

— Один капучино и блинчик. Вы хотите что-нибудь Фудо-сан?

— Нет, спасибо, у меня нет аппетита.

Ниито пошел в компанию, а затем перешел в соседнее кафе.

Человек, заказавший капучино и блинчик, был Идзюин Харуто, человек, который согласился на беседу.

Он был руководителем проекта "Цветы вечной россыпи", человеком, которого можно назвать Богом этой игры.

Он выглядел молодо, но на вид ему было около тридцати.

У него были короткие, аккуратные черные волосы и черные глаза. Он носил остроконечные очки, что создавало впечатление, будто он интеллеktуал.

Испокон веков было принято считать, что в очках человек выглядит мудрее, но неизвестно, был ли он действительно мудрым.

В нынешнем поколении, где смартфоны и компьютеры получили широкое распространение, зрение людей значительно снизилось, поэтому люди в очках или контактных линзах были на каждом шагу.

— Ну тогда... простите, что сразу к делу, но не могли бы вы мне ответить? ...Что означало "Элрайз, 102"?

— Это число было первоначальным весом персонажа по имени Элрайз.

Ниито ответил на вопрос Идзюина, ничего не скрывая.

Тогда Идзюин фыркнул.

— Странно так говорить. Вес Элрайз официально заявлен как 44 кг. Вы вообще играли в эту игру?

— Если бы вы действительно так думали, то не согласились бы на это интервью... Раз вы имеете об этом какое-то представление, вы согласились на интервью с таким внештатным веб-писателем даже ценой своего драгоценного времени. Я не прав?

Ниито сказал это решительным тоном по отношению к Идзюину, который прикидывался

дурачком.

Ведь если бы все было действительно так, как сказал Идзюин, то эта встреча не состоялась бы с самого начала.

Ему бы отказали со словами "Мы заняты, поэтому не можем принять", и на этом бы все закончилось.

Потому что Ниито не был репортером известного журнала или кем-то подобным.

Он был просто внештатным веб-писателем... Другой стороне не было бы смысла выделять время для такого человека, как он. Просто пустая трата времени.

Несмотря на это, продюсер все равно согласился на интервью.

В тот момент это было то же самое, что сказать, что он уже имеет некоторое представление о приманке.

Направившись к Идзюину, который молчал, Ниито продолжил говорить.

— Роль оригинальной Элрайз... не похожа на нынешнюю. Она была скорее раздражающей личностью, которая откровенно ненавидела и подвергала остракизму Этерну, чтобы вырастить ее. Независимо от маршрута, во втором семестре... она становилась злодейкой с периода после летних и до зимних каникул, совершая все акты тирании по своему усмотрению, и в конце концов была изгнана со сцены... Такова была ее роль.

— ...Понятно. Вот значит как, вы знаете об этом.

Слушая слова Ниито, Идзюин слегка кивнул.

Когда ему подали кофе и блины, он добавил две ложки молока в кофе и размешал его.

— Фудо-сан... все так, как вы сказали. Характер Элрайз изначально был нарушителем спокойствия, который занимал центральное место... она злодейка, которая приносила хаос. Но по какой-то причине нынешняя Элрайз стала более похожа на Святой, чем первоначальная Святая, и превратилась в персонажа, который сделал один поворот от своей первоначальной характеристики. Кроме того... все в мире признали это как факт с самого начала... Команда создателей игры и все в компании. На самом деле, я даже начал сомневаться, как будто это я ошибаюсь.

— Что касается этих изменений, вы, ребята, не принимали в них участия?

— Мы никак не могли... участвовать в таком деле, понимаете? Да, мы способны изменить личность Элрайз и выпустить игру в виде ремейка. Но изменить восприятие уже выпущенной игры на "так было изначально" возможно только в том случае, если вы сможете исказить правду и прошлое.

Идзюин налил сироп на свой блинчик и разрезал его ножом.

Затем он воспользовался вилкой, чтобы откусить кусочек, и отпил немного кофе.

— Я ожидал, что вы будете знать об этом, поэтому и согласился на это интервью.

— Верно... Наверно и так можно сказать. Но это настолько абсурдно, что трудно поверить в это полностью.

— Я сам решу, верить в это или нет, после того, как услышу.

Теперь это становится странным, — подумал Ниито.

Я пришел за информацией, а вместо этого даю информацию другому человеку.

Но если я заговорю, путь может открыться.

Как и ожидалось, если я скажу: "Я - Элрайз!", он определенно не поверит, поэтому может говорить без оговорок.

— Сама Элрайз, когда она стала чем-то похожим на призрака, иногда приходила сюда. Внутриигровые изменения происходят в соответствии с ее действиями, и мир меняется в соответствии с этим. Что касается событий, которые еще нельзя было увидеть, это значит, что на той стороне еще не достигли этого места... потому что это еще не подтвержденное будущее, поэтому его пока невозможно увидеть, таково мое мнение.

