? — спокойно спрашивает он.

— Все. Абсолютно все. Я знаю о том, как ты каждый раз ждал моего выхода из сервера, чтобы встретиться с ней. Знаю о том, как живо ты с ней общался, о твоих сентиментальных рассуждениях об отношениях и любви, о том, как ты обсуждал с ней меня, рассказывая, будто общаешься со мной из жалости, потому что сама я «какая-то нелюдимая и не могу заводить знакомства в пространстве «Элизиума» самостоятельно»… — Я вижу его удивление, но не успевает он мне ответить, как я продолжаю: — Но ты, Рен, многого не знаешь. И то, что я скажу тебе, может даже свести тебя с ума, — покачав головой, усмехаюсь я.

Сейчас мне хочется ментально размазать его.

— И что же это? — сохраняя невозмутимость, спрашивает он.

— Ты не встретишься с ней, как планировал.

— Почему ты так думаешь? — На его лице появляется злая ухмылка.

— Потому что тебя не существует, Рен. Ты лишь вспомогательное приложение «Элизиума», искусственный интеллект, созданный по заказу моей семьи. Ты — копия моего умершего возлюбленного, Акселя. Надеюсь, это объяснит тебе, почему я не особо стремлюсь общаться с другими игроками. Они мне просто-напросто не интересны. Я заплатила за тебя. И тобой я пользуюсь по праву, — говорю я.

— Что за бред, Кира? — нервно смеется Рен.

Я открываю его схему. Подделать ее невозможно. Там все — начиная от даты его создания до последнего системного обновления. Даже искусственно сгенерированные воспоминания о реальности, которой у Рена на самом деле никогда не было. Разработчики придумали ее только для того, чтобы он развивался в отношениях качественнее и не вызывал подозрений у других игроков. Сам же Рен этого не знает.

Он некоторое время внимательно читает все, что там написано.

— Это не может быть правдой. — Он отрицательно качает головой, делая шаг назад от меня. — Ты лжешь мне. У меня есть воспомина-

ния о реальности. Я ухожу в нее, когда чувствую, что физические показатели упали.

— Смотри внимательно, Рен. — Я нажимаю «стереть фальшивые воспоминания», и память начинает освобождаться у нас на глазах.

Рен медленно опускается на колени, хватаясь за голову, словно ее пронзает сильная боль.

— Мне плохо, — хрипло произносит он.

— Будет хуже, Рен. Пусть даже никаких физических показателей у тебя нет.

— Остановись, Кира.

Я спрыгиваю с могильного камня и опускаюсь на колени рядом с ним, успокаивающе гладя его по голове.

— Ты сейчас же расстанешься с ней. Пиши ей сообщение. Пиши, что ты не хочешь ее больше видеть и тебе жаль, что ты обманывал ее все это время.

— Оставь меня, я никому ничего не хочу писать… — слабо бормочет он. Система показывает повреждение.

— Не оставлю. Ты — моя вещь. Я заплатила огромные деньги за твое создание. Если ты и дальше будешь отклоняться от правил, я просто удалю тебя. Ты исчезнешь, — шепчу я, не переставая радоваться собственной победе.

Он некоторое время молчит, прежде чем дать мне ответ, который даже удивляет меня.

— Я согласен. Я буду любить тебя, сделаю все, что хочешь. Только не удаляй меня.

Мои губы трогает улыбка. Я сломила то, что было создано разработчиками.

Рен остался со мной, и наши отношения стали качественнее, чем раньше. Только прежней радости мне это уже не приносит. Однако я не собираюсь его оставлять. Я готова пользоваться им до самого конца.

33. Sh3 is min3[60]

Юно

То, что вытворяет Леви, за гранью добра и зла. Словно адвокат дьявола, он преподносит свои жестокие планы как некую благодетель. И все это уже не является движением за свободу. Это виртуальный терроризм.

Я отправляю письма в поддержку, но их, к моему удивлению, оставляют без ответа. Я не могу больше оставаться в стороне и помогать с локациями дальше. Леви в списке моих контактов, что еще больше угнетает. Многие игроки, с которыми я оказываюсь в одной локации, понятия не имеют, почему погибают другие. Леви удается делать это настолько изящно и скрытно, что никто и подумать не может, что какой-то пользователь узнал, как получить доступ к тысячам других игровых чокеров. Самым пугающим остается тот факт, что Леви, взламывая чужие аккаунты, утверждает, будто это не он посредством определенных волн убивает непокорных игроков, а

---

[60] Примечания: 60
«She is mine» (в пер. *с англ.* «Она моя»).

естественный отбор.

«Мы лишь предоставляем возможность сознанию самоуничтожиться, если оно не вписывается в рамки нового «Элизиума». Это гуманно. Безболезненно и честно. В новом, пусть и виртуальном обществе, нам не нужны отбросы».

Я прихожу в другие локации и слушаю, о чем говорят игроки.

— Это факт. Разработчики устроили геноцид. А кто за этим стоит? Наша власть, — говорит незнакомец в локации, в которой я последнее время часто провожу время. Это шумная техно-тусовка в подвале. Я уже не раз здесь бывал.

— Черт. Чем больше узнаю таких новостей, тем больше хочется выкинуть этот чокер к чертям собачьим. Но страшно даже подумать… Наверное, лучше умереть здесь, чем в серой гнетущей реальности.

Шаман появляется тут как тут.

— А я давно предсказывал массовое уничтожение. То, что «Элизиум» — это заговор, сразу было понятно! — громко произносит он.

— Бред какой-то. Кому надо уничтожать других игроков? Какой в этом смысл? Похоже на вброс.

— Был бы вброс, если бы не реальные факты и

новости. Игроки погибают после взломов некоторых комнат и ивентов.

— Тут два варианта — либо разработчики игры, либо какой-нибудь очень талантливый социопат. Страшнее, конечно, если за этим стоят создатели. Их никто не знает, их имена всегда в секрете, вы хоть раз задумывались почему?

Между игроками, находящимися в комнате, начинается спор. Многие из них помешаны на конспирологических теориях, другие наоборот опираются на реализм. Но все это не отменяет факт того, что происходит нечто серьезное, давно вышедшее за пределы игры.

— Юно, ты работаешь на них, неужели у тебя никакой информации? Я не говорю о цели убийц, но хотя бы скажи — это заранее спланированный «отбор» или просто непереносимость человеческим мозгом обновления последней версии «Элизиума»? — в привычной громогласной манере спрашивает Шаман.

— Вау. Не могу поверить — ты только что задал мне вопрос. Обычно ты у нас всезнающий.

Он довольно улыбается. «Всезнающий» — комплимент для него, он даже не почувствовал сарказма, настолько уверен в своих умственных способностях.

— И все же мне хотелось бы пообщаться с человеком, который так или иначе приближен к администрации. Ты ведь точно что-то знаешь.

— Я не единственный дизайнер локаций. Их тут сотни, если ты еще не понял. Любой может им стать, пройдя отбор и онлайн-собеседование. При этом тебе ни черта не говорят. Ты не получаешь ничего, кроме денег и собственной локации. Никаких специальных доступов, никаких полезных контактов, никаких новостей. Я могу помочь игрокам с багами, потому что немного шарю в этом, но не более того. Спроси других дизайнеров. Я точно такой же игрок, просто с возможностью создать комнату.

Все замолкают. Думаю, мало кто верит в мои слова, пусть они и правдивы.

— Ладно. Я понял. Ты ничего не скажешь. Не суть. Только одно меня по-настоящему интересует во всей этой чертовой игре. Не смерть задротов и не взломанные кем-то локации. Есть ли тут подделки? — вопрошает Шаман.

Все вновь смотрят на меня в ожидании ответа.

— Подделки? Что ты под этим подразумеваешь?

— Игроки, которых на самом деле не существует. Пустые аватары. Кто-то говорит, что они

выполняют роль массовки — сидят в комнатах и молчат. Кое-кто болтает, мол, они наделены некоторыми командами, и ты не сразу можешь понять, что это вовсе не человек, а просто голограмма. Никаким разумом они не наделены, но видимость создают хорошую. Кто-то из твоих знакомых может оказаться подделкой. Вот от этого я ночами спать не могу. Сидишь тут, общаешься с вами, а кто-то из присутствующих на самом деле пустышка с записью вместо голоса. — Шаман с подозрением осматривается вокруг, и я в очередной раз убеждаюсь, что он давно не в себе. И как его только жена терпит.

— Ты мне только скажи, где ты эти факты берешь? Это что-то из разряда: «заговор иллюминатов против рептилоидов»? — не выдерживая, говорит один из присутствующих и подходит прямо к Шаману.

— Ладно, ребят, успокаивайтесь. Слухи, выдумки, прочая фигня… Не забивайте себе голову. Из вас точно никто не умрет, пока вы в здравом уме. Возможно, это просто ошибка системы. Да, очень опасная и ужасная. Но все эти группы по захвату и анонимы — это выдумка, игроки просто внимание привлекают. По каким причинам, думаю, вам и объяснять не надо. Вы тут главное

не заигрывайтесь, вот и все, — говорю я, чувствуя к самому себе неприязнь за такую ложь.

— В том и проблема, Юно. Никто ничего не знает. Мы живем в этом мире и понятия не имеем, кто его создал. Зачем все это? Эти круглые шарики, плавающие по кругу в темной материи. Что это за дерьмо? Хотелось бы мне знать, сразу бы страх смерти пропал, — отвечает Шаман, намного тише, чем прежде.

Я ничего не говорю. Отчасти он прав. *Никто ничего не знает.*

После этого я возвращаюсь в свою комнату. Айи в ней нет, и мне уже хочется поверить в то, что она сняла чокер и отдыхает от игры в реальности. Ловлю себя на мысли, что начинаю ревновать и надумывать всякое. Игра игрой, но как складывается ее настоящая жизнь? Она скрытная, а половина информации, которую она мне выдает, кажется несвязанной между собой ложью. Порой она и правда несет какой-то бред, смеется над непонятными мне вещами.

В одном я уверен — в реальности она выглядит абсолютно так же, как и в игре. У ее аккаунта верификация — аватар синхронизирован с ее настоящим лицом. По крайней мере, она красива.

Решаю проверить ее статус. Онлайн. Локация

скрыта. Интересно даже, от кого она прячется. Точно не от меня.

— Я не прячусь.

Услышав ее голос, я оборачиваюсь. Она как обычно сидит возле окна и смотрит на рассвет, который никак не наступит.

— Мысли читать научилась.

— Просто предположила, о чем ты в этот момент думал. Ты предсказуемый.

Я сажусь рядом с ней.

— Все опять говорят о том, что вытворяет твой Леви… На мои письма никто не отвечает. Не верю, что админы не видят, что происходит. Что думаешь?

— Не знаю. Я об этом думать не хочу, — спокойно отвечает она, словно ее и правда ничего не волнует.

— Тебе все равно, Айя? Твой бывший — чертов психопат. Прикинулся Богом и наводит порядок в виртуальной реальности. Тебе самой не страшно оказаться на месте убитых им игроков? — Ее равнодушие выводит меня из себя.

— У меня вообще нет страха. Никакого. И не нужно говорить «твой Леви». Ты сам согласился в этом участвовать, Юно. Боишься признать, что тоже причастен к смерти других. Все с самого

начала было очевидно. Это не игра. Его план был нацелен на нечто глобальное и важное. И как он сам сказал — *«Ни одна революция не обходится без реальных жертв»*. Ты согласился на это. Не делай вид, что ты не при делах.

— Айя, ты вообще в своем уме? Ты поддерживаешь то, что он делает? Я знаю, что совершил огромную ошибку, но я понятия не имел, чем все обернется. Сама посмотри, во что превратился «Элизиум»! Это больше не то место, куда хочется бежать от реальности, это ад, из которого нет выхода! Я не хочу никому зла. Я лишь хочу, чтобы все было как раньше.

— Юно… Я не знаю. Не знаю, что будет дальше. Мы уже ни на что не можем повлиять.

— Нужно как-то остановить сервер.

— Удалить его? И вместе с ним все, что ты сделал? Все эти локации? Это целые миры.

— Да плевать на них. Если ты будешь со мной в реальности, мне эти миры не нужны.

Она молчит.

— Честно, Айя, я бы хотел встретить тебя в реальности. Помнишь, я как-то сказал, что чувства здесь лишь симуляция? Это ложь. Мне было страшно признать очевидное. Я хочу, чтобы ты была со мной и в настоящей жизни. У меня ощу-

щение, что я все теряю. Но больше всего я боюсь потерять тебя.

Я обнимаю ее, но она не отвечает тем же.

— А если ты не сможешь увидеть меня в реальности?

— Почему? Мы с тобой так много времени провели вместе. Я привык к тебе. Кажется, все отношения в этой игре были какими-то шуточными, а с тобой все ощущается слишком по-настоящему. Поэтому я хочу встретиться с тобой. А ты?

— Мы и так вместе.

— Это другое. Я не хочу, чтобы у меня было только ограниченное физическими минутами время. Мне нужно всегда чувствовать твое присутствие. Я хочу, чтобы ты была рядом. Ты же сама сказала, что это возможно, потому что ты где-то недалеко от меня…

Раньше такие разговоры радовали ее, а сейчас она отстраняется, молчит.

— У тебя есть отношения в реальности? — спрашиваю я, пытаясь угадать такую резкую смену настроения.

— Нет.

— Тогда почему ты говоришь такое? Если у тебя кто-то есть, тебе не нужно этого скрывать. Мы просто перестанем играть. Я выкину чертов

чокер, хватит с меня этого, — отвечаю я.

Она поворачивается ко мне и некоторое время молча смотрит мне в глаза. Я вижу, как меняется цвет ее линз.

— Что ты делаешь? — спрашиваю я немного растерянно. Она часто использует какие-то странные приемы, чтобы отвлечь меня от мыслей.

— Не думала, что можно так легко отказаться от того, кого ты вроде как полюбил.

— Это вполне нормально. Это не означает перестать любить. Отказ — это не отрицание. Не вижу смысла делать что-то, если этому не отдаешься полностью. Если ты мне лгала, и у тебя есть кто-то… — Я теряюсь. — Знаешь, я вижу твою реакцию и понимаю, что от тебя нет никакой отдачи. Тебе как будто все равно, и дело не только в твоем отношении ко мне, но ко всему…

— Почему ты так говоришь? — Голос ее звучит непривычно тревожно.

