Пень в несколько метров высотой находился там, где он и предполагал. Он обошел вокруг него и повернулся в сторону двухэтажного здания, располагающегося именно там, где он и запомнил.

Зеленый мох разросся по всей земле. Асфальт, прежде видневшийся всюду, проглядывал лишь местами. Сироэ мчался сквозь руины. Заросшие здания стояли близко друг к другу, и сквозь них иногда росли гигантские древние деревья.

Он бежал мимо пейзажей, которых прежде не видел, но они все еще казались ему немного знакомыми.

На улицах виднелись силуэты потрясенных людей.

Возможно, это были Авантюристы, которые оказались в той же ситуации, что и Сироэ. Их стоны и крики заставили его подавить страх, который подступал к горлу, словно ком.

Но он едва понимал происходящее.

— Что происходит?

— Я-я… Странно, что это?!

— К-кто-нибудь! Эй, гейм-мастер! Вы слышите?!

Их крики звучали, как крики умирающих животных.

Эти вусмерть жалкие вопли вернули Сироэ толику хладнокровия. Единственная мысль, заставляющая его двигаться, — не кричать вот так.

(Я могу шевелисть своим телом, как мне нравится… это неудобно, потому что размер моих конечностей, кажется, немного изменился… к счастью, ненамного.)

Перед его глазами предстал город Акиба.

Многие заброшенные здания поросли плющом, пробивающимся из асфальта. Виноградные лозы смешались с древними священными деревьями. Ностальгия захлестнула Сироэ. Это был родной город для многих игроков, крупнейший город японского сервера Elder Tales.

— Акиба? Нелепо! Я сошел с ума?! Кто-нибудь, кто-нибудь, ответьте мне!

Человек, съежившийся рядом, закричал. Все были одеты как жители Средневековья из мира фэнтези и носили длинные одежды или даже броню.

Само собой.

Elder Tales являлась крупнейшей в своем роде массовой онлайн-игрой, основанной на мире мечей и магии.

Но тогда это была «просто игра».

Ветер, обдавший щеки, казался холодным, влажным и освежающим, будто Сироэ пребывал в чаще густого леса.

Воздух отличался от сухого и несколько колючего воздуха в Токио, где жил Сироэ. Ветер, смешанный с запахом зелени, поведал ему, что это место не относилось к миру, с которым он знаком.

Сироэ встряхнул головой и начал вспоминать.

Он играл в Elder Tales.

Он вспомнил, как сидел дома за письменным столом и наслаждался игрой, которая отражалась на его ЖК-мониторе.

Название Elder Tales, на самом деле, существовало давно и имело 20-летнею историю. Конечно, контент и движок игры заменили с выходом последней версии благодаря частым обновлениям программного обеспечения, но разнообразие данных и наличие глубоких традиций игры, появившихся за время существования самой игры, смогли завоевать популярность среди пользователей.

Сегодня должен был отмечаться день выхода 12 патча Elder Tales. С данных, которые Сироэ скачал прежде, должны были снять ограничения, что привело бы к появлению новых предметов, зон, монстров и сражений, но, прежде всего, возвысило бы уровень проработки мира Elder Tales.

В этот же день патч стал доступен в сети, поэтому здесь должно находиться большое количество игроков, подключенных к игровому миру. Сироэ не мог убедиться в этом, но тот факт, что многие из его друзей сидели в сети, доказывал его Список Друзей.

Сироэ являлся ветераном Elder Tales.

Он начал играть, когда учился в средней школе, и играл уже в течение 8 лет.

В одной только Японии было более 100 000 игроков. Число поклонников по всему миру превысило 20 миллионов. Массовые онлайн-игры привлекали Сироэ очень давно.

Он, конечно, с нетерпением ждал этого патча, однако ему стало неловко от того, что он радовался, как новичок. Поэтому Сироэ решил провести время как и обычно. Он прокачивал охоту в начальной локации, давая паре близнецов общие рекомендации и объясняя использование предметов.

Но затем его воспоминания резко обрывались.

Сироэ вспомнил, что видел какую-то демо. Слова из сияющего пламени на черном фоне. Небо, будто наспех заасфальтированное, наполнилось липкой чернотой, и только белая луна разрывала эту черноту.