— ...Это действительно абсурдно. Есть ли какие-нибудь доказательства этому?

— Было бы быстрее, если бы вы увидели ее непосредственно, но... Я не знаю, когда она появится. Просто она обычно появляется там, где я в данный момент нахожусь. Именно благодаря этой связи я смог вспомнить содержание игры.

Идзюин потер область между глазами, глубоко задумавшись о чем-то.

Затем он съел откушенный блинчик и пожевал его, чтобы освежить содержание сахара в мозгу.

— Где вы сейчас живете, Фудо-сан?

— В неподвластной времени квартире на Сунетори1.

— Фу-му. Есть ли свободная комната?

— Да. Кажется, комната моего соседа еще свободна.

— Это хорошо.

На ответ Ниито, Идзюин кивнул, как будто что-то почувствовал.

Он выпил свой кофе, затем, как будто уже все решил, сказал...

— Я останусь в этой квартире на некоторое время. Если Элрайз придет, не обращай внимания на время, просто позвони мне.

— А? Но это... это нормально? У вас есть на это время?

— У меня действительно не так много свободного времени. Но более того, если я не разгадаю эту загадку, я не смогу успокоиться. Мое собственное творение медленно изменяется вне моего контроля. Это слишком жутко, чтобы оставить все как есть.

Понятно, — подумал Ниито.

С точки зрения Идзюина, это действительно было жутко.

Это было похоже на то, как если бы нарисованный тобой портрет вдруг начал двигаться сам по себе.

Возможно, понимание истины у Идзюина даже сильнее, чем у Ниито.

И день, когда нужно было предъявить Идзюину "доказательства", наступил раньше, чем они ожидали.

Прошло несколько дней после успешного примирения (?) с Вернеллом.

За день до зимних каникул я вернулся в квартиру своего предыдущего мира.

Заметив мое существование, Фудо Ниито (я с другой стороны) медленно проснулся со своего футона.

— О, ты пришла.

— Да. Я снова тут.

Но это было такое ужасное лицо, даже если это фактически я.

Как бы это сказать, было похоже, что он уже зомби.

Его кожа была близка к цвету земли, щеки глубоко впали, а область вокруг глаз была впалой.

Черные следы под глазами были толстыми и выглядели твердыми, как кость.

Казалось, что ему осталось недолго.

Ниито (Я) медленно взял свой смартфон, затем позвонил кому-то.

— Элрайз, я позову сюда одного человека. Рассказывать о наших отношениях хлопотно, потому что он может подумать, что мы похожи на отвратительного трансвестита, поэтому мы должны скрывать нашу связь. Не говори ничего лишнего.

— Э-э-э... а это нормально - приводить постороннего человека?

— Он не посторонний. Он один из ведущих создателей "Цветов вечной россыпи".

Похоже, Ниито (Я) уже успел связаться с создателем игры.

Ты, конечно, агрессивный, несмотря на то, что ты - это я.

Если это был создатель игры, то... как и ожидалось, он должен был выяснить связь между этой и другой стороной.

Если задуматься, то перевоплощение в игровом мире было странным.

'Цветы вечной россыпи' была просто коллекцией картинок и иллюстраций, а также звуков и программ, смешанных с данными. Были также эффекты боевых сцен и другие вещи.

В любом случае, этого было недостаточно, чтобы сформировать мир.

Так что же представлял собой мир, в котором я сейчас жил?

Был ли это мир, похожий на игру?

Или сначала существовала другая сторона, а потом в соответствии с ней создавалась игра?

...Учитывая, как содержание игры менялось в зависимости от моих действий, я склонялся к последнему варианту.

— Ох, он пришел.

С другой стороны двери слышались чьи-то шаги.

Ниито (я) услышал это и подошел ближе. Прежде чем открыть дверь, он выглянул наружу через глазок.

Затем вошел черноволосый парень в очках, лет тридцати (...нет, сорока?).

Хо~ Хо~ Так это и есть создатель игры.

Когда он увидел меня, его глаза расширились, и он застыл на месте.

— ...Я не могу в это поверить. Она действительно здесь...

— Э... Здравствуйте, я Элрайз.

Давайте пока обменяемся приветствиями.

Поскольку он был создателем игры, его можно считать богом из моего мира.

Возможно, он может разрушить мир в зависимости от своего настроения, поэтому не стоит вызывать его гнев.

Поэтому сейчас лучше быть дружелюбным.

— А-а-а... приятно познакомиться. Я - Идзюин Харуто. Сейчас я руководитель проекта "Цветы вечной россыпи".

Фуму-фуму, Идзюин-сан.

Хорошо, я запомнил.

— Тогда о чем мы сейчас поговорим?

— Это очевидно. О связи между той стороной мира и этой стороной мира, а также о связи с игрой. Всякий раз, когда ты предпринимала там какие-то действия, этот мир относился к этим изменениям так, как будто он был таким изначально... мы хотим узнать об этой тайне.