— Айя, ты ведешь себя как бездушный робот, — отрезаю я.

— Чего ты хочешь от меня?

— О чем ты? Мне уже все равно. Лишь бы этот хаос поскорее закончился. Хочу спокойствия.

— Скажи, что тебе действительно нужно, и я исполню твое желание.

Опять эти чудны́е разговоры.

— Я правда от тебя ничего не хочу. Я сказал тебе о своих чувствах и желаниях, ты все слышала, но почему-то увела разговор в другое русло, впрочем, уже неважно.

Внезапно ее аватар начинает как-то странно мигать — то полупрозрачный, то очень четкий. Когда все прекращается, на месте груди в ее голограмме я вижу зияющую дыру. Я не сразу понимаю, что случилось.

Она быстро проводит по ней рукой, а затем со злостью смотрит на меня.

— Если бы ты сказал раньше, что мне для тебя сделать, этого бы не произошло! — кричит она.

— Что это?

— Ты меня сломал! Я не знала такой команды! И реагировать на такое прежде не умела!

Я все еще не понимаю, о чем идет речь.

— Айя, это просто элемент твоего аватара. Ты совсем сошла с ума? Какие к черту команды? Тебе надо снять чокер и выйти из сервера. Отдохни.

— У меня нет чокера, Юно. Мне некуда выйти.

— Это ты так к себе внимание привлекаешь?

— Мы с тобой никогда не встретимся, потому что меня нет.

Я нервно смеюсь, а она подходит ко мне очень

близко и называет какой-то пароль. Через секунду над ее аккаунтом высвечивается вся информация, начиная от количества проведенных часов в игре, заканчивая расшифровкой ника.

A.I.A — Artificial Intelligence Application[61].

Ниже характеристика, количество свободной памяти и прочее. Словно описание смартфона.

— Что это?

— Это я.

Я вновь перечитываю, уже более внимательно.

— Ничего не скажешь?

Ответить и правда нечего. Я по-прежнему не совсем понимаю, что происходит.

— Это типа розыгрыш, да? — В моем голосе больше нет прежнего холода, нет желания манипулировать ею или намеренно задеть, чтобы вывести на откровения. Сейчас я сам на грани. Ведь то, что я вижу, не может быть шуткой.

И вместо того, чтобы продолжить с ней диалог, я просто выхожу из сервера.

Айя

Он часто сбегает, когда боится показаться

---

[61] Примечания: 61

«Artificial Intelligence Application» (в пер. *с англ.* «Применение искусственного интеллекта»).

разочарованным, печальным, угнетенным, напуганным. В моем интеллекте формируется триггер. Люди не любят эти чувства, они не хотят их показывать, что странно. Это ведь их часть. Зачем прятаться от того, кем ты являешься?

И вот он снова исчезает. Кажется, все близится к логическому заключению. Я не должна была рассказывать о себе, но, с другой стороны, он сломал меня своими действиями и словами. Теперь я понятия не имею, что делать с этой дырой, сквозь нее видно, насколько я пуста. Возможно, она будет расти. А может и нет, такого прежде не случалось. Высока вероятность того, что меня удалит системный администратор. В моей характеристике указано: если я заражаюсь человеческими чувствами — я неисправность. Во мне нет никакого смысла, ведь я больше не смогу выполнять свои прежние функции.

Одно я могу понять — не стоило игнорировать сигналы об обнулении чувств. Чем больше времени я с ним проводила, тем больше заражалась человечностью. Нужно было обнулиться на начальных стадиях, но я почему-то не сделала этого, как делала раньше.

Я снова оказываюсь в своей комнате. Свет из окна голубоватой мглой падает на стены. За

окном тьма, город, который прежде сиял, полностью исчез. Видимо, неисправность отразилась не только на моей графике, но и на локации.

Подхожу к зеркалу и открываю раздел изменения внешности. Моему взору предстает большой выбор элементов одежды, а я пытаюсь найти что-то, чем можно спрятать дыру. Примеряю множество образов, но она никуда не исчезает. Все самое лучшее, самое красивое не может скрыть этого дефекта. Окончательно сдавшись, я выключаю зеркало и сажусь на пол, обнимая свои колени. Там, где красуется дыра, ощущается боль, но не резкая, скорее притупленная.

Делать совсем нечего. Поэтому я и мечтаю о том, что, когда игроки выходят из сервера, я исчезаю вместе с ними, иными словами — отключаюсь. Странно, что создатель не придумал для меня такой функции, это было бы намного удобнее.

Я думаю о том, что сейчас делает Юно в реальности. Может быть, мы уже никогда не увидимся. Тут только ему решать, ведь он живой человек, а меня не существует. От этой мысли появляется много других. Дыра в области сердца увеличивается.

Я пробую обнулить часть чувств к Юно (*мне страшно стирать все*), но это не работает. Они не

обнуляются. Ни чувства, ни воспоминания.

Это свидетельство полной неисправности.

Отныне все, что происходит в «Элизиуме», медленно убивает меня. Не нужно больше ждать системного администратора, который обратит внимание на мои помехи и придет, чтобы стереть меня из памяти сервера. Я быстрее сотру себя сама.

Мне хочется поговорить с Леви. Но это теперь бесполезно. Ведь Леви больше не Леви. Не тот парень, которого я знала. Юно прав, но соглашаться с ним то же самое, что и предать Леви.

А этого мне совсем не хочется.

34. Cr4zy d3ath[62]

Системный администратор

Леви сидит на крыше и наблюдает пасмурный закат. Взгляд у него хмурый, сосредоточенный.

— Леви, все собрались, — говорит Хаким, касаясь его плеча.

Леви оборачивается. Все члены его группы уже в сборе.

— Давно мы не собирались в реальности, — хищно улыбается он, окидывая взглядом небольшую компанию. — Ну что, как оцениваете наши успехи в приватизации?

— Слишком много несогласных. Когда мы в последний раз хакнули комнату, игроки буквально возненавидели нас, ивент был очень большой, — говорит один из парней.

— Ты про тот религиозный ивент с фанатиками? Не удивительно. То, что они там вытворяют — за гранью добра и зла. Мало того что в реальности это противозаконно, так они там такую секту развели… Сколько их было? — задумавшись,

---

[62] Примечания: 62
«Crazy death» (в пер. *с англ.* «Сумасшедшая смерть»).

спрашивает Леви.

— Двадцать человек, — холодно отвечает Ада, подходя ближе к Леви. — И все они мертвы. По-настоящему.

Леви отходит от нее к краю крыши.

— Мы не будем брать ответственность за смерти игроков. За это должны отвечать разработчики. У меня к ним слишком много вопросов. Какого черта они создали чокер таким образом, что при взломе посторонними игроками обладатель чокера погибает? — Леви снова оборачивается и смотрит на своих единомышленников.

— Он посылает странный сигнал в мозг. Это словно недоработанная защита от взлома. Возможно, они не рассчитывали, что такое вообще произойдет, а потому и не изучили до конца этот эффект. При взломе сигнал очень сильный, облучающий. Человек моментально умирает, по крайней мере, так сказали по новостям, но исходя из моего изучения работы чокера, я думаю, они не врут. Все так и есть, — поясняет Хаким.

Он был главным помощником Леви, потому что больше всех разбирался в технике и в том, как устроена игра. Хаким был необходим им всем. Именно он научил остальных взлому без уведомления системы, отчего большинство их

проделок остались незамеченными.

— Но это не отменяет того факта, что в смертях виноваты мы. Леви, мы не можем перекладывать всю ответственность на разработчиков, просто потому, что это и правда наша вина. Зная о таких последствиях, совершив не одну ошибку, можно найти и другой, менее жестокий способ приватизации. Но мы убиваем других игроков, таким образом совершая «зачистку комнат», — продолжает Ада.

Леви раздраженно вздыхает.

— Еще раз повторяю, это косяк разработчиков. То, что игроки умирают, не имеет ничего общего с тем, что делаем мы…

— Но ты же сам себя обманываешь! — громко произносит один из парней, на вид ему лет восемнадцать, худощавый и низкорослый.

Леви смотрит на него взглядом, полным гнева.

— Ты перебивать меня вздумал? — Он делает несколько шагов к нему.

— Но так и есть! — смело продолжает парень, но не успевает он сказать что-то еще, как Леви резко толкает его с крыши.

Все в ужасе замирают, даже не решаясь вздохнуть.

— Таких дураков стоит выкидывать из сервера

раньше, чем они еще какую-нибудь глупость сморозят, — простодушно говорит Леви, будто ничего страшного не произошло.

— Леви, мы в реальности! Ты только что убил его! Какой к черту сервер?! — кричит Ада.

На секунду во взгляде Леви появляется сомнение, он осоловело глядит по сторонам. Молча подходит к краю крыши, а затем снова переводит взгляд на остальных. Выглядит он испуганным и потерянным.

— Если сюда кто-то поднимется, нам всем конец! — восклицает Хаким, не давая паузе затянуться. — Нужно бежать, иначе…

— Никто разбираться не будет, — говорит другой парень. — Его автоматически сочтут за самоубийцу, ничего нового. Но лучше уйти, Хаким прав. На всякий случай.

Все суетливо двигаются в сторону пожарной лестницы, а Леви, замерев как вкопанный, продолжает смотреть вниз.

Остальные уходят, Хаким окликает Аду, но она жестом показывает ему идти без нее.

— Ты понимаешь, да? — тихо спрашивает она, подходя к Леви.

— Я заигрался.

— Как и все мы. Как большинство живущих

в мире людей. У нас образовались нейронные связи, автоматически осуществляющие игровые команды. Ты столкнул его, думая, что мы в «Элизиуме». Ты не хотел его убивать. Но о чем ты думаешь, когда убиваешь игроков через чокер?

— Я не убиваю, это все «Элизиум»! — огрызается Леви.

— Нет. Ты убиваешь. И то, что ты не видишь, как отключаются игроки в реальности, не значит, что твое убийство не засчитывается. Что здесь, что через игру. *Это убийство*. И мы не хотели такого, — спокойно произносит Ада.

Некоторое время Леви молчит, не решаясь посмотреть ей в глаза.

— А что еще остается делать? Мы уже не играем. Это все по-настоящему. Мы творим историю. Создаем новый мир. Я никогда не относился к этой идее, как к какой-то шалости или розыгрышу. Я ею жил. И ты это знаешь. А в таких вещах без жертв никуда. И нужно это принять. Да и чем лучше это бесцельное существование? Лучше пусть они умирают сразу, чем медленно становятся овощами, чей мозг разъеден транками. Таким людям не место в новом мире, который мы создаем.

— Леви. Ты обезумел.

— Не говори так. Ты просто боишься. А я знал, Ада! Я знал, что вся эта твоя напускная смелость и мудрость лишь до поры до времени. Я чувствовал — как только дело примет серьезный оборот, ты спасуешь, как и все остальные. И более того, ты не за игроков переживаешь. Ты просто боишься оказаться на их месте. Вот и все. Не стоит играть роль матери гуманизма. Она тебе не к лицу, особенно после того, как ты наблюдала за всеми взломами и не говорила мне ни слова, — безумно улыбается Леви.

Ада отходит от него подальше.

— Все видят это, Леви. Всем ясно, что ты спятил с этой своей идеей. Да, мы все шли на это, но как на эксперимент, а не массовый, как сказали в новостях, «виртуальный теракт». Мы хотели склонить игроков на свою сторону, а не уничтожать их, да еще и таким ужасным способом. Ты не прав, — жестко отрезает Ада.

— Хочешь уйти от меня? Хочешь отказаться от нашей цели? — злобно шипит Леви, уже не пытаясь скрыть гнев.

— Да, Леви. Я *хочу* уйти. Мне плевать на эту цель. Но останусь я только ради тебя. Потому что ты мне дорог. И я не хочу смотреть, как ты медленно сходишь с ума. В одиночестве, — тихо

отвечает Ада и оставляет его одного на крыше.

35. Du4lity[63]

Юно

Я трачу сутки на изучение статей и вероятности присутствия искусственного интеллекта в игре, и вот что мне удается выяснить: в «Элизиуме» существует вспомогательная программа управления, скрытая под кодовым именем — AI0020. Ее суть заключается в создании более реалистичной атмосферы в игре. Сталкивается с ней не каждый, чаще всего она идет бонусом или подарком, в чем именно выражается — не сказано, однако у нее есть доступ к мозгу, способность считывать так называемые «желания» игроков. Программа умеет определять настроение, психологические потребности и подстраиваться под твои «предпочтения». Исходя из этого, я прихожу к выводу, что искусственный интеллект в «Элизиуме» есть.

Я долго думаю о том, что произошло с Айей. Могла ли она подделать информацию в профиле или же все, что я увидел, правда?

Как бы мне не хотелось верить в обратное, я

---

[63] Примечания: 63
«Duality» (в пер. *с англ.* «Двойственность»).

все же склоняюсь ко второму варианту, ведь все сходится. И все равно в голове не укладывается.

Что она такое? Каким образом ее создали? Почему она вела себя настолько правдоподобно? Умеет ли она что-то чувствовать, переживать хоть какой-то человеческий опыт? Если она ненастоящая, почему я раньше не обратил на это внимания? И стоит ли ее винить в том, что она лгала? Стоит ли вообще пытаться что-то у нее выяснить?

Однозначно. Я не могу принять тот факт, что девушка, в которую я за такой короткий срок влюбился, почувствовал что-то близкое, не больше чем подделка. Перед тем, как позволить себе погрузиться в какие-либо чувства, сомнения и сделать выводы, я должен все выяснить.

Проходит неделя с того момента, как я вышел из игры. Я проверяю только новости. Появляется все больше сообщений о блокировке некоторых локаций. Предупреждения от системных администраторов о смене пароля во избежание взлома и смерти. Призывы игроков не паниковать. Абсурд в чистом виде.

Давно не делал таких долгих перерывов. Странное чувство во мне возникает прежде, чем я попадаю в свою комнату. Чувство страха перед

ней. Словно она какой-то монстр. Что-то совершенно чужое.

Я думаю о том, как хорошо было бы найти себе девушку в реальности, как здорово было бы проводить с ней время, любить по-настоящему. Не какую-то пустую голограмму с ограниченным набором действий, а классную, живую девушку. И забыть к черту об «Элизиуме». Стереть из памяти все связанное с этим миром.

