Пролог

В действительности, конец чего либо - это необратимое начало для чего-то нового.

Две тысячи сто тридцать восьмой год. Термин ММОРПГ-П появился давно и к этому времени уже распространился повсеместно.

Это была аббревиатура от «Массовая многопользовательская онлайновая ролевая игра погружения» — интерактивная игра, где человек способен играть в виртуальном мире как будто в настоящей жизни. Для этого требовалось подсоединить выделенную консоль к нейронному наноинтерфейсу — внутримозговой нанокомпьютерной сети, состоящей из квинтэссенции кибер и нанотехнологий. Ощущения были такими, словно входишь в другой мир по-настоящему.

Среди огромного количества таких игр одна сияла особенно ярко.

Иггдрасиль.

Игра была выпущена известным японским разработчиком двенадцать лет назад, в две тысячи сто двадцать шестом году.

С какой виртуальной игрой её бы ни сравнивали, Иггдрасиль предлагала игрокам невиданную свободу. Количество классов, ставших основой игры, с легкостью переваливало за две тысячи, если считать вместе нормальные и высокоуровневые классы. Предельным для всех их стал пятнадцатый уровень — игрок должен был иметь хотя бы семь классов, чтобы достичь сотого, максимального уровня. Более того, можно было попробовать любой класс, пока их суммарный уровень не превышал сотого. При желании, игрок мог получить сто профессий первого уровня, хотя это и было бы не эффективно.

Другими словами, в Иггдрасиле действовала система, в которой невозможно создать полностью одинаковых персонажей, если только не делать это намеренно.

Такой уровень свободы применялся и к визуализации: используя инструментарий, который продавался отдельно, игрок мог изменить внешний вид оружия и брони, внутренние данные, внешность персонажа и даже до мелочей настроить свой дом.

Игроков, жаждущих приключений, ждала огромнейшая карта из девяти родных миров: Асгард, Альвхейм, Ванахейм, Нидавеллир, Мидгард, Ётунхейм, Нибльхейм, Хельхейм и Муспельхейм.

Обширный мир, бесчисленные классы и полностью настраиваемая визуализация. Игра разожгла ремесленный дух японских игроков и стала причиной явления, которое позже назвали «визуальной популярностью». Со столь взрывной славой Иггдрасиль достигла такого уровня признания, что в Японии стала синонимом ММОРПГ-П.

Увы, это история прошлого поколения.

(***)

В центре гилдхолла стоял большой круглый стол, сияющий обсидианом. Его окружало более сорока роскошных кресел. Но большинство из кресел пустовало. Там, где когда-то сидели все члены гильдии, виднелось лишь три силуэта.

Один был в замысловатой угольно-чёрной мантии, края которой были украшены в фиолетовом и золотом цвете. Подвеска на шее выглядела немного чрезмерной, но, как ни странно, она ему шла. Однако голова, которая должна была находиться над роскошным воротником, была ничем иным, как черепом без кожи и плоти. В пустых глазницах блестело тёмно-красное зарево.

Второй, сидевший на соседнем кресле, тоже не был человеком. Это был сгусток чёрной слизи. Поверхность, напоминающая дёготь, дрожала, ни на секунду не принимая постоянную форму.

Последняя сидела в кресле напротив. Она выглядела как молодая привлекательная женщина с шестью ярко красными глазами без зрачка. Одетая в чёрный топик, который имеет большой разрез, хорошо показывающий нижнюю половину её большой груди и всю её талию, он также не имел рукавов в области плеч, но зато присутствовали золотые оборки с короткими белыми кружевами. Вместо ног было паучье тело, которое едва помещалось в заметно большее, нежели остальные, кресло.

Первым был «властелин», попавший в топ даже среди старших личей — заклинателей, которые в погоне за высшей магией превратились в нежить. Вторым был «старшая чёрная тина» — представитель расы с могущественными кислотными способностями, которая среди слизевых рас была ближе всех к сильнейшим. Единственная женщина являлась представительницей расы Арахн — их ловкость и скрытность были одними из лучших в игре, а благодаря размерам, большому количеству конечностей и расовой магии обольщения, представители этой расы являлись прекрасными убийцами. Также она являлась высшим вампиром.

Однако они не были монстрами.

Они были игровыми персонажами.

Доступные для игры расы Иггдрасиля разделялись на три категории: классические человекоподобные расы, такие как человек, дварф или эльф; получеловеческие расы с отвратительной внешностью, такие как гоблин, орк и огр, они пользовались популярностью из-за своей физической силы; и гетероморфные расы, обладающие способностями монстров и имеющие некоторые параметры выше, чем у любых других рас, но с различными ограничениями. Если добавить высшие расы каждой категории, суммарное число всех рас достигнет семи сотен.

Конечно, властелин, арахна и старшая чёрная тина были одни из высших гетероморфных рас, которых могли выбрать игроки. Вампиры были отдельной расой, но, выполняя определённую серию квестов, некоторые игроки могли сменить свою расу на вампира.

— Давно не виделись, Хэрохэро-сама. Хотя сегодня последний день Иггдрасиля, я честно не ожидал, что еще кто-то придет, — властелин обратился к другу, не двигая челюстью. Несмотря на то что в прошлом поколении эта игра была одной из лучших, было технически невозможно менять выражение лица, чтобы следовать разговору.

— Согласен. Давно не виделись, Момонга-сама, Рахнеро-сама, — старшая чёрная тина ответила голосом взрослого мужчины, но по сравнению с властелином в нём чего-то не хватало. Наверное, бодрости. Или, может, живости?

— Привет, мы действительно давно не виделись, работа, да? Понимаю, самому нету времени на игры. Только так зайти сюда, поностальгировать о былом… — прекрасная арахна ответила

грубым мужским голосом, в котором явственно читалась грусть.