Но так оно и было.

А теперь Сироэ бежал в Акибу по земле, которая казалась настоящей.

Ритмичный звук, похожий на ксилофон, зазвенел в ушах.

Этот знакомый звон предупреждал о входящем телепатическом звонке.

Сироэ нахмурил лоб, словно сощурившись, и выбрал меню, которое появилось у него в голове. Попав в этот игровой мир и справившись с чувством паники, которое сперва испытал, он

быстро вспомнил эти команды.

— Ты уже здесь, Сиро?

— Я почти там!

Сироэ слушал голос дорогого старого друга, делая еще один поворот направо от заброшенного здания, которое почти развалилось.

Отчетливо слышался издаваемый им шум, который словно рассекал вершины деревьев, а влажный запах разносился благодаря легкому ветерку. А потом забил ослепительный свет.

Эта яркость била по глазам так, как можно испытать только ранним летом. Под прохладным ветром, вместо того чтобы приносить тепло, солнечные лучи просто взрывались с белым сиянием. Чистым, запредельным светом.

Город был озарен светом раннего лета. Древние гигантские деревья и здания отбрасывали насыщенно черные тени на главных улицах, покрытых черноземом и асфальтом. Великолепный контраст.

Сцена, которая предстала перед глазами Сироэ, оказалась тем, что он видел бесчисленное, несчетное количество раз: родной город игрового мира — Акиба.

Тем не менее эта сцена была ошеломляюще реалистичной, что невозможно для игры, и это полностью поглотило Сироэ.

Он бежал через этот пейзаж.

С каждым сделанным шагом он чувствовал, как скользит под его подошвами влажный мох. Он почувствовал, как сердце с силой разгоняет кровь по всему телу, которое разогревалось от физических упражнений.

Это служило тем, в чем он не мог сомневаться, — реальностью.

Город действительно тот, что Сироэ и помнил, — город Акиба.

Осыпающиеся руины, неоднократно повторяющиеся бары-бараки и старые деревья, пустившие корни по дорогам — все проглотил зеленый лес, будто они слились в одно целое. Так устроены святые земли в игре. Это Акиба.

В Лиге Свободных Городов Истала, к востоку от Дугового архипелага Ямато, она была родным городом игроков и основным городом японского сервера Elder Tales.

Сироэ побежал через центр улицы и повернул на углу трехэтажной гостиницы с баром.

Осыпающиеся бетонные здания: Софтек, Ясикаяма Электроникс, Культа Тауер и прочие известные места производили впечатление реального мира Акихабары. Их реконструировали как руины старой эры в Elder Tales.

Наследия старой эры были раскиданы повсеместно в этом мире. Ими могли оказаться гигантские подземные руины или башни, устремляющиеся небо. Акиба сама по себе служил наследием.

Будто сцепившись, здания из бревен становились гигантскими бетонными конструкциями,

почти превратившимися в щебень, и все это окружали древние деревья. Чудесный пейзаж.

После прибытия Сироэ Наоцугу, который сидел на обломке бетона, встал и поприветствовал его.

Свет пробивался через дыры в стенах, лишенных оконных рам, освещая их обоих лучше, чем любой игровой движок.

Наоцугу выглядел бледным, но он все еще смеялся от души и хлопал по своим ножнам.

Он был чуть выше 1,8 метра в высоту, одет в нелепую, но необыкновенно прочную стальную броню поверх крепкого тела. На спине Наоцугу висел щит, что делало его похожим на древнего воина-героя.

— Привет, Сиро!

— Наоцугу, хм… доброе утро.

Сироэ не знал, как реагировать на его приветствие, и поэтому ответил так холодно.

Elder Tales имела стандартную систему голосового чата: игроки могли общаться во время игры с помощью динамиков и микрофона, как при общении по телефону. Некоторые не любили использовать голосовой чат и настаивали на текстовых сообщениях, но Сироэ и Наоцугу это не нравилось.

Именно поэтому Сироэ прекрасно помнил голос Наоцугу.

Наоцугу Хасегава.

