

# МЭРИЛЮ

БЕСТСЕЛЛЕР ПО ВЕРСИИ THE NEW YORK TIMES



**ИГРОК**  
**ОХОТНИК**  
**ХАКЕР**  
**ПЕШКА**

Warcross

Мэри Лю

**Warcross: Игрок.  
Охотник. Хакер. Пешка**

«АСТ»

2017

УДК 821.111-31(73)  
ББК 84(7 Сое)-44

**Лю М.**

Warcross: Игрок. Охотник. Хакер. Пешка / М. Лю — «АСТ»,  
2017 — (Warcross)

ISBN 978-5-17-108881-1

Юная Эмика Чен – сирота, промышляющая охотой за головами игроков, которые делают незаконные ставки. В отчаянии девушка решается взломать игру официального чемпионата Warcross, ведь ей нужны быстрые деньги. К сожалению, попытка пресечена, девушка раскрыта и ждет ареста. Каково же ее удивление, когда вместо тюрьмы сам создатель игры предлагает ей работу. Хидео Танака хочет нанять нескольких шпионов из числа охотников для участия в турнире, чтобы они помогли выявить проблемы в системе безопасности. За свою работу Эмика получит такое богатство, о котором раньше только мечтала. Вскоре девушка раскрывает зловещий заговор, который будет иметь неожиданные последствия не только для нее, но и для всей империи Warcross.

УДК 821.111-31(73)

ББК 84(7 Сое)-44

ISBN 978-5-17-108881-1

© Лю М., 2017

© АСТ, 2017

# Содержание

Манхэттен	7
2	13
3	20
4	23
5	29
6	34
7	39
8	45
Конец ознакомительного фрагмента.	48



# Мэри Лю

## Warcross: Игрок. Охотник. Хакер. Пешка

Marie Lu

WARCROSS

Печатается с разрешения автора и литературных агентств Nelson Literary Agency, LLC и Jenny Meyer Literary Agency, Inc.

Copyright © 2017 by Xiwei Lu

© А. Сибуль, перевод на русский язык, 2018

© ООО «Издательство АСТ», 2018

\*\*\*



Мэри Лю – популярный автор молодежных романов – окончила университет в Южной Калифорнии и после выпуска работала арт-директором в компании по производству видео-игр. Именно поэтому роман «Warcross: Игрок. Охотник. Хакер. Пешка» так точно воссоздает атмосферу гейминга и виртуальной реальности.

\*\*\*

«Представьте, что будет, если мир «Голодных игр» встретится со вселенной World of Warcraft! Лю мастерски изображает общество недалекого будущего, где обычная жизнь и виртуальная реальность практически не отделимы друг от друга...»

*Publisher Weekly*

«Warcross – это как укол адреналина! Лю создает симпатичных, простых героев, а затем помещает их в блестящий мир безграничных возможностей...»

*Ли Бардуго, автор «Шестерка воронов»*

\*\*\*

*Посвящается Кристин и Джен. Спасибо, что изменили мою жизнь и были рядом все последующие годы.*

*Нет такого человека в мире, который не слышал бы о Хидео Танаке, юном гении, изобретшем Warcross, когда ему было всего тринадцать лет. Опубликованный сегодня глобальный опрос показал, что примерно 90 процентов людей в возрасте от 12 до 30 лет играют в него на регулярной основе или не менее раза в неделю. Ожидается, что официальный чемпионат Warcross в этом году привлечет более 200 миллионов зрителей. [...]*

***Поправка:***

***Первая версия этой заметки ошибочно называла Хидео Танаку миллионером. Он – миллиардер.***

***The New York Digest***

## Манхэттен Нью-Йорк, штат Нью-Йорк 1

Чертовски холодный день сегодня – слишком холодный для уличной охоты.

Поежившись, я натягиваю шарф на нос и смахиваю снежинки с ресниц. Затем я топаю ногой по электрическому скейтборду. Он старый и потрепанный, как и все мои вещи, и синяя краска практически полностью стерлась, обнажив дешевый серебристый пластик. Но он все еще работает, и когда я надавливаю посильнее, он наконец просыпается и рывком уносит меня вперед; я маневрирую между рядами машин. Мои яркие волосы, выкрашенные в цвета радуги, хлещут по лицу.

– Эй! – кричит мне водитель, когда я объезжаю его машину. Я бросаю взгляд через плечо и вижу, что он машет мне кулаком в открытое окошко. – Ты меня подрезала!

Я отворачиваюсь и просто не обращаю на него внимания. Обычно я вежливее – по крайней мере, крикнула бы ему «извините!». Но сегодня утром я проснулась и обнаружила на двери своей квартиры желтую бумажку с надписью самым большим шрифтом, какой только можно представить:

### ЗАПЛАТИТЕ В ТЕЧЕНИЕ 72 ЧАСОВ ИЛИ СЪЕЗЖАЙТЕ

Перевод: моя арендная плата просрочена почти на три месяца. Так что или я найду 3450 долларов, или окажусь на улице уже к концу недели.

Это кому угодно испортит настроение.

Щеки покалывает от ветра. Небо, просвечивающее между небоскребами, серое и становится только серее, а через несколько часов этот легкий снежок превратится в снегопад. Дороги забиты пробками, до самой Таймс-сквер нескончаемая вереница огоньков стоп-сигналов и звук гудков. Периодически среди всего этого хаоса раздается пронзительный свисток регулировщика. В воздухе стоит запах выхлопных газов, и пар клубами валит из вентиляционного отверстия неподалеку. Тротуары кишат людьми. В толпе выделяются своими рюкзаками и большими наушниками школьники, идущие домой с учебы.

Вообще-то, я должна быть одной из них. Это бы был мой первый год в колледже. Но после смерти папы я начала пропускать занятия, а потом и окончательно бросила школу несколько лет назад. (Окей, строго говоря, меня исключили. Но, клянусь, я бы и так ушла. Об этом позже.)

Я снова смотрю на свой телефон, мысли возвращаются к охоте. Два дня назад я получила следующее сообщение:

**ВНИМАНИЕ! Отделение Нью-Йоркской полиции сообщает!**

**Разыскивается Мартин Хэмер.**

**Награда 5000 долларов.**

У полиции полно дел, ведь уровень преступности на улицах растет, и у них нет времени на мелких преступников-одиночек вроде Мартина Хэмера, которого разыскивают за игру на тотализаторе в Warcross'е, кражу денег и предположительно продажу наркотиков для финансирования ставок. Так что где-то раз в неделю копы рассылают такие сообщения, обещая заплатить любому за поимку разыскиваемого преступника.

Вот когда на сцену выхожу я. Я – охотник за головами, один из многих здесь, на Манхэттене, и я стремлюсь поймать Мартина Хэмера раньше других.

Кто бывал в стесненных обстоятельствах, тот поймет нескончаемый поток цифр в моей голове. Месячная аренда худшей квартиры Нью-Йорка: 1150 долларов. Месячный запас еды: 180 долларов. Электричество и интернет: 150 долларов. Количество упаковок макарон, лапши быстрого приготовления и тушенки у меня на кухне: 4. И так далее. Мало того, я задолжала 3450 долларов за аренду и 6000 долларов по кредитке.

Остаток на моем банковском счете: 13 долларов.

Обычно девочки моего возраста переживают не об этом. Я должна бы нервничать из-за экзаменов, сдачи рефератов, опозданий на уроки.

Но нормального детства у меня не было.

Пять тысяч долларов – самая большая награда за многие месяцы. Для меня это как все деньги мира. Так что последние два дня я только и занималась тем, что выслеживала этого парня. Я уже упустила четыре награды подряд в этом месяце. Если потеряю и эту, у меня начнутся настоящие неприятности.

«Улицы всегда забиты туристами», – думаю я, сворачивая из переулка прямо на Таймс-сквер, где сразу же застреваю на тротуаре за пробкой из самоуправляемых такси. Я отклоняюсь чуть назад на скейтборде, останавливаюсь и начинаю медленно двигаться в обратную сторону. И снова бросаю взгляд на свой телефон.

Несколько месяцев назад мне удалось взломать главную базу данных игроков Warcross в Нью-Йорке и синхронизировать ее с картами на телефоне. Это не так сложно, если помнить, что все в мире как-то связаны друг с другом. Но это занимает время. Ты пробираешься в чей-то аккаунт, оттуда в аккаунты его друзей, затем *их* друзей, и в итоге ты можешь отследить практически любого игрока в Нью-Йорке. Наконец я смогла засечь местоположение моей жертвы, но телефон у меня – побитая жизнью, потрескавшаяся штукovina с древним аккумулятором, доживающим свои последние дни. Он все время пытается уйти в энергосберегающий режим, и экран такой темный, что я едва могу что-то разглядеть.