На мой вопрос Ниито (я) ответил так, как будто это было самым очевидным.

— Эта тайна, Идзюин-сан знает о ней?

— Н-нет... Я не знаю об этом. Все члены команды создателей, кроме меня, даже не заметили, что содержание изменилось. Все признали изменения, как будто так и было с самого начала.

Я ожидал, что Идзюин-сан будет что-то знать об этом, но полученный ответ не внушал доверия.

Казалось, он тоже ничего не знал об этих загадочных изменениях.

Если человек, которого можно назвать богом другой стороны, тоже ничего не знал, то у меня не было другой подсказки.

— Всё так. Но, как и ожидалось, ключ к разгадке этой тайны лежит в "Цветах вечной россыпи", я думаю. Поэтому, хотя уже и поздно, давайте проанализируем игру с самого начала. Возможно, мы сможем найти там подсказки.

Слова Ниито (я) побудили Идзюина-сан кивнуть, и я тоже кивнул.

Поскольку Идзюин-сан был здесь, мы могли услышать о закулисных съемках, так что вероятность обнаружения подсказок была не нулевой.

По настоянию Ниито Идзюин-сан начал объяснять.

— "Цветы вечной россыпи" ... его официальное название было "Kuon no Sanka ~Fiore caduto eterna~". Она была выпущена 4 года назад, и к настоящему времени продано около 420 000 копий. Производственная компания - Attimo Game Production Project. Команда создателей состояла из 6 человек, и игра стала хитом номер один нашей компании. Продолжение и спин-офф, где популярная героиня Мэри будет играть главную роль, планируется, но пока не продвигается.

— Почему не продвигается?

— Писатель, ответственный за сценарий, очень медлителен. Да... этот человек не отправил сценарий, сколько бы времени это ни заняло. Вот почему чистые сценаристы, которым не хватает профессионализма, просто...

Слухи о продолжении "Цветов вечной россыпи" ходили уже давно, но прошло уже несколько лет, а ничего не вышло.

Причина, похоже, была в сценаристе.

Ну, если нет сценария, то и работать не над чем.

Но... Чистый сценарист?

— Что за человек отвечал за сценарий?

— На самом деле, я не так много о них знаю. Я никогда не встречался с этим человеком напрямую... в конце концов... это так называемый писатель в маске. Мы общались через интернет, но я даже не знаю, как он выглядит.

— Вы не встречались напрямую? Несмотря на то, что вы оба являетесь коллегами-продюсерами?

— "Цветы вечной россыпи" изначально был популярным романом, который победил в конкурсе. На этом конкурсе, помимо большого денежного приза, давалась гарантия на сериальное издание. А для тех, кто выиграл приз в игровой категории, они также превратили его в игру... и роман, победивший в этой категории, был "Цветы вечной россыпи". Писатель... под псевдонимом "Черепаша Фиори" поставил условие никогда не встречаться лично и общаться только в Интернете... Что ж, такое в мире случается не так уж редко. Я пытался пригласить человека на ужин, но ответ всегда был НЕТ. Вот почему автор сценария не является членом нашей компании.

Я чувствую, что понимаю, о чем говорил Идзюин-сан.

Другими словами, сценарист был начинающим писателем, которому удалось ухватиться за шанс подняться.

— В некотором смысле, он... или она были настоящими творцами. Мы просто добавили картинки и музыку к предложениям, которые тот человек написал. Тот, кто нарисовал персонажей, - другой иллюстратор, но тот, кто решил их эстетику, был тем человеком.

— Тогда давайте спросим у него. Где живет этот человек и как его зовут? Вы ведь должны знать его настоящее имя?

— Да. При отправке образцов готовой игры нам нужно знать адрес и настоящее имя. Здесь нет никаких проблем. Его настоящее имя вроде как... вроде как...

Идзюин-сан говорил только до этого момента, а затем схватился за голову.

Некоторое время он пытался вспомнить его, затем поднялся со своего места с озабоченным выражением на лице.

— ...Простите, я забыл.

...Ой-ой-ой, с этим человеком все в порядке?

Может, и не обязательно помнить настоящее имя человека, который даже не был сотрудником (и общался в сети исключительно с помощью ручки), но он даже вспомнить его не смог.

Это меня насторожило.

Сноски:

[1] Название города кажется вымышленным и удваивается как каламбур, поскольку название произошло от 4 кандзи: su(гнездо)+ne(корень)+to(грызть)+ri(использовать), так что это может приблизительно означать как грызть гнездо для использования корня, что отображает текущую ситуацию Ниито, поскольку он (гнездо/бывший сосуд) был разгрызен корнем (Элрайз/его нынешнее воплощение души), чтобы быть использованным или снова стать целым.

<http://tl.rulate.ru/book/61673/1970869>