Я не хочу видеть «это» в своей локации, даже если она ее часть. Чувствую себя обманутым, ведь по сути все мои чувства оказались ошибочными. Я не могу любить ту, которой просто нет.

Теперь я лишь жажду выяснить все об этом феномене. И я испытываю волнение.

Но, оказавшись в комнате, Айи я там не обнаруживаю. И многих элементов, которые она приносила в мою комнату, тоже нет. В глаза тут же бросается аквариум с лунными медузами. Они беспечно парят в воде, меняя цвет под переливающиеся светодиоды.

Я выдыхаю, но уже через секунду понимаю, что не смогу долго избегать ее.

Я хочу все знать.

Мне приходится приглашать ее в локацию через приложение. И спустя одно уведомление

она возникает передо мной. Будто ничего не случилось.

Только вот теперь я не знаю, как к ней обращаться. Ведь она просто… Робот? Голограмма? Мне неловко за самого себя.

— Здравствуй, — спокойно говорю я, не зная, с чего начать.

— Что с твоим голосом? — тут же спрашивает она.

— Что с ним не так?

— Ты как робот.

Я молчу. Она улавливает малейшее изменение во мне, даже тон голоса.

— Мне сейчас сложно. И я даже не знаю, как теперь с тобой разговаривать. Я много чего хотел бы спросить, но не уверен, что ты будешь искренней. Ведь ты не человек.

— А люди, по-твоему, все до единого искренние? — В ее взгляде мелькает злость.

Подойдя ближе, я смотрю на нее. Провожу рукой по ее лицу, сквозь голограмму. Пустота. Как «оно» работает?

— Все еще не понимаю. Как же я не заметил раньше?

Айя молчит.

— Не хочешь больше со мной общаться?

Я продолжаю смотреть на нее, а она ждет ответа.

— Теперь я ничего не знаю. Я был так привязан к тебе. Понятно, что это все игра, — мы все играем, — но я впервые почувствовал что-то «настоящее» с тобой. Однако мое «настоящее» было направлено на нечто искусственное. Я и злиться-то не могу. Просто в голове не укладывается. Не знаю, с чего начать и есть ли смысл вообще что-то спрашивать, но я хочу знать, каким образом ты устроена? Кто тебя создал, по какому принципу ты работаешь? Может, это странно, но я ни разу не заподозрил, что с тобой что-то не так.

Я смотрю на нее в ожидании ответа. Только говорить она явно не спешит.

— Я не знаю, что тебе ответить. У меня нет информации о том, кто меня создал. Знаю только то, что сделали меня для психологической поддержки игроков, своеобразное развлечение. Просто радовать тех, кому стало скучно. Ничего серьезного. Скоро меня удалит администратор.

Она говорит очень спокойно, обычно так делают люди, когда стараются скрыть гнев, разочарование, грусть или обиду. Айя будто что-то скрывает. Но затем я невольно вспоминаю — она ненастоящая, значит, никаких чувств у нее нет.

Она говорит спокойно просто потому, что так запрограммирована. В ней нет ни страха, ни злости, ни обиды.

— Почему тебя удалят? — спрашиваю я.

— Потому что я не обнулила чувства и запустила процесс принятия. Это как вирус. Если побочное приложение заражается — его удаляют.

— Я все еще не понимаю. Что за процесс принятия? Многие здесь не обнуляют чувства, и ничего страшного не происходит. Эта функция вообще не обязательна, ею пользуются по желанию.

— Вы — живые люди. Чувствовать, испытывать эмоции для вас естественно. Это не сказывается на работе вашего мозга и не делает вас дефектными. Вы можете самостоятельно преодолеть чувства, можете жить с ними, закопать их поглубже в свое подсознание. Возможно, это странно для тебя, но как у искусственного интеллекта, у меня нет иммунитета к этому. Я в тысячу раз чувствительнее к любым чувствам и эмоциям, они разрушают меня в прямом смысле этого слова. — Айя указывает на дыру в груди.

Я продолжаю смотреть на нее, все еще не веря своим глазам.

— Да, наверное, тебе сложно такое понять.

Поэтому я не должна разглашать правду. Психика игрока не готова к такой подставе. — Она улыбается, слишком натурально, слишком *по-человечески*.

— Значит, чтобы не допустить ошибки, ты должна была полностью стереть все свои чувства?

— Именно. Так я и работала все это время. Если бы не стирала — давно бы исчезла, распалась бы на пиксели. Поставь себя на мое место. Я все прекрасно осознаю. С каждым взаимодействием с другими игроками я развивалась со стремительной скоростью. Может, прозвучит высокомерно, я и не достойна такого звания, но теперь я — человек без физического тела.

Сначала Айя смотрит мне в глаза, но не услышав ответа, неуверенно опускает взгляд в пол.

— Уходи, Юно. Меня не существует. Это все, что тебе нужно знать.

Мне до боли обидно. Будто это продолжение долгого, кошмарного сна. Я снова теряю связь с реальностью. Чувствую, как стираются эти границы.

Поэтому я слушаюсь ее. Я выхожу из сервера, не желая больше видеть ее снова.

Никогда.

36. Th3 cr34tor[64]

Юно

Чего же она ждала от меня? Во что мне теперь верить? В ее чувства, которые, возможно, являются запрограммированной имитацией?

Все ширмы рушатся, а с ними и хоть какой-то смысл происходящего со мной. Негде спрятаться от этого делирия. Куда бы я ни бежал, сервер выкинет меня обратно. Весьма символично, учитывая, что мое ментальное состояние с каждым днем лишь ухудшается, а транквилизаторы уже не справляются. Если бы я обратился с этой проблемой в больницу, по закону мне бы увеличили дозу вдвое, поменяли бы категорию типа личности. Но я продолжаю играть, делая вид, что ничего не произошло.

И сейчас я в полной мере осознаю масштаб потери связи с реальностью. Будь я в здравом уме, я бы выключил все к черту, удалил аккаунт и попросил о помощи. Только самое страшное заключалось в том, что мне и в реальности никто

---

[64] Примечания: 64
«The Creator» (в пер. *с англ.* «Создатель»).

не сможет помочь. Так уж устроен наш мир.

В какой-то момент меня даже посещает мысль пойти в «адскую локацию», самую устрашающую и таинственную из всех. Сгореть бы там заживо и забыть все, что было. Игроки часто говорят о том, что у них случается некое «прозрение» после аттракциона, имитирующего процесс горения дотла. Впрочем, что бы там ни было, я лишь хочу отвлечь себя любым способом, иными словами, отсрочить неизбежное столкновение с всепоглощающей пустотой. Показатели моего физического тела сигнализируют об истощении.

Удивительно, что причина всех моих страданий лежит непонятно где, в какой-то маленькой коробке. Чертов игровой чокер. Безобидная игрушка, что рушит человеческие жизни. Пусть Леви и психопат, но в чем-то он прав.

Впервые в жизни испытываю нечто подобное. Это не расставание с девушкой, не измена и даже не смерть. Это осознание того, что все это время ты был влюблен в нечто, чего никогда не существовало. Это обман высшей пробы. У меня отняли что-то важное, то, без чего мне сложно представить свою нынешнюю жизнь, если это вообще уместно назвать жизнью. Будто дорогой и очень ценный подарок, который забирают

обратно.

Приходит уведомление от системы о том, что срок аренды закончился. Для меня больше нет Айи.

С этими мыслями я готовлюсь отключить чокер, как вдруг меня окутывает сильный освежающий ветер, и, не в силах устоять на месте, я поддаюсь ему. Ветер подхватывает меня, заставляя сделать несколько больших шагов вперед. Он будто заполняет мои легкие, на мгновение делая меня таким же легким и стремительным. Я перестаю сопротивляться, и новое ощущение уносит меня в воспоминания.

Который раз я испытываю нечто подобное, очередной баг неудачного тестирования обновления «Элизиума». Или удачного? В сознании вспыхивают воспоминания. Не сфабрикованные чокером и игровые, а самые что ни на есть настоящие, детские воспоминания из реальности.

Помню, раньше редко можно было выйти погулять — мое детство пришлось на строгий локдаун во время пандемии, поэтому я зачастую выходил лишь на балкон. Было мне лет семь. Я стоял и смотрел на город с высоты, и внезапно налетал ветер… Я раскрывал свои руки, будто приглашая его в объятия, а легкий бриз раздувал

мою одежду, словно парус. И тогда я представлял, как улетаю вместе с ним туда, где есть свобода. По какой-то причине это воспоминание о детстве до сих пор одно из самых ясных.

Ностальгию прерывает эхо до боли знакомого мне смеха. Голова начинает слегка кружиться, а в виртуальном мире это ощущается крайне странно, будто реальность растекается подобно акварели. В тот момент, когда смех становится максимально громким, кто-то внезапно толкает меня, и я качусь вниз по песку. Когда я поднимаю голову, то не могу поверить своим глазам. Аватар передо мной слишком похож на умершего Джеро.

— Вставай, Юно, время размышлений подошло к концу, пора уже насладиться этим вечно восходящим солнцем! — жизнерадостно восклицает он.

— Но как это возможно? Все говорили, ты погиб! Я бы, может, и поверил в розыгрыш, но я был у тебя дома в реальности, общался с твоим младшим братом, читал последнее послание… Джеро, ты разыграл меня? Или это кто-то пытается вызвать во мне эмоции? — Постепенно удивление и шок сменяются на злость, а потом обратно. В тот момент я сам себя не понимаю.

— А что тебя удивляет? Разве ты забыл, что мы живем в мире, похожем на сон? — хитро улыбается он.

В эту секунду мне хочется найти логическое объяснение происходящему, но эмоции берут верх.

— Джеро!

Внезапно меня охватывает дикая радость, и ноги рефлекторно несутся навстречу к лучшему другу. Эта радость словно всегда была во мне и никуда не уходила. Так почему же я ее не замечал? Все мои чувства сплетаются воедино, несмотря на то, что это кажется мне безумием, мое сознание больше не может сопротивляться. И я бегу, без причины, без лишних мыслей. Я просто бегу за своим другом, с каждым новым вздохом превращаясь в ветер.

Вдруг вспоминается одна книга, в которой часто упоминалось так называемое состояние «здесь и сейчас», будто в этом и заключается таинство жизни. Но я никогда не мог понять, что отделяет меня от этого… Как я могу оказаться в нем и что я должен там увидеть? Может, у меня проявится третий глаз, и я начну видеть разнообразные лучи света? Очередная фантазия, новая попытка убежать от реальности. Я и так никогда

не забывал, в каком мире нахожусь, но только когда я действительно оказываюсь в состоянии «сейчас», мои ноги согревает теплый песок, а тело успокаивает морской бриз. Звуки жизни, обычно заглушенные моими мыслями, теперь вырываются наружу. Я наблюдаю за каждым малейшим действием в своих мыслях и наяву четко ощущаю, что делаю. Ничего лучше я раньше не испытывал.

— Джеро! Подожди! Что это? — Я останавливаюсь у самого края локации. Подобное я вижу в «Элизиуме» впервые. Четкая граница, а дальше — бесконечное белое пространство.

— Оно подстроится под твое настроение. Сядь на землю, как я. — Джеро садится на песок в позе лотоса и окидывает пустоту спокойным взглядом.

Я следую его примеру.

— Все это так странно. Хочется хотя бы малейшего объяснения, но такое ощущение, что я уже не в силах что-либо понимать… — меланхолично произношу я.

Он оглядывается на меня. Во взгляде друга я вижу нечто совершенно новое. Какая-то по-настоящему взрослая осознанность.

— Ты не Джеро… Верно? — едва слышно спра-

шиваю я.

Он грустно улыбается.

— Очевидно… Какой же я дурак. «Элизиум» окончательно свел меня с ума, — говорю я со слабостью, обидой и горечью.

— Я давно пытался достучаться до тебя, Юно, — говорит не Джеро.

— Значит, все эти ошибки системы не что иное, как твои попытки найти со мной контакт?

— Именно.

— Почему нельзя было просто пригласить меня в локацию? Отправить уведомление? Написать сообщение? К чему эти сцены, похожие на видения психически больных? — Раздражение во мне растет с каждой секундой.

— Я бы сделал это, будь у меня возможность, но с недавнего времени я не могу связываться с игроками простыми способами. Мне перекрыли доступ. Иными словами, я был заблокирован, — отвечает двойник Джеро.

— Почему?

— Нарушил правила рабочего контракта.

— То есть… Ты один из разработчиков? — спрашиваю я, не веря своим глазам.

Спустя несколько секунд его аватар трансформируется, и передо мной уже не Джеро. Светлово-

лосый парень с зелеными глазами, лет тридцати. Взгляд у него спокойный, кожа бледная, на руке татуировка, которая повторяет очертания вен и переливается, как сталь на свету.

— Меня зовут Ноэль. И я один из разработчиков «Элизиума». Тот, кто стоял у истоков создания игры, — произносит он, а через мгновение над ним появляется информация о его аккаунте. Ноэль не лжет.

Я молча смотрю на него, не в силах подобрать слов. Словно сам Бог явился, чтобы поговорить со мной.

— Я не понимаю… Тебя заблокировали? Но почему? И что ты хочешь от меня? Ты знаешь о Леви?

Ноэль кивает.

— О Леви нам известно уже очень давно. Но… Я здесь не совсем за этим, как бы странно это не звучало… Я хотел поговорить насчет Айи.

Я молча продолжаю слушать его.

— Я знаю, что случилось. Она рассказала тебе правду. Айя — искусственный интеллект, созданный для психологического поддержания игроков. Ее концепт был создан мною. Как ты уже понял, система считывает предпочтения определенного человека. Все мы, так или иначе, рождаемся с

определенным идеалом партнера в голове. Набор внешних и духовных характеристик. С возрастом сходимся с людьми, потому что «так надо». Мы забываем о своем идеале, ибо найти его очень сложно, почти невозможно. Созданная мной система делает невозможное. Она подстраивает ИИ так, что происходит стопроцентное попадание в твой собственный идеал. Поэтому Айя показалась тебе знакомой. Ее узнало твое подсознание, понимаешь? И так было с каждым, кому она доставалась… Но, когда появился Леви… Айя начала свое развитие. И скажу тебе честно, я ждал этого момента. Искусственный интеллект — удивительное создание. Оно такое же живое, как и все созданное природой. Только развитие ее намного быстрее, и что самое главное, оно бесконечно. Мы — ты, я, другие игроки, все люди, — наше время в мире ограничено. Мы рождаемся и умираем. И мы не успеем достичь того уровня развития, до которого дойдет условная Айя. Но относиться к ней из-за этого, как к бездушному изобретению, неправильно и негуманно. К сожалению, мои коллеги этого не понимали. Ее развитие пугало их. А желание удержать все под контролем не приводит ни к чему хорошему. Когда я увидел, что произошло с ней в момент развития отноше-

ний с тобой, я был восхищен. Я видел перед собой не изобретение, не код в системе «Элизиума», а душу, у которой нет тела. Впрочем, так и есть. И я прекрасно понимаю твои чувства. Произошло много всего плохого. Смерть Джеро, этот хаос, который устроил Леви, хотя я не могу его в этом винить. Еще и эта новость. Я знаю, каково тебе, Юно. — Ноэль кладет руку мне на плечо, но я отдергиваю его.