— Впервые с того времени, как он поменял работу в реальности. Так когда же это было?.. Уже как два года?

— Да, похоже на то. Как же давно я сюда не заходил… Ох, парни, у меня нарушилось чувство времени, потому что сейчас я работаю сверхурочно по ночам.

— А это не опасный признак? Ты в порядке?

— Физически? Полностью раздавлен. Врача, конечно, посещать ещё рано, но я почти на грани. Я серьезно хочу убежать. Тем не менее, мне нужно зарабатывать деньги, чтобы сводить концы с концами, так что я как раб в поте лица работаю на свою дорогую жизнь.

— Ничего себе… — Момонга откинул голову и сделал раздражительный жест.

— Поберег бы ты себя. Сократил бы расходы, бросил курить, снял бы квартиру поскромнее. Сделают новые игры, а вот с новым здоровьем проблема… — наставительно сказал Рахнеро, смотря грустным взглядом шести глаз на своего товарища.

— Ты не первый, кто мне так говорит. Так жить просто невыносимо. — Унылый голос Хэрохэро, от которого так немыслимо тянуло реальностью…

Затем Хэрохэро начал жаловаться на работу в реальном мире ещё яростнее.

Истории о некомпетентных подчиненных, планы, которые за ночь полностью менялись, критика от начальника за то, что он не успевал сделать работу вовремя, куча работы, из-за которой он задерживался допоздна, увеличение веса из-за нарушенного биоритма, с каждым днём всё больше и больше лекарств.

Со временем разговор превратился в монолог — жалобы из Хэрохэро хлынули наружу, как из прорвавшейся дамбы.

"Бедолага, а я еще жаловался Момонге о своих проблемах. Как же давно это было, мы были молодыми…" — Размышлял Рахнеро, не особо слушая жалобы товарища на реальную жизнь. Все они убегали от неё в эту игру, и одного за другим жизнь вытягивала обратно в реальность. Принося новые проблемы и печали.

Пока Херохеро жаловался на работу, Рахнеро вспоминал времена, когда все кресла за этим столом были заняты, и они всей гильдией праздновали победу или обсуждали тактику рейд босса.

Прошло довольно-таки много времени, и Хэрохэро наконец перестал жаловаться.

— …Простите за моё бесконечное нытьё. У меня в реальной жизни не так много возможностей высказаться. — То, что походило на голову Хэрохэро, качнулось, будто он поклонился. Момонга быстро ответил:

— Всё в порядке, Хэрохэро-сама. Это ведь я попросил тебя прийти, когда ты так изнурён.

От Хэрохэро послышался чуть более энергичный слабый смешок.

— Спасибо огромное. Я доволен, что вошёл в игру и встретил вас.

— Рад это слышать.

— Приятно увидеть старого товарища, мне тоже приятно от того, что ты навестил нас. Жаль, что нас собралось так мало, в такой день я хотел бы увидеть всех. Похоже, моё желание останется лишь мечтой.

— ...Боюсь, уже время мне уходить... — Тентакля Хэрохэро задвигалась в воздухе, будто чего-то касаясь. Он открыл консоль.

— Да, ты прав. Уже довольно поздно.

— Извините, Момонга-сама, Рахнеро-сама.

Момонга негромко вздохнул, чтобы скрыть зарождающиеся внутри эмоции.

— Понимаю. Жаль... Честно говоря, весёлые времена пролетели так быстро.

— Слишком быстро, но это были очень хорошие времена.

— Я правда хочу остаться с вами до самого конца, но я истощен.

— Наверное, ты выдохся. Лучше выйди и немного отдохни.

— Мне правда жаль... Что вы будете делать дальше?

— Хотим оставаться онлайн до тех пор, пока нас не разъединит при отключении серверов. Ещё есть время... кто знает, может ещё кто-то покажется.

— Ясно... откровенно говоря, я не ожидал, что это место ещё существует.

"Об этом не хочется говорить, но я думаю, что остальные тоже уже и позабыли об этом месте. Наверное они тоже так думают. Как бы печально это ни было. Завели себе семьи, пошли на вторые работы..." Рахнеро тяжело вздохнул погружаясь в свои мысли.

— Вы поддерживали это место, чтобы мы в любое время могли вернуться. Спасибо.

— ...Мы ведь все вместе его создали. Долг Гильдмастера поддерживать и следить за гильдией, чтобы любой мог вернуться когда угодно!

— Ах, в те времена мы наслаждались игрой на полную... следующий раз, когда мы встретимся... было бы чудесно, если бы это был Иггдрасиль II.

— Я ещё ничего не слышал о продолжении... но я надеюсь, это случится.

— Вероятность этого весьма большая, я тоже не слышал, что студия разорилась. Они вполне могут выпустить продолжение.

— Давайте встретимся снова, когда это время придёт! Ну, мне сейчас очень хочется спать, так что я выхожу... я рад, что встретил вас перед концом. Хорошей игры, ребята.

— ... — На мгновение Момонга потерял дар речи. Однако собрался с мыслями и сказал свои последние слова: — Я тоже хорошо провёл время благодаря тебе. Хорошей игры.

Над головой Хэрохэро засияло — появился улыбающийся смайлик. Поскольку в Иггдрасиле не

было способности изменять выражение лица, игроки выражали эмоции смайликами. Момонга нажал несколько кнопок консоли и выбрал ту же эмоцию. Это же сделал и Рахнеро, послав другу подмигивающий смайлик.

Затем Хэрохэро сказал свои последние слова:

— Давай встретимся вновь в другом месте.

Его персонаж исчез, они остались одни. В гилдхолл вернулась тишина, стирая все следы посетителя. Тишина, лишённая воспоминаний и эмоций.

http://tl.rulate.ru/book/84511/2706041