Если бы кто-то спросил Сироэ, кто самый надежный человек в игре, то он был бы среди первых нескольких кандидатов, которые пришли бы Сироэ на ум.

Онлайн-играми называются игры, играть в которые нужно через Интернет. Elder Tales являлась «Massively Multiplayer Online» или «массовой многопользовательской онлайн-игрой». Несколько сотен или тысяч игроков подключены к одному и тому же игровому пространству, чтобы играть в эту игру. Другими словами, такой тип игры позволял игрокам узнать множество других игроков, сотрудничая или конкурируя друг с другом.

Сироэ играл в Elder Tales на протяжении долгих лет, так что знал порядочно людей в игре. Но люди, которых вы узнали в игре, остаются там. Разные люди могут иметь иные стили игры и мнения, но большинство не стремятся раскрыть свою истинную личность в игровом мире.

В связи с увеличением интернет-преступлений после 2000 года защита своих личных данных стала проявлением здравого смысла для интернет-сообщества.

Но это не означает того, что вы не могли бы найти настоящих друзей.

Наоцугу знал настоящее имя Сироэ… Это значит, что Сироэ дал ему свои контактные данные и он один из немногих игроков, с которыми Наоцугу встретился и вне игры.

Сироэ вздохнул с облегчением, когда услышал голос друга.

Они, возможно, могли встретиться и раньше, но провели гораздо больше времени, беседуя через игровой экран. Наоцугу провел бесчисленные ночи с Сироэ в Чайных Дебоширах,

посетив бесчисленные пограничные зоны, участвуя в бесчисленных сражениях вместе. Он был одним из игроков в Elder Tales, с кем Сироэ имел такую крепкую дружескую связь.

Они болтали о стольких вещах под небесами.

Они даже обсуждали свои скучные чувства. Наоцугу полностью отличался от друга, которого встречал только в игре.

Для Сироэ этот веселый и надежный голос был символом Наоцугу.

— Что происходит? Elder Tales развилась до такого уровня, пока я не играл? Честно говоря, для меня все слишком реально. Это невозможно только с повышением уровня частичных эффектов и компьютерной обработки, верно? Это что, шутка?

Наоцугу поджал губы, спросив Сироэ. Его веселый и болтливый голос звучал немного подавленно.

— Раздражает.

Сироэ слегка кивнул и поднял магический посох в своей руке.

(Ну же, это магический посох, магический посох.)

Этот предмет часто попадался в фэнтези играх и по высоте достигал плеча Сироэ. Он был изготовлен путем обработки и изгиба длинной и тонкой ветки дерева и укрепления ее металлом… прямо как магический посох, используемый магами.

Найти его вы могли лишь в игровом магазине.

Наоцугу, наверное, заметил безмолвный упрек Сироэ.

Он наклонил голову, чтобы проверить себя. На теле стальная броня, которая, казалось, весит десятки килограммов, щит на спине и меч с элегантной рукоятью на талии. Наоцугу напоминал воина в стиле фэнтези.

— Эх, я похож на игрока, изображающего самого себя.

— Именно.

Несмотря на то, что в их голосах не присутствовало и намека на веселье, они переглянулись и засмеялись.

— Раз уж ты упомянул об этом, то и… выглядишь ты точно так же.

— Ты тоже.

Они оба наблюдали за появлением друг друга.

Сироэ и Наоцугу на самом деле были игровыми персонажами в Elder Tales. Персонажи в игре изначально создавались с использованием 3D-моделей, что очень отличало их от реального мира. Но эти двое по-настоящему существовали в этом мире, в котором ничто не отличалось от реальности.

Если присмотреться, это не было превращением игры в реальность. Раз это игра, то персонажи

в Elder Tales спроектированы и для мужчин, и для женщин.

Поскольку у игры месячная прописка, немногие игроки намеренно выбирали уродливую внешность. Чтобы удовлетворить спрос игроков, на рынке использовали красивые 3D-модели.

Но Наоцугу подогнал своего персонажа в Elder Tales под реального себя. Сироэ видел его в реальной жизни несколько раз, и он выглядел таким же, каким Сироэ его помнил.