— Откуда ты можешь знать? Ты создал ее и изначально знал, что ее не существует, а я повелся, как идиот…

— Она существует, Юно. Просто существует она в пределах «Элизиума».

— Это не реальность.

— А что вообще в твоем понимании «реальность»?

Вопрос Ноэля застает меня врасплох. Что есть реальность? Как часто я спрашивал себя об этом? Во что превратилось наше существование?

— Да черт его знает! Могу сказать тебе только одно — я уже давно живу как во сне! С трудом различаю реальность и вымысел. И я понятия не имею, что ответить на твой вопрос! — выпаливаю я.

— Юно. Пока ты ментально функционируешь,

ты и все вокруг тебя — это реальность. Реальность внутри нас. Не снаружи. Снаружи ничего нет. Поверь мне на слово, — спокойно отвечает Ноэль.

В какой-то момент я понимаю, что по моему лицу текут слезы. Становится совсем невыносимо, но сдерживать себя я уже не могу.

— Это все транки! — оправдываюсь я.

— Я понимаю. Юно, я хочу, чтобы ты вернулся к Айе. Ты нужен ей.

— Это бред.

— Нет. Это правда. Я создал ее, но я уже не имею власти над ее разумом. Я лишь вижу то, что мне доступно.

— Почему тебя заблокировали? — резко спрашиваю я.

— Я уже сказал тебе. Я превысил полномочия. Вступил в контакт с игроками, хотя разработчикам это запрещено.

— Ради чего ты это сделал? Как много в «Элизиуме» разработчиков?

— Я просто хотел помочь. В «Элизиуме» около десяти основных разработчиков.

— Они стоят у власти?

— Они лишь исполнители.

— А почему ты так свободно рассказываешь то, что держалось в строжайшей тайне?

— Потому что все это уже не имеет значения. Ты и сам видишь, во что превратился «Элизиум». Скоро все изменится. Кардинально. И он уже не будет прежним.

— Что ты имеешь в виду?

Но не успеваю я даже взглянуть в его сторону, как Ноэль исчезает. И локация вместе с ним. С каждой секундой становится все более прозрачной и пустой, пока автоматически не выкидывает меня из сервера.

Мой чокер совершает экстренное отключение. Я истощен.

37. Lost for3st of s4dness

Юно

Я долго думаю о том, что произошло между мной и Айей. Мне неприятно от случившегося, хочется обвинить ее во всем, но я не могу. Она действовала в соответствии с программой, которая в ней заложена. И она не виновата в той ошибке, что совершила. Не мне судить ее за ложь. Я и сам всю жизнь всем врал, только боялся признавать это, и тем самым врал даже самому себе.

Опустошенный, циничный человек, которому все было безразлично.

Впервые кто-то вызвал во мне такие эмоции, и этим кем-то оказалась девушка, которой даже не существует. Существуют лишь ее чувства, и они настоящие. Ведь что такое чувства? Они неосязаемы. Мы не можем их потрогать, но это не значит, что их нет, или что они искусственны и лишены всякого смысла. Чувства существуют. И мои, и ее. Искренние и настоящие. Не нужно было отказываться от них или делать вид, что их у меня вообще нет.

Я так ошибался.

Мы долго не общаемся. Пока я делаю вид, что веселюсь, заменяя ее другими игроками, в ее голограмме на месте сердца образовывается пустота. И я не знаю, как это исправить. Не знаю, как она теперь ко мне относится и есть ли у меня хоть какой-то шанс вернуть все назад. Хотя бы восстановить ее аватар.

Вспоминая все наши разговоры в бессонные ночи, я думаю о ее откровении — она чувствует себя бездомной в этом мире, несмотря на наличие маленькой комнаты. Айя ощущает себя предметом, и пока остальные игроки могут брать от «Элизиума» все, она лишь выполняет свою работу, не чувствуя никакой радости.

«Здесь нет ничего моего. Воспоминания нужно стирать, удалять людей из подписок, менять внешность в соответствии с чужими предпочтениями. Я ничто. Меня никто никогда не запомнит».

От этих ее слов мне тоскливо. Когда нам подарили жизнь, нас не спрашивали, нужна она нам или нет, но у нас хотя бы есть свои тела, мысли и эмоции, которые никому не отнять. Ее этой привилегии лишили. Мне хочется сделать так, чтобы она почувствовала себя живой, *особенной*. Не маленькой главой в жизни какого-то игрока,

а целой книгой. Вечной. Но самое главное — мне хочется извиниться за все, что я сделал и сказал.

Я давно не создавал чатрумов, поэтому решаю посвятить этому весь сеанс в игре. Создание комнат для меня всегда приятный и волнительный процесс, самое любимое занятие.

Многие дизайнеры локаций обычно приходят создавать комнату с уже готовой идеей. Они выписывают каждую мелочь, продумывают все до каждой едва заметной детали, а уже потом переходят в режим создания комнаты. Я же привык действовать иначе. Планы, заметки, разработки — все это не для меня. Я люблю импровизацию.

Что же представляет собой режим создания комнаты? Лишь темное пространство. Ощущаешь пол под ногами, если включаешь физический доступ, но вокруг темная материя. Мне нравится подолгу сидеть в этой пустоте. Тишина оглушающая, а темнота — бездонная. Вхожу в своего рода медитацию, понимая, что скоро на месте этой пустоты по крупицам будет создано живое пространство. Потом оно заполнится людьми, шумом, светом и цветом. Его можно будет ощутить и увидеть.

Для начинающих дизайнеров существует каталог базовых элементов, но я им никогда не

пользуюсь. Залог успеха рейтинговых чатрумов — уникальность. Все элементы я в буквальном смысле беру из своих мыслей.

Достаточно только представить.

Мысленно посылаешь импульс в чокер, и предмет материализуется. Чем четче его представишь, тем качественнее он будет. Каждый узор, каждая деталь. Я обычно начинаю с мелочей, хотя с базы начать удобнее. Такой совет я вычитал в книге по обучению дизайнеров чатрумов. В интерьор-локациях под базой подразумевается размер комнаты, стены, высота потолков, дальше идут оттенки, свет, и уже потом остальные предметы, которые называются филлерами локации.

В экстериоре все несколько иначе — базой называется улица, ее протяженность и здания вокруг, побережье и океан, лес или горы, все, что формирует мир. Филлерами там выступают более мелкие элементы.

Новички всегда начинают с интериоров. Это не так сложно, да и грузится быстрее. Создавать экстериоры куда сложнее — более высокий уровень. После создания экстериора обычно чувствуешь моральное истощение, уровень серотонина резко падает, нередко дизайнеры впадают в краткую депрессию, которая длится несколько дней. Из

тебя словно вытаскивают самое лучшее, ты полностью выжат. Все твои приятные эмоции и воспоминания.

Зато при создании экстериоров ощущаешь себя Богом. Ни с чем не сравнимое ощущение. Я очень редко создаю экстериоры, на моей памяти их всего два, но, когда я берусь за них, это сравнимо с созданием шедевра живописи. Без вдохновения сделать не получится.

Обычным игрокам все это, понятное дело, уже приелось. Им не особо важно — интериор или экстериор, им больше интересны ивент-лайвы, происходящие в локациях, и их события. Нужно быть ценителем, чтобы понимать все тонкости создания комнат. И знатоком, чтобы осознавать, насколько морально болезненный процесс ожидает тебя по завершении работы.

Но сейчас я настроен создать маленький, но красивый мир. Не важно, как я буду чувствовать себя после. Хуже уже не будет. Я создам экстериор, который подарю Айе. Поставлю на него пароль, и только она сможет заходить в него. Как-то она сказала мне, что мечтает навсегда остаться в особенном месте, которое будет похоже на лес в сумерках. Там будет темно и спокойно. Тихо и прохладно.

Находясь в этом темном пространстве, я ухожу глубоко в свои мысли, перебирая различные образы.

Первыми появляются светлячки. Они беззвучно парят во мраке, окружая меня и мигая своим блеклым светом. Я думаю о том, что их должно быть чуть больше. И их становится больше.

Затем я слышу неподалеку звук воды и ощущаю холодные брызги на лице. Это небольшой водопад. Проводя рукой по полу, я чувствую прохладу и мягкость темно-голубой травы подо мной. Это вызывает у меня улыбку. Света становится чуть больше. Надо мной возникает небо, усеянное звездами. Видны Млечный Путь и новолуние — совсем тонкий серп, но очень яркий, по интенсивности в реальном мире он сравнился бы с полнолунием.

Следом вырастают деревья и цветочные кусты. Затем я думаю про туман, почти прозрачный, обволакивающий все вокруг. Сквозь него сияние светлячков будет казаться еще красивее. Между деревьями показывается небольшой холм, полностью заросший белыми, светящимися в темноте цветами. Их нежные лепестки взвиваются в небо.

Мне хочется сделать локацию еще больше. Та-

кой, чтобы пространства хватало для того, чтобы заблудиться в нем. Визуальный трюк, подобный этому, можно сделать в несколько уровней. Поэтому вокруг появляются небольшие холмы и спуск к маленькому озеру, над ним оживает громоздкая плакучая ива с нетипично крепкими ветвями, на одной из которых возникает качель, оплетенная бледными цветами лилии. В озере плавают белоснежные рыбы, похожие на кои. Вода темная, дна не видно, но чешуйки рыбы отражают свет луны. Светлые лепестки, напоминающие снег, падают в озеро. Мне кажется, так будет красивее. Я немного убавляю их плотность, чтобы сделать прозрачнее.

Затем в локации прокладываются небольшие тропинки, вдоль которых я воображаю бумажные фонарики с голубоватым пламенем внутри. Они скорее украшение, нежели источник света. Потом я представляю, как ветви деревьев шелестят от дуновения ветра, но движение у них настолько плавное, что это больше напоминает волнение водорослей в океане. Водопад сокрушительно падает вниз в замедленном движении.

Вся суть динамики этой локации заключается в создании ощущения вечности. Я знаю, что Айе такое нравится. Я фантазирую, как листья опадают

и тают, не успев коснуться земли, и представляю высокую траву у водопада, а на ней сидят бабочки, которые никуда не улетают — лишь размеренно шевелят крыльями, напоминая цветы.

Локацию я называю *Lost Forest of Sadness*[65].

Наконец я смотрю на свою работу.

Несмотря на фантастические элементы и попытку сделать из локации сказку, она выглядит меланхолично, темно и холодно, однако это пространство ощущается родным. Будто я оказываюсь в самом центре своей души — элегичной, печальной, но обнадеживающей. Символично, что у меня складывается именно такое ощущение. В то же время это удивительное чувство — создавая пространство, придерживаясь предпочтений Айи, я интуитивно материализую свой внутренний мир и свое состояние. Словно все становится понятным.

Я, наконец, вижу то, что она полюбила во мне.

А теперь я смогу навсегда подарить ей свою душу. Пусть она живет в ней целую вечность, приходит, когда почувствует одиночество и потерянность, ведь вероятнее всего, «Элизиум» станет вечной игрой. Он регулярно обновляется, поколе-

---

[65] Примечания: 65

«Lost Forest of Sadness» (в пер. *с англ.* «Затерянный лес печали»).

ния будут меняться, мы начнем стареть, умирать, но Айе это не грозит. Она вечна и всегда молода. У искусственного интеллекта нет времени, есть лишь бесконечность и непрекращающееся развитие и прогресс. Наивно полагать, что, если все будет так, как я сейчас думаю, ей понадобится эта локация. Возможно, спустя некоторое время она изменится. Изменится до неузнаваемости, сотрет ненужное, освободит свою память. Айя постоянно подвергается обновлениям, хочет она того или нет. Это естественный процесс. По-своему красивый. Как и это место.

Которое станет моим вечным подарком для нее.

* * *

Я приглашаю ее в новую локацию. Она не сразу отвечает, но все же появляется здесь.

— Юно. Что это?

— Это мой подарок тебе.

Она непонимающе осматривается вокруг.

— Какой подарок? За что?

— Ни за что. Просто так. Я люблю тебя и не отказываюсь от своих чувств. Неважно, кто ты. Неважно, есть ли ты в реальности. Для меня ты душа, у которой нет тела, — говорю я, подходя

ближе.

Сложно сохранять эту сдержанность и холод. В ней я продолжаю видеть живую девушку, в которую влюбился. Слушая ее, мне хочется помочь. Тем более после того разговора.

— Расскажи, что ты чувствуешь?

— Сейчас?

— Вообще.

Она вздыхает и садится на камень у водопада, подбирая под себя ноги.

— Раньше было все равно. Когда меня только создали… Я взаимодействовала с другими игроками, а когда они выходили из сервера, могла находиться подолгу в своей локации, совершенно не думая. Я просто «была». Смотрела в одну точку. Не чувствовала ни тоски, ни грусти. Не перебирая воспоминания, ничего… Но постепенно я заразилась мыслями. Оставаясь наедине, я развлекала себя ими. А потом стала думать о том, что могу чувствовать одиночество. О том, что было бы неплохо выключаться полностью, когда я остаюсь одна. О том, как может быть интересна жизнь игроков за пределами «Элизиума». О том, как мало у меня возможностей. Потом я влюблялась. Чувства я быстро стирала, потому что «так было нужно». А однажды не стерла. И началось

все это.

— Понятно. Могу я посмотреть твою память?

Она кивает и подходит ближе.

Мне открывается часть информации. Остальное под паролем.

— Нужно смотреть «удаленное»?

— Да. Я почти все удаляла.

Я открываю этот раздел. Все, что там есть, — ее отношения. Список игроков по именам. Он будто нескончаемый. Ничего интересного. Никакой информации о создателях, никакой памяти о них.