– Проснись, – бормочу я, всматриваясь в пиксели.

Наконец бедный телефон издает жалкий «бип», и красная метка геолокации на карте обновляется.

Я выбираюсь из скопления такси и нажимаю пяткой на скейтборд. Он не сразу реагирует, но вскоре уже мчит меня вперед – маленькую точку в океане движущихся людей.

Наконец я добираюсь до Таймс-сквер. Надо мной возвышаются экраны, погружая в мир неоновой света и звуков. Каждую весну официальный чемпионат Warcross открывается роскошной церемонией, и две команды, собранные из лучших игроков, соревнуются в показательном первом, «звездном» раунде. Церемония открытия чемпионата этого года пройдет сегодня вечером в Токио, так что Warcross – на всех экранах; с безумной скоростью друг друга сменяют знаменитые игроки, реклама, записи самых интересных моментов прошлого года. Самый новый (и самый сумасшедший) клип Фрэнки Дены показывают на стене одного из зданий. Она одета под свой аватар в Warcross'e – в костюме из лимитированной серии и сетчатую накидку в блестках. С ней танцует группа бизнесменов в ярко-розовых костюмах. Под экраном собираются группы восторженных туристов, чтобы сфотографироваться с каким-то парнем в фальшивой экипировке Warcross.

Другой экран показывает пятерых суперпопулярных игроков, которые выступят сегодня вечером на церемонии открытия. Эшер Винг. Кенто Парк. Джена Макнил. Макс Мартин. Пенн Вачовски. Я вытягиваю шею, чтобы получше рассмотреть их. Каждый одет с ног до головы по самой последней моде. Они улыбаются мне свысока, их рты кажутся такими большими, что могут проглотить весь город. Потом все они поднимают банки газировки, заявляя, что кока-кола – напиток этого игрового сезона. Бегущая строчка сообщает:



## ЛУЧШИЕ ИГРОКИ Warcross'А ПРИЕХАЛИ В ТОКИО ЗА МИРОВЫМ ГОСПОДСТВОМ

Я оставляю перекресток позади и попадаю на более узкую дорогу. Моя цель – маленькая красная точка на экране телефона – снова движется. Кажется, он свернул на Тридцать восьмую улицу.

Я просачиваюсь через очередную пробку длиной в пару кварталов и останавливаюсь возле газетного киоска – я наконец на месте. Красная точка теперь парит над зданием передо мной, прямо над входом в кафе. Я стягиваю с лица шарф и вздыхаю с облегчением. Выдох в морозном воздухе повисает облачком пара. «Попался», – шепчу я, позволив себе улыбнуться при мысли о награде в пять тысяч долларов. Я спрыгиваю с электрического скейтборда, вытягиваю его ремни и перебрасываю скейтборд через плечо, так что он бьется о мой рюкзак. Он все еще нагрет после поездки, тепло просачивается сквозь толстовку, что очень приятно.

Проходя мимо киоска, бросаю взгляд на обложки журналов. У меня вошло в привычку просматривать их в поисках обложек с моим любимым персонажем. Всегда встречается что-то интересное. И действительно – один из журналов поместил его фото на самое видное место: высокий молодой человек в черных брюках и белоснежной рубашке, расслабленно сидящий в офисе. Рукава закатаны до локтей, лицо скрыто в тени. Под ним логотип Henka Games, студии-создателя Warcross'а. Я останавливаюсь прочитать заголовок:

### Хидео Танакэ исполняется 21 год

—  
*Заглянем в личную жизнь создателя Warcross'А*

Сердце привычно екает при виде имени моего кумира. Жаль, совсем нет времени полистать журнал. Может, после. Я неохотно отворачиваюсь, подтягиваю рюкзак и скейтборд повыше, надеваю капюшон. В витринах вижу свое искаженное изображение: вытянутое лицо, длинные ноги в темных джинсах, черные перчатки, побитые ботинки, линялый красный шарф намотан поверх черной толстовки. Я пытаюсь представить себе эту девушку на обложке журнала.

«Не будь тупицей». Я отбрасываю нелепые мысли и направляюсь ко входу в кафе, думая о списке инструментов в моем рюкзаке:

1. Наручники
2. Кабельный гарпун
3. Перчатки со стальными наперстками
4. Телефон
5. Смена одежды
6. Электрошокер
7. Книга

На одной из первых охот жертву стошнило прямо на меня, как только я применила к нему электрошокер (№ 6). И я начала носить с собой смену одежды (№ 5). Двое умудрились меня укусить, так что после пары прививок от столбняка я стала надевать перчатки (№ 3). Кабельный гарпун (№ 2) помогает попасть в труднодоступные места или в неуловимых людей. Мой телефон (№ 4) – портативный помощник хакера. Наручники (№ 1) нужны... ну, тут все очевидно.

А книга (№ 7) на тот случай, если во время охоты придется долго ждать. Развлечение, не тратящее батарейку, всегда пригодится.

И вот я захожу в кафе, впитывая тепло, и снова проверяю свой телефон. Посетители стоят в очереди вдоль прилавка с пирожными и ждут, когда откроется одна из четырех автокасс. Декоративные книжные полки украшают стены. Группки студентов и туристов сидят за столиками. Когда я направляю на них камеру своего телефона, то вижу на экране парящие над ними имена. Это означает, что никто из них не включил приватный режим. Возможно, моя цель не на этом этаже.

Я бреду мимо полок и осматриваю столик за столиком. Большинство людей никогда не смотрит по сторонам. Спроси любого, во что одет был его сосед, и он вряд ли сможет ответить. Но я смогу. Я могу по памяти перечислить вам одежду и манеру поведения всех людей в той очереди; сколько человек сидит за каждым столиком; насколько сильно кто-то горбится; что те два человека, сидящих рядом, не перекинулись и словом; один парень старается не встречаться ни с кем взглядом. Я могу вобрать в себя всю сцену, как фотограф, наверное, рассматривает пейзаж: расслабить глаза, проанализировать сразу всю картину, найти интересующий момент и мысленно запечатлеть это все в памяти, словно фотографию.

Я ищу что-то выбивающееся из общей картины, так сказать, торчащий гвоздь.

Мой взгляд останавливается на группе из четырех парней, читающих на диванах. Некоторое время я за ними наблюдаю в поисках каких-либо признаков разговора или посланий, передаваемых вручную или по телефону. Ничего. Мое внимание перемещается на лестницу, ведущую на второй этаж. Без сомнений, другие охотники уже тоже приближаются к цели. Мне нужно добраться до него раньше остальных. Я ускоряюсь.

Никого здесь нет. Или так только кажется. Но потом я замечаю тихие голоса двух людей за столом в дальнем углу, скрытом за парой книжных полок так, что их практически не видно с лестницы. Я неслышно приближаюсь к ним и подсматриваю в просвет между полками.

За столом сидит женщина, уткнувшись носом в книгу. Над ней стоит мужчина, нервно переминаясь с ноги на ногу. Я поднимаю телефон. Естественно, оба в приватном режиме.

Я прижимаюсь к стене, чтобы не заметили, и внимательно слушаю.

– Я не могу ждать до завтрашнего вечера, – говорит мужчина.

– Прости, – отвечает женщина, – но я ничего не могу сделать. Мой босс теперь не даст тебе столько денег без дополнительных проверок, раз у полиции есть ордер на твой арест.

– Ты мне *обещала*.

– Мне жаль, – голос женщины полон спокойствия и цинизма, словно ей уже приходилось говорить это сотни раз. – Сейчас игровой сезон. Власти в полной боевой готовности.

– У меня для тебя *три сотни тысяч койнов*. Ты вообще понимаешь, сколько это?

– Да. Знать это – моя работа, – сухо отвечает женщина.

Три сотни тысяч койнов. Это около двухсот тысяч долларов по нынешнему курсу. Этот парень играет по-крупному. Делать ставки в Warcross'е запрещено законом США. Это один из многочисленных законов, недавно введенных правительством в отчаянной попытке угнаться за технологиями и киберпреступностью. Если ты выигрываешь ставку в Warcross'е, то получаешь игровые очки, называемые койнами. И вот в чем дело: ты можешь использовать эти очки онлайн или отнести в реальное место, где встретишься с банковским клерком, таким как эта дама. Ты продаешь ей койны. Она отдает тебе наличные, удерживая процент для своего босса.

– Это *мои* деньги, – настаивает парень.

– Мы должны себя защитить. Дополнительные меры безопасности занимают время. Можешь вернуться завтра вечером, и мы обменяем половину твоих койнов.