— Наоцугу, твое лицо очень похоже на твое реальное, верно?

С исчезновением шрама, который рассекал лоб его игрового персонажа, на лице Наоцугу открылись его собственные светлые глаза со слегка опущенными уголками. Взрослое лицо озарилось мальчишеской улыбкой.

— Ты тоже, Сиро, ботаник в очках со злобными глазами-бусинками.

Были друзья, которые описывали Сироэ именно так, и эти особенности будто отражались на нем. Всякий раз, когда Сироэ думал об этом, он отвечал стандартной фразой, которую использовал бесчисленное количество раз: «Вы можете просто не обращать внимание?»

— Какова сложившаяся ситуация? Расскажи, если тебе известно хоть что-то, «Злодей в очках».

— Я бы рассказал, но ничего не знаю.

Сироэ и Наоцугу пнули в сторону обломки мусора и сели. У Сироэ не имелось никакой информации, чтобы объяснить сложившуюся ситуацию.

По сравнению с пригородной зоной, где Сироэ проснулся, это место располагалось ближе к центру Акибы. Если бы вы внимательно прислушались, то смогли бы услышать отсюда шум города.

— Во-первых, это не сон.

— Ага.

Сироэ согласно кивнул на утверждение Наоцугу.

Он пришел в сознание в знакомом месте… не существующем в реальном мире, что походило на игру, в которую он играл. Elder Tales была игрой в жанре фэнтези, где действия разворачивались на фоне мира меча и магии. Игроки могут создавать своих персонажей, Авантюристов, и путешествовать по миру, осматривая все их глазами.

Тело, которым Сироэ управлял как своим собственным, являлось его персонажем «Сироэ». Но появление этого персонажа, казалось, отражало истинное лицо Сироэ.

— Ты видел меню настроек?

— Видел.

Раз Elder Tales была игрой, то сила, выносливость и различные способности представлялись в виде чисел. Все виды команд в игре вводились через меню.

Куда бы вы ни посмотрели, отсутствовали окна, которые бы относились к игре. Если вы сосредоточитесь на области лба, мир станет похож на полупрозрачное меню настроек,

отображающее все значения и графики. Управляя курсором с помощью разума, вы можете выполнять все виды деятельности. Сироэ и Наоцугу поняли это спустя около получаса после пробуждения.

Они также обнаружили функцию телепатии. Она предназначена для того, чтобы связаться с друзьями, которые онлайн в игре. В мире Elder Tales эта функция напоминала мобильный телефон, который позволяет игрокам связаться со своими друзьями издалека.

Тем не менее такое возможно только с людьми, которые внесены в список друзей.

Сосредоточившись на своем лбу и отчаянно просматривая список на запущенной панели управления, Сироэ был потрясен и даже закричал, когда обнаружил, что Наоцугу в сети.

Наоцугу же удивился, когда Сироэ связался с ним через телепатию, но он быстро согласился встретиться в руинах поблизости.

— …

— …

Между ними повисло молчание, поскольку оба думали о том, что сказать. Но ответ был очевиден, Сироэ быстрее разбирался в происходящем, нежели Наоцугу. Он знал, что Наоцугу не заходил в Elder Tales в течение последних двух лет.

Потому рассказал ему все, что знал.

Но этого не хватило.

Если бы дело касалось того, что произошло за эти 2 года, когда Наоцугу отсутствовал, они, возможно, проговорили бы весь день. Но Сироэ понятия не имел о причине и предпосылках того, почему они оказались втянуты в это запутанное дело.

Он мог подтвердить, что установил патч «Novasphere Pioneers» и играл с новичками только за пределами города, когда инцидент произошел. Место выглядело так же, как отправная точка Elder Tales, Акиба, и они, казалось, были в игровом мире. У них были такие же тела, что и у их персонажей, и сохранились все предметы и снаряжение, которыми они владели в игре.

(Теперь я думаю о том, как дела у близнецов. Позже нужно их проверить.)

Но Сироэ не знал, почему это происходит.

Пока он рассказывал, Наоцугу внимательно слушал. Когда попадались незнакомые термины, он спрашивал о них, но никак их не комментировал.