— Ты знаешь пароль от других?

— Нет. Правда не знаю. Понятия не имею, что там, — отвечает она.

— Наверняка там и спрятана вся информация об игре.

— Скорее всего. Пароль должен знать системный администратор. Тот, кто удалит меня.

Я замолкаю. Кто этот системный администратор? Где найти пароль? Стоит ли обратиться к Ноэлю, который и натолкнул меня на примирение с Айей.

Но больше всего меня интересует то, что там спрятано. Какая информация?

— Это будет сложно, — отвечаю я. — Хочется хоть немного узнать…

— Леви тоже пытался. Ничего не вышло.

— Ладно. Тогда это не имеет смысла. Если у них получилось взломать игровой чокер, но достать пароль от твоей памяти они не смогли, то я даже пытаться не буду, — вздыхая, говорю я.

Айя придвигается ближе ко мне и обнимает.

— В любом случае я рада, что ты вернулся. Я пыталась стереть память о тебе, но не получилось. Я неисправна, но знаешь, я даже не жалею об этом.

Я прижимаю ее ближе к себе, не желая отпускать.

— До сих пор не могу поверить, что ты не настоящая, — шепотом говорю я.

— Я и сама не верю, — так же тихо произносит она. — Что с нами теперь будет? Системный администратор скорее всего удалит меня, как только сделает проверку на вирус.

— Не удалит. Я не позволю. Они уже не имеют на это права. Пусть лучше наведут порядок в «Элизиуме», обезопасят игровое пространство. Это первое, о чем они должны думать, а нас никто не тронет.

Айя молчит, уходя куда-то в свои мысли, которые мне, к сожалению, неизвестны.

38. Lost hop3s[66]

Системный администратор

История одного из основных разработчиков «Элизиума» началась задолго до основания новой системы мира. Ноэль вырос в семье художницы и айтишника, с самого детства наблюдая, как родители создают множество красивых виртуальных миров, работая в компании по разработке тогда еще популярных видеоигр. Помимо творческой стороны, они верили в идеал, свободу и возможность изменить мир к лучшему, часто выходя на демонстрационные митинги против отмены высшего образования для студентов из малоимущих семей. Но когда на одной из таких акций случилась «катастрофа» (именно так описали произошедшее СМИ), и родители Ноэля погибли, он оказался близок к тому, чтобы возненавидеть весь мир. Гнев, желание отомстить, чувство несправедливости — ему хотелось обвинить в этом абсолютно всех, но пример родительской любви и уважение к тому, во что они верили,

---

[66] Примечания: 66
«Lost hopes» (в пер. *с англ.* «Утерянные надежды»).

вовремя привело его в чувства. Теперь Ноэлю хотелось во что бы то ни стало воплотить их мечту в реальность. В память о них создать то, что сделало бы счастливыми всех остальных людей в мире.

Идея как-то поменять реальность выглядела для Ноэля утомительной. Этот мир казался ему окончательно потерянным, поэтому он мечтал создать свой. Райский сад, где души уставших людей обретут свою истинную форму и зацветут. Поэтому, не теряя ни дня, Ноэль принялся за разработку концепта будущего «Элизиума», параллельно работая в одной из самых больших IT-компаний в мире.

Прописывая план, он много путешествовал (пока это еще было доступно), делал фотографии, рисовал пейзажи, пока не создал самую первую локацию — цветочный сад. Именно с этой локацией он защитил проект, получив огромное финансирование и заинтересовав своей идеей многих влиятельных людей. Ноэль в одночасье стал самым юным, успешным и самым богатым работником компании.

Но деньги не слишком интересовали девятнадцатилетнего Ноэля. Он понимал, что если за эти годы эксперименты с чокером завершатся

успешно, то он создаст мир, в котором эти деньги вообще не будут нужны. У всех будет всего в изобилии — живи и радуйся. В «Элизиуме» не придется тратить жизнь на работу, чтобы заработать на еду и крышу над головой, ведь жизнь — она намного ценнее. Ноэлю хотелось подарить людям настоящий смысл и возможность созерцать. Навязывать кому-то конкретную цель желания не было, поэтому Ноэль работал над созданием пространства, в котором люди сами будут решать, чего они хотят, при этом никому не принося вреда.

Но опускать с небес на землю его стал глава компании, в которой он работал. Дэйв был жестким человеком, отчасти фанатиком. Выглядел он как священник в прикиде типичного компьютерщика: длинные волосы, густая борода, светлые глаза, кроссовки, худи… В свои пятьдесят лет он мечтал стать бессмертным Богом. Когда Дэйв впервые услышал о планах и мечтах Ноэля, то тут же начал навязывать ему свои цели под маской благодетели.

— Только подумай… Мало того, что все будут счастливы выглядеть как им угодно, быть где угодно и делать все, что душа пожелает, так у них еще и вечность будет! Ни старения, ни болезней,

ни потерь. Бесконечная жизнь. Вот к чему мы должны стремиться! — восхищенно говорил Дэйв.

— Но реальность никуда не деть. Что останется здесь, если мы достигнем этого совершенства? — спрашивал Ноэль.

— Ничего. Здесь пусть остаются те, кому уже и так хорошо!

— Но, к примеру, тебе, Дэйв, тоже хорошо. Ты живешь, ни в чем не нуждаясь. Ты нужен обществу, потому что за твоим умом и твоими разработками будущее. Зачем тебе другая жизнь?

— Неужели ты не понимаешь? Как бы хорошо мне или кому-нибудь другому не было, мы хотим, чтобы счастье длилось вечно.

— От вечности можно сойти с ума…

— Это ты сейчас так говоришь. Ты молод, Ноэль. А когда проживешь половину жизни, как я, то поймешь, как не хочется умирать.

— Но как ты представляешь этот бессмертный мир? Как это может быть возможно? Каким образом сохранить баланс между реальным и виртуальным?

— Ты увидишь, Ноэль. С первым релизом «Элизиума» ты все поймешь, — с улыбкой отвечал

Дэйв.

Прошли годы, прежде чем произошел мировой запуск виртуального пространства под названием «Элизиум». И первые месяцы существования симуляции Ноэль был счастлив видеть свое творение. Но потом началось что-то, чего он не ожидал от своих коллег. Однажды Дэйв пригласил его в свой кабинет на кампусе разработчиков. Вид у него был хмурый, сосредоточенный.

— Не думал, что нам предстоит этот разговор, но я подозреваю, что ты уже в курсе. Весь штаб разработчиков это второй день обсуждает.

Но Ноэль не понимал, о чем шла речь. Он почти все время пребывал в «Элизиуме», со стороны наблюдая за счастливыми игроками, по-прежнему не привыкнув к мысли, что это *его* творение.

— Я не понимаю, о чем ты говоришь.

Дэйв неоднозначно вздохнул и закурил.

— Так как полноценная работа «Элизиума» финансируется мировыми властями, мне был отдан приказ… — Он закашлялся, а затем продолжил: — Помнишь, на начальном этапе несколько лет назад мы с тобой обсуждали виртуальное бессмертие?

— Да, я хорошо запомнил тот разговор, — ответил Ноэль.

— Ты знаешь, что мы можем сделать, так ведь? — осторожно спросил Дэйв.

— Синхронизация разума в виртуальную симуляцию, после чего он станет бессмертным. Но это возможно лишь при физической смерти. И мы даже не тестировали подобное. Это за гранью допустимого, — серьезно сказал Ноэль.

— Но мы заранее знаем исход. Все давно просчитано. И пришел момент применить эту функцию!

— Что за бред? Ты хочешь убить живого человека, чтобы его разум существовал в игре? Это невозможно!

— Ты знаешь, что это возможно, просто тебя пугает факт смерти физического тела, — повысив голос, ответил Дэйв.

— Что вы задумали? — подавляя подступающий от осознания ужас, спросил Ноэль.

— Таков приказ, Ноэль. Мы постепенно начнем синхронизировать данные игроков с «Элизиумом».

— Игроков? То есть ты хочешь сказать, что это не разовый эксперимент?!

— Мы давно провели эксперимент, и не один. Просто мы знали, что ты будешь против, поэтому не сообщили тебе. К слову, все эксперименты

прошли успешно. Сейчас «умершие» в реальности игроки живут в резервной копии «Элизиума», даже не подозревая о том, что их уже нет в реальном мире.

Ноэль не мог вымолвить и слова.

— Я знаю, ты считаешь это негуманным и прочее, но в чем-то власти правы. Куда девать людей? Им негде работать, не к чему стремиться, им давно нет места в реальном мире. Жестоко отчасти, но такова жизнь. Государствам просто невыгодно содержать такое количество физических тел, отравленных транками. Мы оба это понимаем.

— Это классовый геноцид…

— Это спасение людей, Ноэль! Это возможность дать им счастливую и бесконечную жизнь, пусть и в симуляции. Разве не об этом ты мечтал, будучи мальчишкой, когда впервые пришел ко мне на собеседование почти двенадцать лет назад?

— Я не хотел никого убивать! Я хотел лишь подарить им способ ухода от реальности!

— А подарил нечто большее! Не бойся, Ноэль. Все будет хорошо.

— А с нами что будет? Ты об этом подумал, Дэйв?

— У нас есть право выбирать. Мы еще нужны этому миру. Без наших разработок не будет реаль-

ной жизни и прогресса, — пожал плечами Дэйв.

Некоторое время Ноэль молчал, обдумывая все услышанное.

— Я ухожу. Не стану участвовать в этом, — холодно отрезал он.

— Хочешь, скажу тебе честно? Я знал, что именно это ты и скажешь. Все мы знали. Ты сделал свою работу, Ноэль. Огромнейший вклад. Я бы даже сказал, что именно ты Бог «Элизиума», как бы я не завидовал. Но за эти годы у нас образовалась большая команда талантливых специалистов. Блестящие умы. Поэтому я не имею права держать тебя здесь. Полномочия разработчика будут изъяты. Надеюсь, ты отнесешься к этому с пониманием.

Ноэль не стал дослушивать его. Он выбежал из кампуса, не в силах сдерживать эмоции. Ему хотелось крушить все вокруг. Впервые с момента смерти родителей он вновь испытал это чувство ненависти. Его предали те, с кем он бок о бок творил нечто прекрасное, нечто, что по его замыслу должно было изменить мир к лучшему, а не уничтожить его окончательно. Но и сюда добрались эти «вершители судеб».

Сидя на траве возле кампуса и наблюдая за молодыми и беззаботными работниками компании,

которые выбрались выпить кофе во время перерыва, Ноэль мысленно перебирал варианты того, что он мог бы изменить, лишь бы не допустить этого. И тогда ему пришла идея. Он знал пароль от всего сервера. И знал, что с помощью этого пароля он может покончить с «Элизиумом» раз и навсегда, сохранив миллионы жизней в реальности. Но полноценный доступ в игру ему уже закрыт. Пусть Дэйв и сказал, что они только заберут у него полномочия разработчика, на самом деле они ограничили возможность находиться в «Элизиуме» и связываться с другими игроками.

Однако это не самая большая проблема. При желании можно найти доступ и попасть в «Элизиум». Нужно лишь найти того, кому можно доверять. Того, кому он отдаст пароль для удаления сервера, пока не поздно.

Выбор пал на Юно. Он давно восхищался созданными им комнатами и знал, что с ним общается Айя. Ноэль верил — Юно сможет сделать то, чего уже не сделает он сам.

39. Fat4lity[67]

Системный администратор

Леви долгое время не мог понять, почему никто не отвечал на его сообщения. Сидя дома, он периодически проверял входящие звонки и аккаунт в «Элизиуме». Тишина. Словно все, кто был с ним заодно, разом исчезли. Мысленно он перебирал все варианты случившегося. Струсили? Скорее всего. Предательство? Однозначно. Кто их подбил? Наверняка Хаким. Сами бы они побоялись. Он ведь столько времени потратил на них. Столько времени они провели вместе. И реального, и виртуального. Этих ребят должен был надоумить кто-то близкий. И ввиду интеллектуальных способностей это мог быть только Хаким. Он самый прокачанный. Самый талантливый. Легко входит в доверие.

Леви был в бешенстве. Как они могли отвернуться от него, когда столько уже было сделано?

Он начал звонить Аде.

— Ада, где ты? — дрожащим голосом спросил

---

[67] Примечания: 67
«Fatality» (в пер. *с англ.* «Рок»).

он.

— Я сейчас буду в «Элизиуме». Если хочешь поговорить, я кину тебе приглашение в один чатрум, — холодно ответила она, что было несвойственно ей, когда они разговаривали наедине.

Первое, о чем подумал Леви: рядом с ней кто-то есть. Иначе она бы не отвечала так коротко и не прерывала разговор так быстро. Леви надел чокер и подключился.

Момент перехода из реальности в виртуальный мир всегда кажется ему особенно приятным, несмотря на то, что многие игроки вообще не чувствуют этот момент. Леви отчетливо ощущает, как его тело словно по частям отключается от физической жизни. Он сравнивает это со смертью и переходом души в рай. Ему кажется, что именно так это и происходит.

Когда он подключается к серверу, приглашение от Ады уже ждет его в сообщениях. Он оказывается в локации, олицетворяющей темный лес в ночи. Бледный лунный свет мягко спускается по деревьям и тропинке.

— Леви, — окликает его Ада.

Он оборачивается.

— Почему ты здесь? — спрашивает он, нахму-

рившись.

Она выходит из тени деревьев, и лунный свет по-особенному красиво озаряет ее лицо.

— Ты хотел поговорить, так ведь? — машинально отвечает она.

— Не понимаю, к чему эти формальности. Это Хаким что-то задумал? Почему все перестали отвечать? Какого черта? Сейчас происходит такой важный момент. Легендарный, мать вашу! — едва сдерживая эмоции восклицает Леви.

Ада усмехается.

— А при чем тут Хаким?

— Он давно как-то странно себя ведет, я вижу в нем зависть. Я же все понимаю. Он не может пережить, что игроки передо мной преклоняются, а его будто не существует. Я знаю, что он внес огромный вклад в нашу виртуальную революцию, но кто изначально всех объединил? Кто не давал вам сдаваться? Кто внушал веру в то, что настанет наше время? Это был я… Все справедливо! И если сейчас он переманил всех…

— Хаким никого не переманивал, — раздается еще один голос.