– Я же сказал, что *не могу ждать до следующего вечера*. Мне нужно уехать из города.

Разговор повторяется снова и снова. Я слушаю затаив дыхание. Женщина практически подтвердила его личность.

Я прищуриваюсь, на губах появляется хищная усмешка. Вот этот момент, ради которого я живу во время охоты – когда частички пазла, найденные мной, складываются в цельную

картину. Когда я вижу цель прямо перед собой, готовую для захвата. Когда я справилась с загадкой.

«Попался».

Разговор становится более напряженным, а я два раза щелкаю в телефоне и отправляю сообщение полиции:

### **Подозреваемый задержан**

Мне сразу же приходит ответ:

### **Полиция Нью-Йорка проинформирована**

Я достаю электрошокер из рюкзака. Он цепляется за молнию с едва слышным скрежетом.

Разговор прекращается. За полками оба – и мужчина, и женщина – резко поворачиваются ко мне, словно олени в свете автомобильных фар. Мужчина видит мое выражение лица. Его волосы прилипли к мокрому от пота лбу. Проходит меньше секунды.

Я стреляю.

Он бросается прочь – я промахнулась буквально на волосок. «Хорошая реакция». Женщина тоже вскакивает из-за стола, но мне нет до нее дела. Я бросаюсь вслед за ним. Он перепрыгивает по три ступеньки зараз и чуть не падает, роняя телефон и охапку ручек. Он уже мчится к выходу, когда я оказываюсь на первом этаже. Я выбегаю из вращающихся стеклянных дверей вслед за ним.

Мы оказываемся на улице. Прохожие удивленно вскрикивают, когда он расталкивает их в стороны. Одну туристку с фотоаппаратом он сбивает с ног. В доли секунды я бросаю свой электрический скейтборд на землю, запрыгиваю и жму пяткой изо всех сил. Он издает визгливый «вж-ж-ж» и мчит меня вперед вдоль тротуара. Мужчина кидает взгляд через плечо и видит, что я его быстро нагоняю. Тогда он в панике на всей скорости бросается влево.

Я так круто вхожу в этот поворот, что край скейтборда задевает тротуар, оставляя длинный черный след. Я нацеливаю электрошокер ему в спину и стреляю.

Он вскрикивает и падает, но сразу же пытается подняться. Я догоняю его. Он хватается за лодыжку, и я спотыкаюсь. Его глаза безумны, челюсти плотно сжаты. Сверкает лезвие. Я вовремя замечаю его отблеск. Я сбрасываю его с себя и откатываюсь в сторону, прежде чем он успевает пырнуть меня в ногу. Я хватаю его за куртку и снова стреляю из электрошокера, в этот раз с близкого расстояния. Выстрел попадает в цель. Его парализует, и он падает на тротуар в судорогах.

Я прыгаю на него и упираюсь коленом в спину. Мужчина всхлипывает на земле. Приближается вой полицейских сирен. Вокруг собрались люди. Их очки снимают происходящее.

– Я ничего не сделал, – причитает мужчина. Его голос звучит сдавленно, потому что я все еще крепко прижимаю его к земле. – Я скажу вам имя... той женщины внутри...

– Заткнись, – я обрываю его и заковываю в наручники.

К моему большому удивлению, он и правда затыкается. Обычно они не такие послушные. Я не отпускаю его, пока не подъезжает полицейская машина, пока не вижу на стене красные и синие отблески мигалок. Только тогда я встаю и пыхчусь прочь от него, показывая полиции, что в моих руках ничего нет. Я все еще в возбуждении после удачной охоты и теперь наблюдаю, как двое полицейских рывком поднимают мужчину на ноги.

«Пять тысяч долларов!» Когда в последний раз я держала в руках хотя бы половину этой суммы? Никогда. В ближайшее время жизнь станет чуть менее безнадёжной – я заплачу по долгам за съемную квартиру, что уговорит моего арендодателя на какое-то время. И у меня

еще останется 1550 долларов. Это целое *состояние*. Я вспоминаю все остальные счета. Может, я даже смогу сегодня поужинать не лапшой быстрого приготовления, а чем-то получше.

Мне хочется прыгать от радости. У меня будет все хорошо. До следующей охоты.

Через мгновение я понимаю, что полицейские уходят вместе с задержанным, даже не взглянув в мою сторону. Улыбка сползает с лица.

– Эй, офицер! – кричу я и спешу за ближайшим ко мне. – Вы подвезете меня в участок для оплаты или как? Или мне нужно там с вами встретиться?

По ответному взгляду офицера непохоже, что я только что поймала им преступника. Она кажется раздраженной, а темные круги под глазами намекают на нехватку сна в последнее время.

– Ты не первая, – говорит она.

Я непонимающе моргаю и говорю:

– Что?

– Другой охотник послал сообщение раньше тебя.

Какое-то время я просто смотрю на нее, а затем у меня вырывается:

– Что за бред собачий? Вы видели, что произошло. Вы подтвердили мое сообщение! – я показываю офицеру сообщение в своем телефоне. Конечно же, именно в этот момент аккумулятор садится.

Хотя не то чтобы это что-то изменило. Офицер даже не смотрит на мой телефон.

– Это был просто автоответчик. Согласно моим данным, первый сигнал получен от другого охотника на месте. Награду получает первый, без вариантов.

Она сочувственно пожимает плечами.

Это самое глупое правило, о котором я когда-либо слышала.

– Черта с два, – продолжаю спорить, – кто этот другой охотник? Сэм? Джейми? Из всех остальных это могут быть только они.

Я взмахиваю руками:

– Знаете что, вы все врете, нет другого охотника. Вы просто не хотите платить. – Она разворачивается, но я иду за ней. – Я за вас сделала грязную работу – в этом весь смысл, вот почему охотники за головами вообще ищут людей, которых вам лень ловить. Вы должны мне за это и...

Ее напарник хватается за руку и толкает так сильно, что я чуть не падаю.

– Отвали, – говорит он сердито. – Ты Эмика Чен, да? – Его другая рука на кобуре пистолета. – Помню я тебя.

Я не собираюсь спорить с заряженным пистолетом.

– Ладно, ладно, – я заставляю себя сделать шаг назад и поднимаю руки вверх. – Я уйду, okay? Уже уйду.

– Я знаю, что ты уже побывала в тюрьме, девчонка, – он бросает на меня злобный и сердитый взгляд и присоединяется к напарнице. – Не заставляй меня еще раз тебя сажать.

Я слышу, как по радиации их вызывают на другое место преступления. Шум вокруг меня приглушается, картинка пяти тысяч долларов в голове блекнет и в итоге превращается в нечто неузнаваемое. За какие-то тридцать секунд мою победу отдали в чужие руки.

## 2

Я уезжаю с Манхэттена молча. Холодает, и порывы снега превратились в снегопад, но кусачий ветер как нельзя лучше подходит моему настроению. Тут и там на улице начинаются вечеринки, люди в красно-синих свитерах во весь голос ведут обратный отсчет. Их празднования проносятся мимо меня. Вдалеке Эмпайр-стейт-билдинг подсвечен со всех сторон, и на него проецируются гигантские картинки про Warcross.

С крыши детского дома, в котором я когда-то жила, был виден Эмпайр-стейт-билдинг. Бывало, я там сидела, болтая тощими ногами, и часами смотрела на сменяющиеся изображения Warcross'a на его стене до самого рассвета, пока солнце не омывало меня золотым светом. Если я смотрела на них достаточно долго, то могла представить там свое изображение. Даже сейчас вид башни не оставляет меня равнодушной.

Электрический скейтборд издает одинокий «бип», вырывая меня из мира грез. Я смотрю вниз. Осталась лишь одна полоска на индикаторе батареек. Я вздыхаю, сбавляю скорость и останавливаюсь. Перекидываю скейтборд через плечо. Потом лезу в карман за мелочью и спускаюсь в первую попавшуюся станцию метро.

Пока я добираюсь до старого квартирного комплекса «Хантс пойнт» в Бронксе, который я зову домом, сумерки уже превращаются в серо-голубой вечер. Это другая сторона сверкающего города. Граффити покрывает одну сторону здания. Окна первого этажа заварены ржавыми железными решетками. У ступенек главного входа навалена гора мусора: пластиковые стаканчики, упаковки от фастфуда, разбитые пивные бутылки. Все это припорошено снегом. Здесь нет светящихся экранов, шикарные самоуправляемые машины не разъезжают по разбитым улицам. Мои плечи опускаются, а ноги словно налиты свинцом. Я еще не ужинала, но сейчас даже не могу понять, чего хочу больше – поесть или поспать.