Сироэ не нравился шум. Он любил живую и праздничную атмосферу и не любил хаотичную суету и суматоху. Наоцугу же отличался веселостью и озорством, но был достаточно умен, чтобы слушать других.

Их характеры разнились, но они нашли общий язык. Возможно, оба имели благородство, чтобы искать компромисс между собой.

— Ясно, эх, альтернативный мир… альтернативный мир засосал нас, фантазия стала реальностью…

— И все-таки, Наоцугу, почему ты здесь? Решил вернуться?

Наоцугу ответил:

— Да, я слышал о новом пакете расширения, и дела на работе шли спокойно, поэтому я вошел в игру, чтобы взглянуть…

…Вернуться.

(Значит, Наоцугу вернулся. Значит, Наоцугу планировал вернуться…)

Сироэ вспомнил, что тот на 2 года старше.

Он встретил Наоцугу 4 года назад. Сироэ уже тогда был игроком-ветераном в Elder Tales. Играть в компьютерные игры в ту эпоху считалось нормальным для ученика средней школы, но Сироэ был одним из немногих домоседов. Проще говоря, даже если бы он вышел, его сердце оставалось дома… он был ребенком, который одинок даже в толпе.

После перехода из средней школы в колледж он так и развлекался, путешествуя в виртуальный мир каждый день.

Elder Tales уже в то время занимала особое место среди онлайн-игр. Если вы хотите играть в сложные игры с невероятным сюжетом, то вы должны выбрать Elder Tales — такова точка зрения игроков.

Например, у Elder Tales существовала грандиозная мечта — проект «Half-Gaia». Это может показаться смешным, но цель проекта заключалась в воссоздании Земли масштабом в 2 раза меньше.

Стартовым городом для японского сервера служила Акиба — место, соответствующее Токио на архипелаге Японии. На североамериканских серверах в качестве стартовых городов были «Большое Яблоко» и «Южный Ангел». У японских и американских серверов названия отличались легкостью. Онлайновый мир состоял из множества различных серверов, подключенных друг к другу, так что теоретически существовала возможность отправиться на другие континенты или даже другой конец света. Таким образом, одним из пунктов продажи Elder Tales являлась способность игроков путешествовать на иные сервера, чего не могли делать обычные MMO.

Проект «Half-Gaia» был долгосрочным — текущая игра не дотягивала до прекрасного исполнения реального мира.

В Elder Tales мир разделялся на множество зон, каждая со своей собственной территорией и границей.

В гуще деревьев горы Фудзи находилась зона, где скрывались свирепые монстры. Подземелье Shinshuku Metro Complex было ареной приключений, а город Акиба — мирной зоной.

Если вдаваться в подробности, то комната в отеле тоже небольшая зона. Некоторые зоны могут быть проданы. Если вы накопили достаточно игровых денег, то можете стать земле- или домовладельцем.

Все зоны связаны по-своему. Открытые равнины, например, не имели границ, так что игроки не могли сказать, в какой зоне они на самом деле находятся. Они бы не заметили, если бы

пересекли ее.

Некоторые зоны имели видимые границы, как и некоторые здания и помещения, которые находились в отдельных зонах, связанных между собой при помощи двери.

Насколько Сироэ знал, японский сервер включал десятки тысяч зон.

С таким масштабом развивающаяся компания должна была передать свои обязанности другим ведущим игровым компаниям, и знающие, опытные игроки, как Сироэ, неплохо устроились.

Сироэ приглашался во множество гильдий во время своего долгого пребывания в игре и временно присоединился к одной, считая это проверкой.

Гильдии были наиболее распространенным способом для игроков образовать группу в Elder Tales.

После вступления в гильдию игроки могли получить доступ к ее учетной записи в банке и использовать склад гильдии, чтобы так же легко управляться со своими снаряжением, как и с другими полезными функциями. Члены гильдии поддерживали связь друг с другом, что упрощало создание рейд-партий.

Поэтому большинство игроков Elder Tales вступали в гильдии, так как это было удобно и имело множество преимуществ.