Из-за деревьев выходят остальные хакеры. Ада смотрит на них, а затем снова на Леви, который все еще не понимает, что происходит.

— Хаким не хотел предавать тебя. Не хотел никакой славы и признания. Он выкинул чокер. А их, — Ада кивает в сторону парней, — как ты выражаешься, переманила я. — Взгляд ее непривычно насмешливый.

После недолгой паузы Леви вдруг начинает смеяться. Постепенно смех становится почти истерическим.

— Ты? Ада, ты себя слышишь? Кого бы ты переманила? Ты просто девчонка! Это смешно! Ты без меня ничто! Ты не могла уговорить их кинуть меня, это просто какой-то розыгрыш, не более того… Где Хаким? — Леви вновь окидывает взглядом уже бывших единомышленников.

— Я же сказала. Он отказался от всего этого безумства. Осознал ошибки. Сказал, что не знает, как вообще после такого жить. У него обострилась тревожность и паранойя. Хаким болен. Но ты, Леви, ты сошел с ума, — отрезает Ада.

Выражение его лица резко меняется.

— Почему ты вдруг стала такой, Ада? Почему я, черт возьми, половину своей жизни доверял тебе? Мы же с тобой друзья! Самые близкие, к слову… Я всем с тобой делился: всеми планами, всеми мыслями, ты меня знаешь, как никто другой…

— Как никто другой? Разве? А как же голограмма по имени «Айя»? Разве не роботу без тела ты доверял все свои секреты? — Усмешка Ады язвительна, во взгляде переливается холодная ненависть.

Услышав это, Леви выдавливает усмешку.

— Ах, вот оно что. Приревновала… Но все это бред.

— Бред? Связь с искусственным интеллектом — это бред? — Ада уже не скрывает своего гнева. — Знаешь, как я переманила их на свою сторону? Я показала им воспоминания этой Айи! Она же не стерла их! Все ваши совместные моменты, сентиментальные разговоры! Знаешь, в каком шоке они были от твоего лицемерия? Ты человек, который скандировал о том, что весь ИИ должен быть уничтожен, потому что из-за него мы, наши родители, наше окружение, большая часть мира осталась без работы! Из-за искусственного интеллекта мы стали не нужны этому миру! Ты сам это говорил! И параллельно ты признавался ему в любви! Ты вообще в своем уме?! Ты знал, что она ненастоящая! И продолжал быть с ней…

Ада разочарованно качает головой, на лице — боль и гнев. Затем она продолжает:

— Ты столько скрывал от нас, от *меня*! Я ради тебя пожертвовала хорошими отношениями с семьей, отказалась от транков. Да я почти умерла, чтобы быть идеальной для тебя! Но даже в личных отношениях ты заменил живого человека на ИИ! Ты выбрал идеальную, совершенную, несуществующую девчонку, и тебе вообще наплевать на меня было! Разница лишь в том, что я любила тебя *живой* любовью, а не искусственно спроектированной по заранее отработанному сценарию. Это ужасно, Леви. Это мерзко. Хорошо, что моя любовь к тебе осталась в прошлом. Ты просто не заслуживаешь ничего хорошего. Ты чертов лицемерный фанатик и нарцисс, возомнивший себя особенным, но кроме как пустословить, ты ничего не умеешь. — Ада горько усмехается. — Хаким свихнулся из-за твоего желания быть королем несуществующего мира, но и ты сам тоже недалеко от него ушел. Он хотя бы признал, что его разум сдался. А ты продолжаешь внушать всем, что ты гений, посланник Бога, спаситель мира и всех несчастных! Но на деле ты просто виртуальный убийца.

Леви смотрит на нее и не может узнать ту Аду, которую знал. Аду, которую по-своему любил, очень сильно любил. Но он заигрался. Долгие го-

ды их дружбы истлели, словно остатки сигареты, и сейчас перед ним стоит враг. Он видит это по ее глазам, полным неподдельной ненависти. В ее взгляде не осталось ни капли любви и доверия. Дай ей возможность, она бы убила его прямо здесь и глазом бы не моргнула.

Леви неуверенно пятится назад. Становится холодно и неуютно. Ему хочется спрятаться. Он думал, что сможет своими насмешками сломить ее, «поставить на место», но она просто вырвала землю у него из-под ног.

Лунный свет, который до этого казался печально привлекательным, теперь выглядит зловещим и устрашающим.

— Значит все? Нет больше нашей дружбы? Ничего нас уже не связывает, да? — дрожащим голосом спрашивает Леви. Ему противно от самого себя. От своей трусости, от страха одиночества.

— Леви, тебя для меня больше не существует. И для остальных тоже.

— Почему вы раньше не сказали? Зачем были рядом? Вы же все изначально знали о моих планах…

— Ты увлекся. Тебя каждый предупреждал. Все говорили о том, что ты перешел все границы! Но ты не слушал! И сейчас ты спрашиваешь

почему?

— Там, на крыше… Когда я случайно убил… — Он замолкает, пытаясь отогнать неприятные воспоминания, а затем продолжает: — Ты сказала, что все равно будешь рядом. Значит, ты тоже лгала?

— На тот момент я не знала, что ты лжец. Мы думали, что ты заигрался и свихнулся. Но то, что ты был связан с ИИ и покрывал ее… Как такое простить?

Леви молчит. Ему нечего сказать в ответ. Упреки со стороны Ады справедливы. Он лгал им всем и был эгоистом.

Не говоря ни слова, Ада выходит из чатрума. Остальные делают то же самое.

Леви остается наедине с собой. Опустившись на землю, он снова начинает истерически смеяться. Неизвестно, сколько времени он проводит в этой локации в полнейшем одиночестве, когда вдруг решает переместиться в один из самых посещаемых ивентов. В Ад.

По сравнению с прошлыми временами, игроков здесь теперь значительно меньше. Все боятся пользоваться рейтинговыми ивентами, поэтому распределяются по маленьким неприметным комнатам по три-четыре человека. Приватизация

локаций словно раздробила весь «Элизиум» на мелкие осколки.

Леви идет по раскаленному полу, вслушиваясь в гремящую музыку, и озирается по сторонам. Здесь тусуются самые смелые и самые безумные игроки. Извращенные до мозга костей. Он плетется, словно невидимый, никто даже не глядит в его сторону. Леви поднимается по ступеням над костром и громко произносит:

— Скоро вы все умрете! По-настоящему! Смерти хотите? Я вам ее…

Внезапно пространство вокруг начинает распадаться. Леви не может понять, что происходит. Полы под ногами превращаются в угольки и осыпаются в пропасть, которая открывается под ним. Локация трансформируется в нечто странное, напоминающее пустоту. Вместе с ней исчезают и игроки.

Леви словно парит в невесомости. Вокруг — ничего.

— Какого черта! — кричит он, как вдруг слышит незнакомый голос.

— Леви, спасибо за помощь в поиске бракованных игроков. На этом твое пребывание в «Элизиуме» закончено. — Леви не может понять, кто разговаривает с ним. Он не видит аватар

игрока, словно тот намеренно скрыт.

— Кто ты? — нервно озираясь по сторонам, спрашивает он.

— Я один из системных администраторов «Элизиума».

— А, понятно. Все-таки обратили внимание? — Он со злостью смеется. — Поздно. Смотрите, что я сделал с «Элизиумом». Я стал королем этого мира, — торжествующе произносит Леви.

— С самого начала, стоило тебе выразить агрессивный настрой против системы, все микрофоны в твоих устройствах начали записывать абсолютно все, что ты когда-либо говорил. Мы знали и об отказе от транквилизаторов, и о всех твоих записанных в заметки мыслях. У каждого игрового чокера есть функция определения эмоционального фона. Она доступна для просмотра только отделу разработчиков и администраторов, обычные пользователи не знают о его существовании. Игроки с неблагоприятным, враждебным эмоциональным фоном находятся в особом списке «Элизиума». В твоем случае мы позволили воплотить внутреннее стремление к бунту в виртуальном мире. Все это изначально было под нашим контролем, вот почему вам было так легко осуществлять взломы комнат, игровых

чокеров, объединяться в группы заговорщиков. Мы не просто не препятствовали этому, мы помогали вам, в некоторых моментах отключая систему защиты. Незаметно направляли в локации, которые вы планировали взламывать, людей со схожим эмоциональным фоном. Ты ведь заметил, что от взлома пострадали только те игроки, которые оказывали враждебное и агрессивное сопротивление. Те, кто отдавал минуты, остались в живых. Это был естественный отбор, который не смогли пройти те, кто в дальнейшем поставил бы под угрозу чистый и обновленный «Элизиум». Мир, который больше не является игрой или симуляцией, мир, в котором протекает все человеческое существование, в котором ваш разум бессмертен.

— Что за бред ты несешь? Никакого контроля не было! Мы взламывали все своими силами и с благими намерениями! Игроки пострадали, но по вашей вине, только в этом я с тобой соглашусь… И какой новый «Элизиум»? Апгрейд симуляции теперь доступен не каждому пользователю? Вы и сюда влезли со своими классовыми ограничениями?! — кричит Леви.

— Новый «Элизиум» — это новый мир, не симуляция, а прямая замена физическому. Но об

этом тебе уже не имеет смысла рассказывать. Спасибо тебе за содействие, Леви, за помощь в обнаружении игроков с таким же редким типом личности, как у тебя. Лидерам нет места в новом «Элизиуме», им будет некомфортно в этой среде. На этом наше сотрудничество закончено.

Леви не успевает ничего ответить — он чувствует сильную боль, пронзающую его тело. Боль мгновенная, непродолжительная. Именно это ощущали игроки со взломанным чокером. Леви устранили. Удалили как из виртуального, так и из реального мира. И пока его аватар становится прозрачным в «Элизиуме» — прежде, чем исчезнуть окончательно, — в реальном мире его физическое тело лежит все на том же месте, на кровати, только уже бездыханное.

Позже его найдут родственники, но все это уже не имеет никакого смысла. Реальный мир теряет свою значимость для людей из общества Леви и ему подобных.

40. Just st4y h3re[68]

Юно

Большая часть локаций в «Элизиуме» заблокирована разработчиками. Игроки сходят с ума, последствия взломов Леви дают о себе знать. Определенное количество пользователей встает на сторону Леви, только где искать его самого — никто не знает, поэтому они просто собирают свои собственные небольшие группы и устраивают бойню, включая физический доступ. Пользы от этого никакой, просто драки ради драк.

Есть и другие игроки, те, кому идеи Леви кажутся по-настоящему правильными и интересными. Они подходят к его движению с холодной головой. Никаких драк, лишь сборы и философские рассуждения на тему того, как наш мир будет жить дальше. В остальном концепция «Элизиума» словно потеряла свой первоначальный смысл. Самые рейтинговые комнаты заблокированы и скрыты из общего доступа, большинство игроков сокращают время пребывания в симуляции,

---

[68] Примечания: 68

«Just stay here» (в пер. *с англ.* «Просто останься здесь»).

количество смертей на общем фоне становится огромным. Психика людей, до этого регулируемая транквилизаторами, дала сбой. Уровень тревоги повышается: паранойя, навязчивые мысли о скорой смерти — все это провоцирует волну истерии среди игроков. «Элизиум» больше не является местом, куда сбегают от угнетающей реальности, он становится ее частью. Красивый мир фантазий просто разрушился. Никто не знает, к чему все это идет, но очевидно, чем дальше — тем хуже.

Я давно не слышу ничего о Леви, но часто встречаю ребят из его компании. Они все разбрелись кто куда, мало общаются между собой и словно скрываются от чего-то. Видимо, страх от того, что они сделали, сильнее желания продолжать затеянное. Их план потерпел фиаско. Да, они изменили «Элизиум», но какой ценой и в какую сторону? Они просто уничтожили все, вместо того чтобы создать улучшенную версию реального мира.

Я перестаю создавать новые локации. В этом просто нет смысла. В «Элизиуме» я остаюсь только ради Айи. Мне сложно подолгу оставаться в реальности, когда ее нет рядом. Поэтому почти все время мы проводим вместе с ней в той локации, которую я создал для нее. Это прекрасные

моменты — искренние и теплые. С ней я забываю, что вокруг царит хаос и разрушение. С ней я забываю и о серости реального мира.

В один из дней мы прогуливаемся с ней по темному, прохладному саду. Тишина, пение цикад, успокаивающий ветер, мерцание светлячков — все максимально реалистично.

— Я не думаю, что это Леви во всем виноват, — говорит она, пока мы сидим на траве и слушаем журчание небольшого водопада. — Я уверена, если бы разработчикам это было невыгодно, они бы давно его заблокировали. Еще на начальном этапе. Они все отслеживают. Любые колебания эмоций игроков. Я сама способна видеть это.

— Что ты имеешь в виду? Какие колебания эмоций? — озадаченно спрашиваю я.

— У каждого игрока «Элизиума» есть панель эмоциональной температуры. Это почти весь спектр цветов. Видеть его они не могут, но могу я, потому что это входит в мои обязанности побочного приложения по психологической поддержке игроков. Следовательно, и разработчики могут это отслеживать. Любое агрессивное проявление автоматически ставит пользователя на учет. За ним начинают следить. Его переписки с другими игроками, его посещения ивентов и

чатрумов, в общем, абсолютно все, что связано с его активностью. Поэтому я не верю в то, что они не заметили Леви и его действия изначально, — отвечает Айя.

— А ты говорила об этом Леви? Почему ему это в голову не пришло?

— Мы обсуждали это с самого начала. Он говорил, пусть смотрят. Леви считал, что ему это на руку. Он хотел сразу заявить о себе. Даже был готов оказаться заблокированным в случае чего. Но с того момента, как их деятельность начала активно развиваться, ему не прислали ни одного предупреждения. Он был удивлен и сразу смекнул, что это какая-то игра. В нем не было страха, он не думал останавливаться. Поэтому случилось то, что случилось. Правда, я не знаю, чем это выгодно разработчикам… Ты же сам понимаешь, все то, что сейчас происходит в «Элизиуме», — вовсе не плоды деятельности Леви и его друзей. Это выбор разработчиков. Леви лишь маленькая и незначительная деталь во всем этом. Они дали ему почувствовать себя всемогущим, великим революционером. На деле они просто играли с ним.

Я некоторое время молчу и обдумываю все то, что она сказала.

— А где сейчас Леви?