Ниже по улице группа бездомных устраивается на ночь, раскладывая одеяла и устанавливая палатки у закрытого металлическими ставнями входа в магазин. Пластиковые пакеты пришиты с внутренней стороны их ветхой одежды. Я отворачиваюсь в унынии. Когда-то они тоже были детьми, и, может, у них были любящие семьи. Что довело их до такого состояния? Как буду выглядеть я на их месте?

Наконец я усилием воли заставляю себя подняться по ступенькам, войти в главный вход и через холл подойти к двери моей квартиры. В холле привычно воняет кошачьей мочой и плесенью, а через тонкие стены слышны ругань соседей, громкий ор телевизора и детский плач. Я немного расслабляюсь. Если повезет, я не столкнусь со своим пьяным, потным, краснолицым арендодателем. Может, хоть одну ночь проведу без приключений, прежде чем придется разбираться с ним утром.

На моей двери висит новое извещение о выселении – там же, где я сорвала предыдущее. Я просто смотрю на него некоторое время, перечитываю. Я очень устала.

**Извещение о выселении**

Имя арендатора: Эмика Чен

Гасите долг в течение 72 часов или съезжайте

Так уж было ему необходимо возвращаться, чтобы повесить новое извещение? Словно он хочет, чтобы все остальные в доме знали об этом. Это чтобы еще больше унижить меня? Я срываю извещение с двери, сминаю его в кулаке и несколько секунд стою неподвижно, уставившись на пустое место, где оно висело. Во мне снова нарастает знакомое чувство отчаяния, паника громко стучит в груди и уничтожает все, что у меня есть. В моей голове снова начинают крутиться цифры. Аренда, еда, счета, долги.

Где мне достать деньги за три дня?

– Эй!

Я вздрагиваю от неожиданности. Мистер Элсоул, хозяин квартиры, возник в своем дверном проеме и направился ко мне. Его хмурое лицо напоминает рыбе, а жидкие рыжие волосы торчат во все стороны. Одного взгляда на его покрасневшие глаза достаточно, чтобы понять, что он под кайфом. Отлично. Намечается новый спор. «На еще один скандал меня не хватит сегодня». Я ищу свои ключи, но уже поздно, так что я расправляю плечи и задираю подбородок.

– Привет, мистер Элсоул, – я так умею произнести его имя, чтобы звучало как «мистер Осел».

Он кривится:

– Ты от меня пряталась всю неделю.

– Я не специально, – настаиваю я. – Я теперь по утрам подрабатываю официанткой в закусочной, и...

– Больше никому не нужны официантки, – он смотрит на меня с подозрением.

– Ну, в той закусочной нужны. И другую работу я не могу найти. Больше нет вариантов.

– Ты обещала заплатить *сегодня*.

– Я знаю, – я делаю глубокий вдох. – Я могу попозже зайти поговорить...

– Разве я сказал «попозже»? Мне нужна оплата *сейчас*. И еще тебе придется добавить к долгу сто баксов.

– *Что?*

– Арендная плата в этом месяце повышается. Во всем доме. Думаешь, этот дом не востребован?

– Это нечестно, – говорю я, вскипая. – Вы не можете так поступать – вы *только что* это придумали!

– Знаешь, что нечестно, девочка? – Мистер Элсоул прищуривается и скрещивает руки на груди. Этот жест растягивает веснушки на его коже. – То, что ты живешь бесплатно в моем доме.

Я поднимаю руки. К щекам приливает кровь. Я чувствую ее жар:

– Я знаю... я просто...

– А что насчет койнов? У тебя есть больше пяти тысяч?

– Если бы были, я бы вам их отдала.

– Тогда предложи еще что-то, – фыркает он и тычет пальцем в мой скейтборд. – Увижу это снова, разобью молотком. Продай его и отдай мне деньги.

– Да он стоит всего полтинник! – я делаю шаг вперед. – Слушайте, я сделаю все возможное, клянусь, обещаю, – слова льются из меня бессвязным потоком. – Просто дайте мне еще пару дней.

– Слушай, детка, – он показывает мне три пальца – именно за столько месяцев я ему должна, – с меня хватит жалости. – Потом он окидывает меня взглядом с ног до головы. – Тебе уже есть восемнадцать?

Я напрягаюсь:

– Да.

Он кивает в сторону выхода:

– Устройся на работу в клуб «Рокстар». Девчонки там зарабатывают по четыре сотни за ночь, просто танцуя на столах. А ты смогла бы и пять сотен. И им все равно, есть ли у тебя проблемы с законом.

Я прищуриваюсь:

– Думаете, я не пробовала? Сказали, мне должен быть двадцать один год.

– Мне все равно, что ты придумаешь. *Четверг*. Ясно? – мистер Элсоул брызжет слюной мне в лицо. – И я хочу, чтобы квартира была вычищена до блеска. Ни пятнышка.



– Да она такой не была никогда! – кричу я в ответ. Но он уже развернулся и идет прочь. Я медленно выдыхаю, а он захлопывает за собой дверь. Сердце колотится в груди. Руки трясутся.

Мысли возвращаются к бездомным – я вспоминаю их запавшие глаза и сгорбленные спины. А потом девушек из «Рокстар». Я иногда видела, как они выходят с работы, пропахшие сигаретным дымом, потом и душным парфюмом, с потекшим макияжем. Угроза мистера Элсоула напоминает, где я могу оказаться, если мне не улыбнется удача в ближайшее время, если я не начну принимать сложные решения.

Я найду способ разжалобить его, смягчить его. «Просто дайте мне еще недельку, и клянусь, я отдам вам половину денег. Обещаю». Я прокручиваю эти слова в голове, засовывая ключ в скважину и открывая дверь.

Внутри темно, даже несмотря на неоновое-голубое освещение за окном. Я включаю свет, кидаю ключи на кухонную стойку, а скомканное извещение о выселении – в мусорку. И останавливаюсь, осматривая квартиру.

Это крохотная студия, доверху набитая вещами. Трещины в крашеной штукатурке змеются по стенам. Одна из лампочек в единственной люстре перегорела, а вторая уже на последнем издыхании и ждет, когда же ее заменят, прежде чем она окончательно погаснет. Мои очки Warcross лежат на раскладном обеденном столе. Я взяла их напрокат задешево, потому что это старая модель. Две картонные коробки всякого барахла стоят на кухне, два матраса лежат на полу у окна, а остаток места занимают древний телевизор и старый, горчичного цвета диванчик.

– Эми.

Приглушенный голос послышался с дивана из-под одеяла. Моя соседка по комнате садится, протирает глаза и проводит рукой по спутанным светлым волосам. *Кира*. Она заснула в очках Warcross, и на ее щеках и лбу остались отпечатки. Она сморщивает нос.

– Ты снова привела какого-то парня?

Я качаю головой:

– Нет, сегодня я одна. Ты отдала мистеру Элсоулу свою половину денег, как обещала?

– Ой, – она избегает моего взгляда, свешивает ноги с дивана и тянется к недоеденному пакету чипсов. – Я передам их ему до выходных.

– Ты же понимаешь, что в четверг он нас выкинет отсюда, да?

– *Мне* никто этого не говорил.

Я сжимаю спинку стула. Она весь день не выходила из квартиры и даже не видела извещения на двери. Я делаю глубокий вдох, напоминаю себе, что Кира тоже не смогла найти работу. После целого года поисков она сдалась и замкнулась, проводя дни за игрой в Warcross.

Это чувство мне хорошо знакомо, но сегодня ночью я слишком устала, чтобы быть терпеливой. Интересно, поймет ли она, что нам действительно придется жить на улице, когда мы окажемся на тротуаре со всеми своими пожитками.

Я стягиваю шарф и толстовку и остаюсь в своей любимой майке. Потом иду на кухню и ставлю согреваться кастрюлю с водой. После этого направляюсь к двум матрасам у стены.

Наши с Кирой кровати разделяет самодельная перегородка из склеенных вместе старых картонных коробок. Я обустроила свою часть так уютно и аккуратно, как только могла, украсив золотистыми гирляндами. На стену прищиплена карта Манхэттена с моими пометками, а также журнальные обложки с Хидео Танакой, рейтинг лучших игроков-любителей Warcross'a и рождественские украшения из моего детства. Мое последнее сокровище – одна из старых отцовских картин, единственная оставшаяся – аккуратно прислонена к стене возле матраса. Холст просто пестрит цветами, краска лежит плотными мазками и как будто еще влажная. У меня было больше его картин, но их приходилось продавать каждый раз, когда у меня начина-

лись финансовые проблемы, таким образом постепенно стирая память о нем в попытке пережить его отсутствие.