Поскольку Сироэ любил исследовать игру и даже получал новости из зарубежных серверов, его знания превосходили других игроков-ветеранов, которые играли так же долго, как и он. С этой точки зрения, Сироэ мог бы оказаться полезным для любой гильдии, к которой решил бы присоединиться.

Никто из игроков не знал особенностей всех зон, Сироэ тоже не был гением в этом деле. Но такие вещи, как основные маршруты, связи между зонами или транспортные устройства, известные как Кольца Фей, могут существенно сократить время передвижения. Что и в какой зоне можно купить или где можно охотиться на определенного монстра — это знание должно копиться медленно, в течение долгого времени.

Бесчисленные зоны, бесконечное множество предметов и монстров, заданий, известных как квесты, все виды древних учений и знаний… и все, о чем разработчики только могли подумать. Elder Tales являлась кульминацией этого всего.

Но Сироэ не мог привыкнуть к полезным и выгодным отношениям. Сейчас он стал мягче, но тогда отличался большим упрямством и наивностью… будучи стеснительным, чистоплотным чудаком.

Даже если Сироэ редко обращался за помощью к другим, он не знал, как отказывать другим.

Он не отвергал их, но его чувства не принимали их.

В игровом мире встречались все типы людей. Раз там существовали люди, существовали чистые и нечистые отношения. Для Сироэ, который учился в средней школе, это, возможно, было слишком шокирующе.

Он заметил, что им пользовались как ходячей энциклопедией. А его высокоуровневого персонажа использовали как универсальный инструмент для борьбы и удобства других.

Сироэ не мог приспособиться к этому типу отношений или тактично их отвергнуть, поэтому решил покинуть гильдию и пообщаться с другими во временных рейд-партиях.

Прежде чем Сироэ осознал это, он стал известным соло-игроком с глубокими знаниями и высокоуровневым персонажем. По мере роста его славы он все глубже погружался в одиночество.

Наоцугу встретил его, когда Сироэ начинал становиться сильнее и путешествовать в одиночку, отказавшись от гильдий. Сироэ начал леденеть от чувства одиночества.

Сироэ и Наоцугу встретились в Чайных Дебоширах.

Чайные Дебоширы не были гильдией. Это были просто Чайные Дебоширы. Не существовало никакого другого способа описать их. Это была просто группа игроков, которые «просто» собирались там.

Несмотря на то, что они «просто» оказались там, они были там «всегда» и «готовые» идти.

...Это место, которому принадлежал Сироэ.

Гильдии, в которые они вступили, отличались.

Отличались и их характеры.

Они не имели ничего общего.

Они просто собирались в разрушенном здании. Иногда на равнинах, в остальное время на холмах, где вы могли видеть звезды.

Эта группа пошла на поиски приключений.

Elder Tales была фэнтезийным миром в стиле меча и магии, показывающая будущее на тысячу лет вперед. Уловка, на которую купились игроки.

Согласно легенде Elder Tales, произошла массовая война, разрушившая старый мир, который чудесным образом боги реконструировали в этот.

Такая мифическая завязка часто встречалась в фэнтезийных играх.

Обычные мифические монстры: орки, гоблины, тролли, великаны, химеры и гидры бродили по землям.

Большинство игроков получают удовольствие от сражений. Получение очков опыта и повышение уровня после победы над монстрами, добыча мощных и редких сокровищ — это распространенный способ игры в Elder Tales.

Но это были всего лишь гринд и фарм, а не настоящие приключения. Постоянные сражения и приключения — разные вещи. Сироэ впервые понял это в Чайных Дебоширах. И он всегда мог видеть «ее» в Чайных Дебоширах, а также товарищей, которые помогали «ей». Сироэ тоже считался им.

Люди, которые повстречались Сироэ в Чайных Дебоширах, пожалуй, были первыми друзьями, которых он встретил в Elder Tales. Наоцугу входил в их число.

***

Внимание! Данный материал принадлежит команде РуРанобе, именно они занимались его переводом.Изначальный ресурс: http://ruranobe.ru/r/lh/v1/ch1#ch1c1

Если вам понравилось, отблагодарите ребят, они ведь не для самих себя это переводили.

***

http://tl.rulate.ru/book/7928/147579