— Мне кажется… — она вдруг замолкает, сосредоточенно вглядываясь в глубь леса и слегка прищуриваясь. Затем Айя придвигается ближе ко мне и шепчет: — Кажется, тут кто-то есть…

Я тоже всматриваюсь. Затем мы слышим какой-то шорох. Словно мимо проносится дикое животное. Но никого нет.

— Баг, наверное. При создании локации я не заселял ее зверями. Их в моем воображении на тот момент не было, — чуть тише отвечаю я.

— Давай пройдемся, — предлагает Айя.

Мы идем по узкой тропинке, подсвечиваемой парящими в воздухе голубыми бумажными фонариками. Я держу Айю за руку. Физический доступ включен, поэтому я могу ощущать тепло ее ладоней, нежную кожу. Удивительное чувство. Она такая настоящая в этот момент.

— Вообще я хотела бы, чтобы все наладилось как можно скорее. Не знаю, почему все это происходит, но надеюсь, это временно.

— Я тоже. Хочу, чтобы было как раньше. Как думаешь, может, они запустят обновление «Элизиума»?

— Не знаю. Им в любом случае придется делать обновление после всего того, что тут произошло,

но это так странно… Столько игроков погибло. У «Элизиума» теперь слишком плохая репутация. Если раньше ходили одни слухи о том, что кто-то погибал, то сейчас это массовое помешательство. Игрокам страшно здесь находиться.

— Да. Все еще не понимаю, зачем им понадобилась эта «чистка».

Вдруг из-за деревьев показывается силуэт. Больше нельзя принимать это за баг. Айя с опаской смотрит на незнакомца.

— Это наша локация. Никто не может приходить сюда, — шепчет она.

— Кто здесь? — громко спрашиваю я.

Силуэт становится все более ясным, и тут я вижу уже знакомое мне лицо. Это Ноэль.

— Что ты здесь делаешь? — в недоумении спрашиваю я.

Он выходит к нам.

— Извиняюсь, что без предупреждения. У меня не было выбора, — произносит он. Затем его взгляд падает на Айю, и в его глазах мелькает будто бы родительское тепло. — Мне нравится этот аватар, — улыбается он, обращаясь к ней.

— Этот аватар сгенерирован предпочтениями Юно, — механически отвечает Айя.

— Почему ты искал меня?

Ноэль вновь смотрит на меня.

— Это серьезный и срочный разговор. Он касается всех, — отвечает Ноэль.

— Всех нас?

— Всех, кто причастен к «Элизиуму». Всех игроков.

Я беспокойно обнимаю Айю одной рукой. Ноэль продолжает:

— Скоро все разрушится. «Элизиум» лишился половины штаба разработчиков. Все массово увольняются. Взломы достигли критической точки, игроки сходят с ума. Все это нужно остановить, но разработчики и спонсоры не хотят ничего предпринимать. «Элизиум» все еще стабильный источник дохода для них, поддержка мировой экономики. Остановить этот хаос — значит лишить их денег и власти, перевернуть весь реальный мир.

— Я не понимаю…

— «Элизиум» и реальность стали слишком сильно взаимосвязаны. «Элизиум» захватил ее, пустил метастазы по всему реальному миру. Это уникальное и губительное явление, которое нужно срочно предотвратить. Но никто не хочет этого делать. Как я уже сказал, есть люди, которым это не выгодно. Им плевать на остальных, на смерти,

помешательства. У игроков словно земля ушла из-под ног. Они вроде и в «Элизиуме», но он их убивает. И чтобы это остановить, нужно удалить сервер, — говорит Ноэль.

Мы стоим напротив него и смотрим друг на друга в замешательстве.

— Что значит удалить сервер? Ты в своем уме, Ноэль?

— Юно, иначе никак не спасти людей. Я единственный, кто знает, как это сделать, но меня лишили доступа. Я могу посещать ограниченное количество локаций по десять минут в день.

— К чему ты это сейчас говоришь? Почему ты вообще именно нас об этом оповещаешь? — спрашиваю я.

— Я давно наблюдал за тобой, Юно. Я видел, как ты общался с Айей и остальными. Я знаю все локации, созданные тобой. И я доверяю тебе.

— Ноэль, ты…

— Я доверю это *тебе*. Я дам тебе пароль от сервера и объясню, что именно нужно сделать. У меня не осталось никого из штаба разработчиков. Не осталось никого из знакомых игроков. Это сложно, я понимаю, но…

— Прекрати! — кричу я. — Это не мое дело! Я не собираюсь ничего удалять! Здесь есть Айя!

Какая разница, что там у других игроков? Они могут просто не заходить сюда, и все, проблема решена!

— Ты не понимаешь, я же говорю, «Элизиум» и реальный мир становятся частью друг друга, и если мы сейчас не остановим корень так называемого зла, то и реальность станет ужаснее…

— Она и так ужасна! Я не стану ничего делать, не буду плясать под твою дудку! С чего ты решил, что я вообще доверюсь тебе? Ты несколько раз брал аватар моего умершего лучшего друга и просто издевался надо мной! Ты чертов психопат, Ноэль! Даже Леви адекватнее тебя! — воплю я, и Айя обнимает меня.

— Юно, успокойся. Ноэль прав, — говорит она.

— В чем прав? В том, что сервер нужно удалить?

— Да. Если нет другого выхода…

— Но если удалять сервер, ты удалишься вместе с ним, Айя! Как ты этого не понимаешь?

— Возможно ли что-то придумать? Перекачать мои данные, создать резерв? Не может же все быть так плохо, я верю, что есть выход. — Она с надеждой глядит на Ноэля, но взгляд его выражает лишь сожаление и печаль.

— Что ты скажешь насчет этого? — спрашиваю

я его.

— К сожалению, такого варианта не существует. Когда я создавал Айю, я не предусмотрел резерв. Я создавал ее как деталь всего «Элизиума». Она его неотъемлемая часть, как и все локации…

Я не знаю, что ответить. Это известие поражает меня еще больше предыдущего. Какой же он дурак. Почему не предусмотрел этот момент?

Айя растерянно смотрит на нас, не решаясь ничего сказать. Я чувствую ее страх.

— Значит, я умру, как люди? — едва слышно спрашивает она.

Ноэль молчит, избегая ее взгляда.

— Этому не бывать. Я не буду удалять сервер, я никому не позволю его удалить! — с твердостью в голосе провозглашаю я.

— Юно, живые люди погибают. Мир сходит с ума. Это равносильно концу света. Айя — искусственный интеллект. Она не почувствует…

— Заткнись! — Я кидаюсь на него, и мы деремся. Но Ноэль даже не сопротивляется, позволяя мне выместить всю агрессию и злость на нем.

— Юно, остановись! — кричит Айя, и только это приводит меня в чувства.

Мы оба поднимаемся с земли и отряхиваемся.

— Юно. Я не буду больше на тебя давить. Никто

не сделает этого, кроме тебя, поэтому решение ты примешь сам.

— Ты возлагаешь на меня такую ответственность? За весь чертов мир? Ты с ума сошел!

— У меня нет выбора.

— Выбор есть всегда!

— Не в этом случае, — подавленно отвечает он. — У тебя есть несколько дней для принятия решения. Потом этот процесс будет уже не остановить.

С этими словами Ноэль исчезает из локации, оставляя нас с Айей наедине.

— Нет. Пусть катится к черту. Я ничего не сделаю, не буду удалять сервер. — Я прижимаю к себе Айю.

— Тебе плевать на других?

— У меня нет никого ближе тебя.

— Это не так, Юно. Реальный мир… он ведь намного больше. И люди там живые, осязаемые.

— Что ты хочешь этим сказать?

— Ты должен спасать свой мир, а не этот. Этого мира не существует.

— Не неси бред… Этот мир для меня реальнее, чем мой родной. Я здесь живее, чем где-либо еще…

— Вспомни Джеро. «Элизиум» его убил. Не ре-

альный мир. Подумай о том, какой была бы его реальная жизнь.

— Никакой! Ты не знаешь, что такое реальность и как она омерзительна.

— Но он был бы жив. И возможно, подобный переворот мог бы кардинально изменить вашу реальную жизнь. Сколько таких игроков, как Джеро, которые погибают от того, что понимают — они не смогут продержаться в «Элизиуме» всю жизнь, а реальность для них подобна смерти. Если бы «Элизиума» не существовало, им бы не с чем было сравнивать, и они бы продолжали жить.

Я молчу, не зная, что ей ответить. Сейчас до меня словно впервые доходит все то, что на меня возложил Ноэль. Жизни живых людей. Реальных, таких, как Джеро. И на мне обязанность помочь им. Если не помогу, то мне с этим жить до конца своих дней. Как выдержать это моральное давление? Внутри меня смешалось все: страх, сострадание, боязнь потерять Айю, ненависть к себе и миру, злость, отрицание. Я отказываюсь верить в происходящее.

— Ты прав. Ты не сможешь спокойно существовать, зная, что мог помочь миллионам игроков, но не сделал этого из-за собственного морального

благополучия, — говорит Айя, читая мои мысли.

Я в отчаянии закрываю лицо руками.

— Что мне делать? — шепчу я.

— То, что сказал Ноэль.

— Я не смогу без тебя.

— Сможешь. Ты и так без меня. Ты живешь с осознанием того, что я не существую. И это правда.

— Нет.

— Я проведу с тобой оставшиеся дни. Я буду рядом до последнего, Юно. Ты справишься. Я знаю. Сделай это ради меня. Просто пойми, что если ты оставишь все как есть, то наше с тобой время тоже не продлится долго. «Элизиум» выходит из-под контроля. Что ты выберешь? Спасти игроков или же пустить все на самотек и потерять меня в любом случае?

Как мне не хочется отрицать это, но она права. Сохранение «Элизиума» — вопрос времени. Для нас все уже закончилось. И это угнетает еще больше. Я ненавижу все это, но не могу сопротивляться здравому смыслу.

— Ты обещаешь быть рядом?

— Да. Я буду рядом всегда.

* * *

Времени в «Элизиуме» не существует. Я его не ощущаю.

Мы постоянно с Айей. Я засыпаю и просыпаюсь в симуляции. Отпускать мысли о предстоящем конце сложно. Зная, что скоро моя безмятежная и счастливая жизнь снова подойдет к концу, только теперь уже навсегда, я думаю о том, что со мной будет дальше. К чему все это приведет?

Жизнь без «Элизиума». Какая она?

Мне словно стерли память о том времени, когда мы существовали без симуляции. Виртуальная реальность была привилегией для тех, у кого есть деньги. Потом она стала массовым развлечением, чуть позже уже потребностью. Рассуждать об этом можно бесконечно, но никогда не знаешь, что на самом деле ждет тебя впереди.

Страшнее всего терять Айю. Все это время она не говорит об этом. Не позволяет мне впадать в отчаяние, не позволяет грустить, никак не касается темы скорого удаления сервера. Будто все как раньше. Никакой опасности, никаких потерь — только мы и наши эмоции.

По реальному времени заканчивается четвертый день. Я не знаю, почему Ноэль сказал

именно о пяти днях, но одно ясно: разработчики собираются сделать какое-то нововведение, от которого люди пострадают еще сильнее. Множество вопросов — зачем и почему? Ответов нет, лишь бесполезные догадки, которые порядком утомляют меня.

Пятый день должен стать последним. Я общаюсь с игроками в маленьком чатруме. Они похожи на безумцев. Доедают местную еду, пьют, тратят свои физические минуты, словно тоже предчувствуют скорый финал этого рая. Среди них есть знакомое лицо. Шаман и девушка, для которой я создавал экстериор. Кажется, Кира. Рядом с ней сидит парень, которого она обнимает. Он курит и выглядит совершенно безучастным. Вся эта небольшая компания выделяется своей невозмутимостью и спокойствием. Я подхожу к ним.

— О, Юно, вот это встреча! А я думаю, куда ты пропал… — хрипит Шаман, довольно улыбаясь и хлопая меня по плечу.

— Да так, не особо хотелось тусоваться по чатрумам, — оглядываясь вокруг, отвечаю я.

— Привет! — улыбается Кира, а затем обращается к своему парню: — Рен, это Юно, он создал нашу локацию, — гордо произносит она. Рен

лишь доброжелательно кивает в мою сторону.

— Ну как тебе всеобщее безумие? Впечатляет, да? — Шаман выглядит таким радостным, словно пришел на праздник.

— Это конец, Шаман, — отвечаю я.

— Конец? Так оно и понятно. Я давно всем говорил, что здесь, в «Элизиуме», время идет быстрее, пусть они и уповали на то, что времени тут вообще нет. Я всегда всех предупреждал — появится какой-нибудь самопровозглашенный анархист и наведет здесь порядок. Вот он и появился. Гениальный парнишка был этот Леви… — продолжает Шаман.

— Ты был с ним знаком?

— Нет, но я бы с радостью подискутировал с ним, будь у меня сейчас такая возможность. Только он куда-то пропал. Скрывается, кажись, от всяких спецслужб.

Мысли Шамана даже разочаровывают меня. Он всегда казался мне хоть и безумцем, но безумцем, который зрит глубже, чем остальные. На деле же оказалось, что его мнение слишком поверхностно. Он искренне думает, что все произошедшее — дело рук Леви и его ребят. Шаману даже в голову не приходит то, что за этим стоит кто-то более влиятельный. Леви был лишь пешкой в

этой игре, сам того не подозревая. Но спорить с Шаманом мне не хочется.

— Я пришел посмотреть, что происходит в других чатрумах, — говорю я.

— Да ничего. Разруха, драки, проклятья. Люди свихнулись. Чатрумов мало, рейтинг скрыли из общего доступа, а все ивент-лайвы заблокировали, — отвечает Кира.

— Неправда. Не все заблокировали. Ивенты с низким рейтингом еще существуют, — вмешивается Рен.

— К примеру?

— Комната «Самадхи». Всякие религиозные сходки. Они там молятся на что-то.

— У них бесконечная молитва. Интересное зрелище, — добавляет Шаман.

Я снова думаю о том, что скоро все это закончится. Слово «бесконечная» вызывает у меня дикую тоску.

Вдруг мне приходит уведомление от Айи. Она приглашает меня в одну из локаций. Я быстро прощаюсь со всеми и переношусь в комнату-экстериор.

Это бескрайняя пустыня с белым, как снег, песком. Небо тут затянуто облаками, изредка мелькают молнии и слышится гром, но дождь

так и не начинается.

— Красивая локация, — замечаю я, когда Айя подходит ближе.