Я плюхаюсь на матрас, и он отвечает громким скрипом. Потолок и стены залиты неоновым голубым светом от магазинчика с алкоголем через дорогу. Я лежу неподвижно, прислушиваясь к постоянному далекому вою сирен где-то на улице. Мой взор устремлен на старое пятно от воды на потолке.

Будь отец здесь, он бы уже суетился, смешивая краски и отмывая кисточки в банках. Возможно, обдумывал бы программу весеннего семестра или планы на нью-йоркскую Неделю высокой моды.

Я смотрю на квартиру и притворяюсь, что он здесь, его здоровая, неболеющая версия; что его высокий стройный силуэт вырисовывается в дверном проеме, густая копна крашенных синих волос отсвечивает серебром в темноте, щетина аккуратно подстрижена, глаза в очках с черной оправой, выражение лица мечтательное. Он был бы одет в черную рубашку, не скрывавшую его цветные татуировки, извивающиеся на правой руке. И вообще выглядел бы он идеально: ботинки начищены, брюки выглажены, разве что несколько пятнышек краски на руках и волосах.

Я улыбаюсь воспоминанию, как сижу в кресле, болтаю ногами и смотрю на бинты на коленях, пока папа наносит временную краску мне на волосы. Щеки у меня все еще мокрые от слез после возвращения из школы, откуда я прибежала в рыданиях, потому что кто-то толкнул меня на перемене, и я порвала любимые джинсы. Отец работал и напевал под нос. Закончив, он поднес зеркало к моим глазам, и я вскрикнула от восторга. «В стиле Живанши, очень модно, – сказал он и легонько щелкнул меня по носу. Я захихикала. – Особенно когда мы их вот так завяжем. Видишь? – Он собрал мои волосы в высокий хвост. – Не привыкай к цвету – он смоется через пару дней. А теперь пойдем поедим пиццу...»

Папа, бывало, говорил, что моя старая школьная форма была прыщом на лице Нью-Йорка. Он говорил, что мне нужно одеваться так, словно мир лучше, чем он есть на самом деле. Он каждый раз покупал цветы, когда шел дождь, и наполнял ими дом. Он забывал вытереть руки после рисования и оставлял цветные отпечатки пальцев по всей квартире. Он тратил свою скромную зарплату на подарки для меня и художественные принадлежности, на благотворительность, одежду, вино. Он смеялся слишком часто, влюблялся слишком быстро и пил слишком много.

Потом однажды днем, когда мне было всего одиннадцать, он вернулся домой, сел на диван и невидящим взглядом уставился в пустоту. Он только что вернулся от доктора. Через шесть месяцев его не стало.

У смерти есть ужасная привычка: обрезать все нити, которыми ты связал свое настоящее и будущее. Нить, где отец наполняет твою комнату цветами в день выпускного. Где он придумывает дизайн твоего свадебного платья. Где он приходит в гости на ужин в твой будущий дом каждое воскресенье, где поет, не попадая ни в одну ноту, отчего ты просто загибаешься со смеху. У меня были сотни тысяч таких нитей, и в один день их все обрезают, оставив мне лишь счета за лечение и долги за азартные игры. Смерть даже не дала мне объекта для ненависти. Все, что я могла делать, – смотреть в небо.

После смерти отца я начала копировать его внешний вид: взлохмаченные волосы неестественного яркого цвета (я готова тратить деньги лишь на коробки с краской) и рукав из татуировок (его мне из жалости бесплатно набил татуировщик отца).

Я слегка поворачиваю голову и смотрю на татуировки, ползущие по моей левой руке, провожу ладонью по рисункам. Они начинаются от кисти и бегут вверх до плеча; яркие оттенки синего и бирюзового, золотого и розового – пионы (любимые цветы отца), дома в стиле Эшера, поднимающиеся из океанских волн, музыкальные ноты и планеты на фоне бескрайнего космоса – напоминание о ночах, когда отец возил меня за город смотреть на звезды. И, наконец,

венчает их изящная строчка вдоль левой ключицы, мантра, которую повторял мне папа, мантра, которую я повторяю себе, когда все становится особенно мрачно.

*К каждой двери есть ключ.*

У каждой проблемы есть решение.

То есть у каждой проблемы, кроме той, что забрала его. Кроме той, в которой оказалась теперь я. И этой мысли достаточно, чтобы заставить меня свернуться калачиком, закрыть глаза и позволить себе погрузиться в знакомую темноту.

Звук кипящей воды вырывает меня из размышлений как раз вовремя. «Вставай, Эми», – говорю я себе.

Я заставляю себя встать с кровати, пойти на кухню и найти упаковку лапши быстрого приготовления. (Стоимость сегодняшнего ужина – 1 доллар.) В моих запасах еды недостает пачки макарон. Я бросаю гневный взгляд на Киру, которая все еще сидит на диване, уставившись в телевизор (б/у телевизор – 75 долларов). Вздыхнув, разрываю упаковку лапши и высыпаю ее в воду.

Шум музыки и вечеринок слышен по всему дому. Все местные каналы показывают что-то про церемонию открытия. Кира оставляет телевизор на канале, показывающем ряд самых ярких моментов прошлого года. Потом на экране возникают пять комментаторов игры, сидящих на престижных местах «Токио Доума». Они увлечены жарким спором по поводу того, какая команда выиграет и почему. Ниже видна затемненная арена с пятьюдесятью тысячами ликующих фанатов, подсвеченная бегающими красными и голубыми лучами. Золотые конфетти сыплются с потолка.

– Мы все согласны, что никогда не видели такого набора «темных лошадок», как в этом году! – говорит одна из обозревателей, ее палец прижат к уху, чтобы лучше слышать. – Кое-кто из них уже сам по себе знаменитость.

– Да! – восклицает второй обозреватель, а все остальные кивают. На экране сзади них появляется видеоролик с этим парнем. – Диджей Рен попал в заголовки прессы как один из самых популярных исполнителей французской *альтернативной* музыки. А теперь Warcross ему создаст *альтернативную* славу!

Пока комментаторы опять начинают спорить о новых игроках этого года, я борюсь с завистью. Каждый год пятьдесят игроков-любителей, или, другими словами, «темных лошадок», выбираются тайным комитетом для участия в процессе отбора команд. Это самые счастливые люди на земле, на мой взгляд. Мое криминальное прошлое автоматически вычеркивает меня из претендентов.

– Давайте поговорим, какую шумиху игры вызовут в этом году. Как думаете, будут ли побиты какие-нибудь рекорды? – спрашивает один из обозревателей.

– Кажется, это уже случилось, – отвечает третий. – В прошлом году финал турнира посмотрели триста миллионов зрителей. Триста *миллионов*! Мистер Танака, должно быть, очень горд. – Пока она говорит, экран снова показывает логотип Henka Games, а за ним видеоролик с создателем Warcross'а Хидео Танакой.

В клипе он одет в безупречный смокинг и покидает благотворительный бал под руку с молодой женщиной, его пальто брошено на ее плечи. Он слишком грациозен для парня, которому всего двадцать один, и когда вокруг него начинают сверкать огни, я невольно подаюсь вперед. За несколько последних лет Хидео превратился из долговязого подростка-гения в элегантного молодого человека с проницательным взглядом. Большинство описывает его как «вежливого». Насчет остальных качеств нельзя быть уверенным, если не принадлежишь к его близкому кругу общения. Но не проходит и недели, чтобы он не попал на обложку таблоида, на свидании то с одной знаменитостью, то с другой, во главе всевозможных списков. Самый молодой. Самый красивый. Самый богатый. Самый желанный.

– Давайте посмотрим, какова аудитория у игры-открытия сегодня, – продолжает комментатор. На экране появляется цифра, и все разражаются аплодисментами. «Пятьсот двадцать миллионов». И это лишь церемония открытия. Warcross стал официально самым масштабным событием в мире.

Я иду со своей кастрюлей лапши на диван и ем на автопилоте, пока мы смотрим дальше. Есть интервью визжащих фанатов, заходящих в «Токио Доум», лица их раскрашены, а в руках самодельные постеры. Также показывают рабочих, перепроверяющих все технические соединения. Потом на экране возникают документальные фильмы в стиле Олимпийских игр, демонстрирующие фотографии и видеоролики каждого из сегодняшних игроков. После этого наступает черед фрагментов игры – две команды сражаются в бесконечных виртуальных мирах Warcross'a. Камера переключается на ликующие толпы, потом на профессиональных игроков, ожидающих в комнате за кулисами. Сегодня вечером они машут в камеру с широкими улыбками и глазами, полными предвкушения.

Я не могу избавиться от горечи. Я могла бы быть там, как они, имея я время и деньги, чтобы играть весь день. Я точно это знаю. Вместо этого я сижу здесь, ем лапшу быстрого приготовления из кастрюли и гадаю, как мне выжить до следующего объявления награды за поимку очередного преступника. Каково это – жить идеальной жизнью? Быть суперзвездой, любимой всеми? Быть в состоянии вовремя платить по счетам и покупать все что душе угодно?

– Что будем делать, Эм? – спрашивает Кира, нарушая молчание. Ее голос звучит подавленно. Она задает мне этот вопрос каждый раз, когда мы оказываемся на опасной территории, словно на мне одной лежит ответственность за наше спасение. Но сегодня вечером я просто продолжаю смотреть в телевизор. Мне не хочется ей отвечать. Учитывая, что у меня осталось ровно тринадцать долларов, дела мои никогда не бывали хуже.

Я откидываюсь на спинку дивана и погружаюсь в мысли. Я хороший, даже отличный хакер, но не могу найти работу. Людей отпугивает либо мой юный возраст, либо мое криминальное прошлое. Кто захочет взять на работу изобличенного вора личных данных? Кто даст тебе починить свою электронику, если они боятся, что ты украдешь их информацию? Вот что происходит, когда ты отбыл четыре месяца в месте заключения для несовершеннолетних преступников. Эту запись нельзя стереть, как и запрет приближаться к компьютерам в течение двух лет. Это не мешает мне тайно использовать телефон или очки, но я не могу устроиться на нормальную, подходящую мне работу. Нам вообще с трудом удалось снять эту квартиру. Все, что мне пока удавалось найти, – это случайная охота за головами и периодическая работа официанткой (работа, которая исчезает, как только закусочная приобретает автоматическую официантку). Из вариантов, пожалуй, остаются работа на какую-нибудь банду или воровство.

До этого вполне может дойти.

Я делаю глубокий вдох:

– Я не знаю. Продам последнюю картину отца.

– Эм... – Кира оставляет фразу без продолжения. Она знает, что мое предложение мало что значит. Даже если мы продадим все в нашей квартире, то наскребем пятьсот долларов максимум. Этого не хватит, чтобы не дать Элсоулу выкинуть нас на улицу.

Знакомая тошнота подступает к горлу, и я провожу пальцами по татуировке вдоль ключицы. К каждой двери есть ключ. Ну а вдруг к этой нет? Вдруг я не смогу выбраться из этой ситуации? У меня нет шансов найти столько денег за такой короткий промежуток времени. У меня нет вариантов. Я пытаюсь отогнать панику и заставить себя дышать ровно. Мой взгляд блуждает от телевизора к окну.

В какой бы части города я ни была, я всегда знаю, где находится мой старый детский приют. И при желании могу представить, как наша квартира превращается в темные обветшалые коридоры и ободранные желтые обои дома. Я вижу, как старшие дети бегут за мной по коридору и бьют до крови. Я помню укусы клопов. Я чувствую боль от пощечины миссис

Девитт. Я слышу, как тихо плачу, лежа на своей кровати и представляя, как отец спасает меня из этого места. Я чувствую под пальцами проволоку забора, через который перелезаю и сбегая.

«Думай. Ты можешь решить эту проблему», – тихий голосок в моей голове не желает сдаваться. – «Не такой будет твоя жизнь. Тебе не суждено оставаться здесь навсегда. Ты – не твой отец».

На экране телевизора прожекторы в «Токио Доум» наконец гаснут. Ликование толпы перерастает в оглушительный рев.

– Подходит к концу наша прелюдия к трансляции сегодняшней церемонии открытия Warcross'a! – восклицает один из комментаторов осипшим голосом. Он и остальные сложили пальцы в знак V, что значит «победа». – Тем, кто смотрит из дома, пришло время надеть очки и присоединиться к *главному событию года!*

Кира уже надела свои очки. Я направляюсь к раскладному столику, на котором лежат мои.

Некоторые до сих пор говорят, что Warcross – всего лишь глупая игра. Другие называют ее революцией. Но для меня и миллионов других людей это единственный безопасный способ забыть о своих неприятностях. Я упустила награду, мой арендодатель завтра утром снова придет требовать деньги. Мне придется заставить себя работать официанткой, а через пару дней я стану бездомной и мне некуда будет пойти... но сегодня вечером я могу присоединиться ко всем остальным, надеть очки и наблюдать, как творится волшебство.

### 3

Я все еще помню тот самый момент, когда Хидео Танака изменил мою жизнь.

Мне было одиннадцать. Отец умер всего за несколько месяцев до этого. Дождь барабанил в окно спальни, которую я делила с четырьмя другими детьми в приюте. Я лежала в постели, снова не в силах заставить себя встать и пойти в школу. Неоконченное домашнее задание лежало поверх одеяла с прошлой ночи, когда я заснула с пустыми страницами перед глазами. Мне снился дом, как папа готовит нам яичницу и блинчики, утопающие в сиропе, и его волосы переливаются от блесков и клея. Его громкий, знакомый смех наполняет кухню и летит через открытое окно на улицу. «Bon appetit, mademoiselle!»<sup>1</sup> – восклицает он со своим мечтательным выражением лица. А я вскрикиваю от восторга, когда он заключает меня в объятия и взъерошивает мне волосы.

Потом я проснулась, и эта сцена из прошлого растворилась, оставив меня одну в чужом, темном, тихом доме.

Я лежала неподвижно в постели. Не плакала. Я не плакала ни разу с самой смерти папы, даже на похоронах. Мои непролитые слезы заменил шок, когда я узнала о его накопившихся долгах. Узнала, что он годами играл в азартные игры на онлайн-форумах. Что он не лечился в больнице, потому что пытался вернуть эти долги.

Так что я провела это утро так же, как и все остальные за последние пару месяцев – в тумане тишины и неподвижности. Эмоции уже давно исчезли в пустоте и мгле моей души. Я все время смотрела в никуда: на стену спальни, на доску в классе, на содержимое моего ящичка, на тарелки с безвкусной едой. Мой табель успеваемости был морем красных чернил. Постоянная тошнота убивала аппетит. Кости на локтях и запястьях особенно выпирали. Темные круги под глазами замечали все, кроме меня.

А какая мне была разница? Мой отец умер, а я *так устала*. Может, туман в груди разрастется, станет гуще и однажды поглотит меня, и я тоже умру. Так что я лежала, свернувшись калачиком, и смотрела, как дождь стучит в окно, ветер наклоняет ветки, и гадала, когда в школе заметят мое отсутствие.

Часы-радио, *единственная* вещь в комнате помимо кроватей, были включены. Их подарил приюту благотворительный центр. У моих соседок руки не дошли выключить его, когда прозвучал будильник. Я слушала вполуха новости о состоянии экономики, протестах в городах и деревнях, перегруженности полиции и их попытках сдерживать преступность, эвакуациях в Майами и Новом Орлеане.

А потом началось. В часовом специальном выпуске говорили о мальчике по имени Хидео Танака. Ему было тогда четырнадцать лет, и он только стал центром всеобщего внимания. Понемногу программа привлекла и мое внимание тоже.

– Помните мир незадолго до смартфонов? – спрашивает ведущий. – Когда мы балансировали на краю больших перемен, когда технологии уже вроде как и существовали, но еще не были массовыми, и понадобилось революционное устройство, чтобы подтолкнуть нас к сдвигу? Так вот, в прошлом году тринадцатилетний мальчик по имени Хидео Танака снова толкнул нас к смене парадигмы. Он сделал это, когда изобрел тонкие беспроводные очки с металлическими дужками и выдвижными наушниками. Но не поймите меня неправильно. Они непохожи ни на какие предыдущие очки виртуальной реальности, которые выглядели как гигантские кирпичи, приотканые к лицу. Нет, эти ультратонкие очки называются «НейроЛинк», и их так же легко носить, как и обычные. У нас в студии последняя модель, – он делает паузу и надевает очки, – и мы заявляем, что это самая *сенсационная* вещь, которую мы когда-либо видели.

---

<sup>1</sup> Приятного аппетита, мадемуазель! (фр.)



«НейроЛинк». Я уже слышала о них в новостях. Теперь я слушала подробное описание.

Долгое время для создания достоверного мира виртуальной реальности нужно было воспроизвести его в мельчайших подробностях. На это уходило много денег и усилий. Но какими бы качественными ни были эти эффекты, все равно можно было понять, присмотревшись, что это не реальность. Выражение человеческого лица едва заметно меняется тысячу раз каждую секунду, листик на дереве колеблется тысячи раз – миллионы мельчайших деталей, которые существуют в настоящем мире, но не существуют в виртуальном. Вы подсознательно знаете это – и что-нибудь насторожит вас, даже если вы не осознаете, что именно.