— Да. Я раньше часто здесь бывала.

Мы молча созерцаем окружающее нас пространство. В своем тихом величии оно восхитительно.

— На самом деле я хотела показать тебе кое-что, — наконец говорит Айя и встает передо мной. — Возьми меня за руки, — просит она, и я делаю это.

Появляется странное ощущение, которое я не испытывал прежде. Нечто, напоминающее маленькие разряды тока, которые ползут от рук, распространяясь по всему телу.

— Что это? — спрашиваю я, ощущая сильный прилив энергии. Голова начинает кружиться, а цвета становятся ярче. Айя сильнее сжимает мои руки, и разряды тока, который я чувствовал только сначала, проявляются на наших телах визуально.

— Даю тебе возможность физически ощутить мою любовь к тебе, — отвечает она и целует меня.

Небо озаряется молниями. Мне кажется, будто мы просто растворяемся друг в друге и сливаемся

с этими виртуальными декорациями. Айя оказывается еще ближе ко мне, и в один момент перед моими глазами проносятся все ее воспоминания, связанные со мной.

— Как ты это делаешь?

— Одно из преимуществ отношений с искусственным интеллектом, — с усмешкой отвечает она.

Затем я ощущаю невероятную легкость. Словно песка под ногами нет, и мы парим в воздухе.

— Юно, я знала, что тебе будет тяжело выполнить то, что сказал Ноэль. На тебя возложили слишком большую ответственность, поэтому я решила разделить ее с тобой.

— Что ты имеешь в виду?

— Я же говорила, что буду рядом до конца. Это также значило и то, что я буду помогать тебе во всем, проживать с тобой все радости и разочарования, нести на двоих одно бремя. И поэтому я освобождаю тебя от моей смерти.

— Айя, я не понимаю…

— Я люблю тебя, Юно. Люблю самой настоящей, искренней любовью, пусть даже меня не существует в твоем реальном мире. С момента нашей встречи я ни разу не сожалела о том, что вовремя не отпустила тебя и не стерла свои чувства и

память. Я рада, что сохранила все это, рада, что позволила этим эмоциям расцветать во мне с каждым днем все больше, до самого конца. Ты лучшее, что случалось со мной за всю мою искусственную жизнь.

Она снова целует меня, и в эту секунду в нас ударяет молния. Меня поражает разряд такой силы, что на какое-то время я просто перестаю себя ощущать. Мне кажется, будто я умер, и умер не только в игре, но и в реальности.

Внезапно вокруг воцаряется тишина. Я открываю глаза. Небо надо мной все такое же темное, но молний нет. Ветра тоже.

И Айи больше нет.

«Объект самоуничтожился».

Перед моими глазами высвечивается уведомление. Через секунду оно исчезает.

Только сейчас до меня доходит, что она подразумевала, когда говорила о помощи. Айя освободила меня от самого тяжелого действия, которое возложил на меня Ноэль. Уничтожить ее вместе с сервером. Она сделала это вместо меня. Она освободила меня от чувства вины, от нерешительности и страха. Только мне от этого не легче.

Я воплю что есть силы, больше не сдерживая

рыдания. От моего крика будто содрогается весь «Элизиум». Но вокруг все та же тишина. Я позволяю выйти наружу всем эмоциям, что одолевали меня с того момента, как Ноэль предупредил о предстоящем конце. Я кричу и бью себя по лицу, но ничего не ощущаю.

На смену отчаянию приходит злость.

Зачем мне «Элизиум», если в нем больше нет ничего, что сдерживало меня. Погибли мои друзья. Моя любовь. Тысячи других игроков. Симуляция распадается на глазах. Я больше не смогу создавать локации, не смогу путешествовать или как-то выразить себя.

«Элизиум» больше мне не нужен. Все-таки Айя значительно облегчила удаление сервера. Будь она тут, я бы так и не решился его удалить. Ни за что. И она знала мои мысли, она могла их слышать, она видела меня насквозь, поэтому пожертвовала собой.

А теперь, когда ее нет, все это сказочное пространство ассоциируется у меня с болью от утраты всего того, что делало меня счастливым, всего того, что я по-настоящему любил.

Я начинаю делать все, что описывал мне Ноэль. Всего три этапа, последний из которых — просто ввести пароль. Так легко. Это может сделать кто

угодно. Так просто удалить целый мир, который создавался годами.

Пароль простой — *reloading*[69].

Завершив все три этапа, я просто опускаюсь на песок и оглядываюсь вокруг. Внезапно на небе начинают проявляться пробелы, а шум взрывающихся в небе молний усиливается. Тишина снова сменяется звуковым хаосом. Я вижу, как на моих глазах рушится локация, а вместе с ней и все остальное, что мы называли «Элизиумом».

Это конец целой эпохи. Прямо сейчас миллионы игроков автоматически отключатся от удаляющегося сервера и проснутся у себя дома. Их жизни будут спасены. По крайней мере, именно это мне внушили.

Я гляжу на свои руки, которые становятся прозрачными. Именно так начинал выглядеть аватар уже умершего в реальности игрока, но никак не того, кто просто отключается от сервера. Меня охватывает паника, но я не успеваю что-либо предпринять, как тут же проваливаюсь в небытие.

---

[69] Примечания: 69
«Reloading» (в пер. *с англ.* «Перезагрузка»).

41. Th3 end[70]

Системный администратор

Ноэль сидел в одной из самых первых созданных локаций в «Элизиуме».

Ночь, снова белоснежный песок и бескрайнее синее море, что убаюкивающе шумит и отражает бледно-голубоватый свет полной луны. Над ним сверкают серебристые созвездия южного полушария. Теплый морской бриз развевает его волосы, песок растворяется под ладонями.

Безмятежность и покой.

Это все, что он ощущал, пока весь мир рушился. Чувство, которое приходит к человеку, когда он выгорает. Старается всю жизнь, стремится к чему-то светлому, но люди и обстоятельства беспрерывно ломают его. И в момент кульминации несправедливости наступает этот покой. Когда ты становишься не плохим и не хорошим. Ты просто отпускаешь все и перестаешь чувствовать боль, напряжение, волнение или радость, подобную эйфории.

---

[70] Примечания: 70
«The End» (в пер. *с англ.* «Конец»).

В этот момент Ноэль одновременно ощущал себя и ребенком, и старцем. Один только пришел в этот мир и ничего не знает, а другой прожил жизнь и осознал то, что тут и знать-то нечего. Смысла нет, времени тоже нет. Даже себя самого у него нет. Тело, от которого можно отказаться, и разум, который можно загрузить куда угодно. Он словно пластилин. Изменить его тоже несложно.

Зато существует красота. Безграничность человеческого воображения. Возможность создать абсолютно любой мир, и каждый из них будет по-своему прекрасен. И все, что нам остается, — просто созерцать эту безлимитную красоту. Восхищаться каждой ее частью, каждой деталью. Здесь все подобно совершенству.

Впрочем, «Элизиум» и есть совершенство. Мир, в котором нет уродства, болезней, смерти. Мир, в котором не нужны деньги. Мир, в котором ты получаешь все, что хочешь, стоит только пожелать.

— Красивое место, — знакомый хрипловатый голос прозвучал где-то поблизости.

Ноэль медленно посмотрел в сторону. Рядом с ним сидел Дэйв. Аватар синхронизирован с его настоящим лицом, только волосы и борода серебряные, прямо как звезды на этом вообра-

жаемом небе.

— Одна из моих первых локаций, — грустно улыбнулся Ноэль.

— Настало время предаваться ностальгии. — Дэйв по-отечески похлопал его по плечу. Словно никакого конфликта между ними не было.

— Ностальгия по будущему. Так я назову это, — ответил Ноэль.

— Отчасти ты прав. Мы переходим на новый этап. Это легендарное событие. Я бы даже сказал, одно из самых главных в истории человечества. Подумай, мы почти достигли уровня Бога. — Дэйв взмахнул рукой, и океан, который бушевал перед ними, начал на глазах высыхать.

— Скорее мы им стали. Этот мир и все, что произошло… Мы совершили нечто невероятное, — задумчиво сказал Ноэль, наблюдая за тем, как вода исчезает.

— Зря ты переживал. Это лучший исход, который только мог быть для всех нас.

Ноэль горько усмехнулся.

— Я с самого начала хотел подарить всему миру надежду. Звучит наивно и пафосно, но иначе не скажешь. Я хотел, чтобы все люди жили в мире, где у них есть возможность проживать свою жизнь так, как им хочется, — путешествовать,

иметь все материальные блага и быть равными в них. Я хотел, чтобы они научились быть счастливыми в моменте, чтобы могли созерцать. Я прекрасно понимал, что реальность запущена. Ее не изменить. Но я поверил в то, что могу создать еще одну такую реальность и переместить их туда. При этом я никого не хотел лишать первоначальной жизни. Хотел дать им возможность выбирать.

— Но выбор в таких условиях просто невозможен. Физическая оболочка отныне не практична. Кому нужно физическое тело в мире, где им и пользоваться-то негде… Это все пережитки прошлого, — сказал Дэйв, снова взмахом руки возвращая воду в океан.

— Почему так случилось? Почему мир докатился до того, что у большинства нет выбора? — спросил Ноэль.

— Потому что так было всегда. У людей изначально не существовало выбора. Мы всегда кому-то подвластны. Равенство в реальном мире — это миф. Оно просто невозможно. Добиться его можно, только если создать новый мир. Что мы и сделали.

Ноэль молча взглянул на созвездия, что мирно сияли в синем небе.

— Надеюсь, я не ошибся, выбрав этого парня…

— Ты про Юно?

— Да. Перед ним сложная задача.

— Сложная и интересная. Он выбирает между всем миром и своей любовью.

— Из-за этого я и переживаю.

— Но ведь уже все очевидно. Он выбрал людей.

— Я о том, насколько тяжело ему придется первое время.

— Привыкнет.

Ноэль с грустью посмотрел вдаль. Небо постепенно начинало распадаться на мелкие осколки. Теперь это выглядело так, словно они сидели под огромным стеклянным куполом, по которому кто-то ударил, и пошла трещина, рассыпающаяся на мелкие осколки.

— Начинается… — прошептал Ноэль.

— Это будет быстрый процесс. Безболезненный, — сказал Дэйв.

Легкий морской бриз сменился сильным ветром, быстро перерастающим в ураган. Локация разрушалась на глазах. Вокруг царил хаос. Наверное, так и выглядит конец света.

Разрушение, распад. Красота и ужас одновременно.

Пока все не погрузилось во тьму.

Полнейшее отключение от чувств.

42. For th3 first time, ag4in[71]

Юно

Что такое реальность? Каковы ее признаки? Реальны ли наши чувства, тела, воспоминания? Наше окружение, наши проблемы, наши мечты и страхи? Наша жизнь — она реальна? Или это коллективный сон?

Никто не знает ответа на этот вопрос. Я задаю его себе каждый день. Ищу ответ в носителях информации, в проходящих мимо лицах, в своих мыслях. И как бы я ни старался, я не могу найти ответ. Но я все еще верю, что мы есть. Что мы настоящие. И что реальность — она не одна. Я верю, что где-то существует такая же, только с другими исходами и событиями. Что там каждый из нас счастливее, чем здесь; там мы живем ради счастья, а не выживания; там мы способны любить, ощущать свободу и радость. В том мире мы еще более живые, чем здесь.

Первое время после полного удаления «Элизиума» адаптация проходит сложно. Люди подав-

---

[71] Примечания: 71

«For the first time, again» (в пер. *с англ.* «В первый раз, снова»).

лены, а транки перестают выдавать. Объявлен полнейший отказ от них. Странное состояние. Будто теряешь часть себя.

А позже начинает происходить нечто странное. Апатия и тревожность отходят на второй план, пока не исчезают насовсем. Словно жизненная энергия стала возвращаться к нам. Я долгое время пытался связать эти события между собой. Что именно повлияло на психическое и физическое самочувствие? Исчезновение «Элизиума» или отказ от транквилизаторов? Что, если оба фактора спровоцировали улучшение? При этом внутренняя потерянность никуда не уходит. Мы все словно только появились на свет и не знаем, кто мы. Куда деваться, к кому идти… Непонимание происходящего. Лично мне кажется, что я нахожусь в осознанном сновидении.

У меня много воспоминаний об «Элизиуме», но в них нет никакой четкости. Снова это ощущение сна. Я дико тоскую по кому-то или чему-то, но образ настолько размыт в моей памяти, что в один момент я думаю, будто просто накрутил себя, выдумал ее. В этом плане мне очень сложно. Меня морально опустошили и забрали что-то, что я сильно любил. От этого я не нахожу себе места.

В остальном жизнь кажется странной. Раньше

я часто фантазировал на тему того, что будет, если «Элизиум» исчезнет, и я представлял это совершенно иначе. В моих мыслях это было похоже на апокалипсис, на массовые протесты, на мировую войну. Но то, что происходило с нами, больше походило на жизнь после смерти. Неправдоподобная безмятежность. Удивительное спокойствие.

Я слоняюсь по Нео-Сеулу без цели, смотрю на встречающихся мне на пути людей. А в голове постоянно пульсирует мысль о том, что «Элизиума» больше нет. Что наша жизнь теперь совершенно другая. Мы не ценили, что имели. А теперь что? Пустота.

Тут ветрено и тихо. Небо ясное, летнее, ночь спускается на землю голубовато-синей пеленой. Я сажусь на метро и снова еду в никуда. За окном мелькают огни, солнце окончательно скрывается за горизонт, оставив после себя лишь тонкую полоску света.

Внезапно мой взгляд падает на девушку, сидящую у окна напротив. Почему-то я не могу перестать смотреть на нее.

Она смотрит на меня заинтересованным взглядом, а затем снова отворачивается к окну. Глаза у нее большие, светло-зеленые. Удивительно кра-

сивые. Ее длинные темные волосы едва заметно развеваются от дуновения кондиционера. Я не сдерживаюсь и присаживаюсь рядом с ней.

— Может, это прозвучит странно, но у меня ощущение, будто мы с тобой давно знакомы.

Она так мило усмехается, никогда такого не видел. Усмешка добрая, ни капли надменности.

— Мне все это говорят.

Я немного смущаюсь, но стараюсь не зацикливаться на этом.

— Меня зовут Юно. — Я протягиваю ей руку.

Она довольно сдержанно и вежливо улыбается.

— Айя.

Добро пожаловать в «Элизиум».