Поэтому Хидео Танака придумал более простое решение. Чтобы создать безупречно реалистичный мир, не нужно рисовать самую реалистичную и детализированную 3D-картинку.

Вам лишь нужно *заставить аудиторию поверить, что этот мир – настоящий.*

И угадайте, кто лучше всего справится с этим заданием? Ваш собственный мозг.

Когда вы видите сон, то каким бы странным он ни был, вы верите в его реальность. Объемное звучание, высокое разрешение, панорамные спецэффекты. Но в действительности вы ничего из этого не видите. Ваш мозг создает для вас целый мир без помощи технологий.

Так что Хидео Танака создал лучший в мире нейрокомпьютерный интерфейс. Пару тонких очков. «НейроЛинк».

Когда вы их надеваете, они помогают мозгу воспринимать звуки и внешний вид виртуальных миров как настоящие, *неотличимые* от реальности. Представьте себя в том мире – взаимодействие, игру, разговор. Представьте прогулку по самому реалистичному виртуальному Парижу или отдых на точнейшей симуляции пляжей Гавайских островов. Представьте себе полет по фантастическому миру драконов и эльфов. *Что угодно.*

Одним нажатием кнопки сбоку «НейроЛинк» можно переключать, словно поляризационные очки, между настоящим и виртуальными мирами. Когда вы смотрите через них на реальный мир, вы видите виртуальные объекты, парящие над настоящими предметами и местами. Драконов, летающих над улицами. Названия магазинов, ресторанов, имена людей.

Чтобы продемонстрировать, насколько круты эти очки, Хидео создал игру, прилагающуюся к каждой паре. Игра называлась Warcross.

В Warcross'e все достаточно просто: две команды сражаются друг с другом, стараясь захватить артефакт другой команды (светящийся драгоценный камень), не уступив свой собственный. Невероятно зрелищной игру делают именно виртуальные миры, в которых проходят эти битвы – каждый из них такой реалистичный, что, надевая очки, вы словно сразу же оказываетесь в другом месте.

Из радиопередачи я также узнала, что Хидео, родившийся в Лондоне и выросший в Токио, сам научился программировать в возрасте одиннадцати лет. «В моем возрасте». И немного времени спустя он с помощью матери-нейробиолога создал свои первые очки «НейроЛинк» в отцовской мастерской по ремонту компьютеров. Родители помогли с деньгами на создание тысячи таких очков, и он начал рассылать их людям. Тысяча заказов превратилась за одну ночь в сотню тысяч. А потом в миллион, десять миллионов, сто миллионов. Инвесторы звонили с ошеломляющими предложениями. Начались судебные разбирательства из-за патента. Критики спорили о том, как технология «НейроЛинк» изменит повседневную жизнь, путешествия, медицину, военный сектор, образование. Поп-песня «Подсоединяйся» Фрэнки Дена стала главным хитом прошлого лета.

И все – *все!* – играли в Warcross. Некоторые играли очень много, создавая команды и сражаясь часами. Кто-то играл, просто расслабившись на виртуальном пляже или наслаждаясь виртуальным сафари. Другие же играли, расхаживая по реальному миру в очках, демонстрируя своих виртуальных ручных тигров или населяя улицы любимыми знаменитостями.

Независимо от того, как люди играли, Warcross стал стилем жизни.

Мой взгляд переместился с радио на страницы с домашней работой на одеяле. История Хидео оживила что-то в моей груди, прорвавшись через туман. Как мальчик всего на три года старше меня смог покорить мир? Я оставалась на месте до конца передачи, пока не заиграла музыка. Я пролежала там еще целый час. Потом медленно села и протянула руку к задачку.

Это была домашняя работа по информатике. Первым заданием было найти ошибку в простом трехстрочном коде. Я вчитывалась в него, представив одиннадцатилетнего Хидео на своем месте. Он бы не валялся, уставившись в пустоту. Он бы решил эту задачу, и следующую за ней тоже, и следующую...

Эта мысль вызвала в памяти картину: отец сидит на моей кровати и показывает обложку журнала с двумя одинаковыми, на первый взгляд, рисунками. Читателю предлагают найти отличия между ними.

«Это задание с подвохом, – сказала я ему тогда, скрестив руки на груди. Я всматривалась в каждую деталь обоих изображений. – Рисунки выглядят абсолютно идентичными».

Папа лишь усмехнулся и поправил очки. В его волосах еще виднелись следы краски и клея после экспериментов с тканями в тот день. Позже мне придется помочь ему вырезать склеенные пряди. «Присмотрись, – ответил он. Потом вынул карандаш из-за уха и взмахнул им над изображением. – Представь картину на стене. Даже без измерения инструментами ты видишь, что она висит неровно, совсем чуть-чуть. Ты просто чувствуешь это. Не так ли?»

Я пожала плечами: «Думаю, да».

«Люди на удивление чувствительны к таким вещам, – папа еще раз указал на обе картины перепачканными в краске пальцами. – Тебе нужно научиться смотреть на целое, а не на части. Расслабь глаза. Вбирай в себя всю картину целиком».

Я слушала, откинувшись назад и позволив глазам расслабиться. Только тогда я наконец заметила разницу – маленькую отметку на одном из рисунков. «Вот!» – в волнении воскликнула я, указывая на нее.

Папа улыбнулся мне. «Видишь? – сказал он. – К каждой двери есть ключ, Эми».

Я уставилась на задание, снова и снова прокручивая слова отца в голове. А потом сделала, как он советовал: откинулась назад и посмотрела на код целиком. Будто это была картина. Словно я искала что-то выделяющееся.

И практически сразу же увидела ошибку. Я потянулась за школьным ноутбуком, открыла его и напечатала правильный код.

Сработало. «Привет, мир!» – заявила программа на моем экране.

По сей день я не могу толком описать, что испытала в тот момент. Я увидела на экране, как мое решение *сработало*. Я поняла, что с помощью всего трех строчек текста могу управлять машиной и заставить ее делать то, что я захочу.

Шестеренки в моем мозгу, ржавые от горя, внезапно снова начали вращаться – требовать новых задач. Я решила вторую, третью. Я продолжала решать все быстрее и быстрее, пока не закончила не только домашнюю работу, но и весь учебник. Туман в моей душе рассеялся, обнажая живое, бьющееся сердце.

Если я могла решать такие задачи, значит, я могла что-то контролировать в своей жизни. А если я могла что-то контролировать, почему бы не простить себя за задачу, которую я никогда не смогла бы решить... или за человека, которого я никогда не смогла бы спасти? У всех свои пути к просветлению. Таков мой путь.

В тот вечер я впервые за многие месяцы доела свой ужин. Начиная со следующего дня я сосредоточила все свои силы на изучении всего, что только могла найти о коде, Warcross'e и «НейроЛинке».

А что касается Хидео Танаки... С того самого дня я помешалась на нем, как и весь мир. Я смотрела на него, боясь мигнуть, не в силах оторваться, словно он мог начать новую революцию в любой момент.

## 4

Мои очки старые и поношенные, далеко не новейшего поколения, но работают они хорошо. Я надеваю их, и плотно прилегающие наушники отсекают шум машин и шагов на лестнице. Наша скромная квартира, а с ней и все мои переживания уступают место тьме и тишине. Я выдыхаю облегченно, хотя бы на какое-то время покинув настоящий мир. Перед моими глазами разгорается неоновый голубой свет, и я оказываюсь стоящей на холме, смотрящей вниз на городские огни виртуального Токио, который легко мог бы сойти за настоящий. Единственное напоминание о том, что я нахожусь в симуляции, – окошко, парящее в центре моего поля зрения.

**Добро пожаловать назад, [не указано]**  
**Уровень 24 | K430**

Потом эти две строчки исчезают. [не указано] – это, естественно, не мое имя. В своем взломанном аккаунте я все еще могу бродить как анонимный игрок. Когда я сталкиваюсь с другими игроками, они видят случайно подобранный ник.

Оглянувшись, я вижу свою комнату пользователя, украшенную различными логотипами Warcross. Обычно у этой комнаты две двери: «играть» и «посмотреть на игру других». Однако сегодня есть и третья дверь, над которой парит надпись:

**Игра церемонии открытия Warcross'a**  
**Прямая трансляция**

В настоящей жизни я постукиваю пальцами по столешнице. В тот же момент очки реагируют на движение пальцев, и появляется виртуальная клавиатура. Я ищу Киру в каталоге игроков. Сразу же нахожу, связываюсь с ней, и несколько секунд спустя она принимает мое приглашение и появляется рядом. Как и у меня (и у большинства игроков), ее аватар выглядит как усовершенствованная версия ее настоящей. На ней несколько крутых предметов экипировки из игры, которые она купила: сверкающая нагрудная пластина, пара рогов.

– Пойдем, – говорит она.

Я иду вперед, протягиваю руку и открываю третью дверь. Меня ослепляет свет. Я шурю, а сердце знакомо подскакивает в груди, когда рев невидимых зрителей заглушает все остальные звуки. В наушниках включается саундтрек. Я оказываюсь на одном из миллионов парящих островков и смотрю вниз на самую красивую долину в моей жизни.

Просторные зеленые равнины переходят в кристально-голубую лагуну, окруженную высокими утесами и гладкими отвесными скалами с покрытыми зеленью вершинами. Шумят водопады, устремляясь вниз по скалам. Присмотревшись, я понимаю, что это не просто скалы, а огромные скульптуры, изображающие победителей прошлого турнира. Солнечные лучи пляшут по долине, рисуя светлые пятна на равнинах, в то время как парящие острова отбрасывают на нее свои тени. Стайки белых птиц перекликаются, пролетая над нами клином. Сквозь дымку вдалеке виднеются башни замка на утесе. Еще дальше, ближе к линии горизонта, в воздухе плавают величественные океанские существа, похожие на скатов. По коже пробегает дрожь, словно сам воздух наэлектризован.

Даже подобранный для этого уровня саундтрек величественный, полный оркестровых струнных и мощных барабанов, окрыляющий мое сердце.

Поверх этого громкий голос отдается эхом по всему миру: «Добро пожаловать на игру церемонии открытия Warcross».

Тихий «дзынь» – и прозрачный пузырь появляется перед глазами:

**Вход в церемонию открытия!**  
**+150 очков. Дневной счет +150**  
**Уровень 24 | K580**

Потом он бледнеет и исчезает. Награда за просмотр этой игры – 150 очков, и они помогли бы повышению моего уровня... только вот я взломала эту версию Warcross'a. Жаль. Если бы я играла как нормальный человек, я б уже была, наверное, на 90-м уровне. Но я все еще на уровне 24.

– Они всегда делают все на высоте, правда? – голос Киры заставляет меня выйти из задумчивости. На ее лице восхищение.

Я улыбаюсь, глубоко вдыхаю и раскидываю руки в стороны. А потом прыгаю со своего парящего острова. И лечу.

Внутри все обрывается, ведь мозг верит, что я действительно в тысячах метров над землей. Я кричу от восторга, паря над равниной, музыка подзадоривает меня. Для официально соревнующихся игроков есть ограничения: некоторые миры позволяют игрокам летать или плавать под водой, а в других тебе нужно повиноваться законам гравитации. Но вот простым наблюдателям можно свободно бродить по этому миру и делать что угодно. Нам запрещено как-либо изменять его или мешать игрокам. Хотя игроки нас не видят. Они слышат лишь подбадривающий или разочарованный рев, а также выкрики судьи.

Я лечу сквозь парящие острова, словно призрак, направляясь как можно выше, пока не оказываюсь на максимальном удалении от земли. Тогда я разворачиваюсь и бросаюсь вниз, как метеор. Наконец я приземляюсь на один из парящих островов, и как раз в этот момент выкрики зрителей смешиваются с голосами комментаторов игры в моих наушниках, словно я слушаю их по радио.

– Пришло время ежегодной игры церемонии открытия! – восклицает один из них. – Мы собрались здесь сегодня вечером, чтобы посмотреть на это выступление звезд перед началом сезона соревнований. В дальнем углу – команда «Альфа» под предводительством Эшера Винга! А в ближнем углу – команда «Бета», возглавляемая Пенном Вачовски!

Наконец появляются игроки на противоположных краях скопления парящих островов. Я улетаю от Киры и направляюсь поближе, чтобы лучше их рассмотреть.

Правила требуют, чтобы аватары официальных профессиональных игроков Warcross'a были похожи на них настоящих – без безумных модификаций, которые применяют другие пользователи, а также все члены команды должны быть одеты в один цвет. Команда «Альфа» – в синем. Вот длинноногая блондинка Джена в синих облегающих доспехах Warcross, текстура драконьих чешуек подобрана под этот уровень. Она один из самых молодых игроков – ей всего восемнадцать, как и мне, и она из Ирландии. Пока я смотрю на нее, Джена перебрасывает волосы через плечо и упирает руки в боки. Ее серебряные нарукавники сверкают на солнце, как и одинаковые ножи, пристегнутые к бедрам. Публика криками выражает свое одобрение.

На парящем острове рядом стоит Макс. Макс – сын миллионеров, выпускник Гарварда. Его роль в Warcross'e – Боец, потому что он сильный и мускулистый. Его цель – сражать других игроков, а не охотиться за артефактом. В свои двадцать восемь лет он самый старший игрок в турнирах этого года. На его плечах огромные и громоздкие доспехи, такие отполированные, что отражают небо и резко контрастируют с его темной кожей.

Еще есть Эшер, капитан команды, стоящий дальше всех от меня. Изначально он был известен лишь как младший брат Дэниела Бату Винга, актера и каскадера, но теперь Эшер сам стал звездой благодаря Warcross'у. У него густые светло-русые волосы, почти белокурые, а глаза

ярко-голубого цвета, такого же, как и лагуна под ним. Темно-сапфировые доспехи дополнены стальными пластинами на плечах и кожаными ремнями на руках и талии.

Он дерзко улыбается, скрещивает руки на груди и выкрикивает вызов команде противников на другой стороне игрового поля, что приводит зрителей в экстаз. Когда я переключаю очки, чтобы взглянуть на аудиторию в «Токио Доуме», то вижу, как они выкрикивают его имя и машут светящимися палочками. «Женись на мне, Эшер!» – написано на фанатских плакатах. Эшер говорит что-то по внутренней связи своей команде. Над его головой парит сверкающий голубой бриллиант. Это артефакт команды.

Ведущая начала официальный ритуал перед стартом: она зачитывает текст о спортивном поведении и честной игре. Пока она говорит, мое внимание переключается на команду «Бета». Они все одеты в красное, разумеется – в ежегодной игре-открытии всегда играют синие и красные. Над головой Пенна, капитана «Беты», переливается красный артефакт. Они с Эшером ухмыляются друг другу, и выкрики зрителей звенят еще громче.

В моих наушниках ведущая завершает свою речь уже традиционным напоминанием о цели игры для зрителей-новичков.

– Помните, команды, у вас только одна цель – захватить артефакт команды противника, прежде чем они захватят ваш!

Каждый игрок поднимает правый кулак и дважды бьет себя в грудь – стандартный ответ-соглашение с правилами. Затем все на мгновение будто замирает.

– На старт! – кричит комментатор. Толпа подхватывает. – Внимание! Марш!

Мир сотрясается от рева невидимой аудитории, и облака в небе начинают двигаться быстрее. Гроза, черневшая на линии горизонта, приближается к нам с пугающей скоростью, молнии рассекают небо все ближе с каждой секундой. Во всех мирах Warcross'a чем дольше длится игра, тем сложнее становится.

В то же время над многими островами появляются яркие цветные шарики. Это бонусы – временные заряды суперскорости, крыльев для кратковременных полетов, универсальных защитных щитов и все в таком духе. В игре встречаются десятки различных бонусов, и постоянно добавляются новые. Бонусы низкого уровня (например, позволяющий прыгать выше) встречаются повсюду. Три таких я вижу поблизости. Но высокоуровневые бонусы (в частности возможность летать в течение всей игры) очень редки, и достать их сложно. Некоторые бонусы так ценны, что команда может отправить одного из своих игроков искать их до конца игры.

Бонусы могут стоить много денег в сообществе Warcross'a. В обычных играх собранные неиспользованные бонусы можно хранить в инвентаре игрока. Их можно обменять или продать другим игрокам. Ценные бонусы можно продать за тысячи койнов.

Warcross так хорошо прописан, что я никогда даже не пыталась украсть бонусы. Но недавно я нашла ошибку в системе безопасности, которая позволяет мне забрать что-то из аккаунта игрока *в тот самый момент*, когда он собирается это использовать.

Я осматриваюсь по сторонам, прикидывая, сколько могла бы выручить, стащив что-нибудь из этого на продажу. Но то, что я вижу, стоит слишком мало. Пятьдесят койнов за это, тридцать за то. Ради таких сумм точно не стоит взламывать самую большую игру и рисковать получить еще одну черную отметку в личном деле.

– Эшер делает первый ход в игре, – голос комментатора отдается эхом в моих ушах, – он дает Джене какие-то указания. По поводу захвата бонуса.

Конечно же, Эшер заметил кое-что прежде всех остальных. Он сначала смотрит на Джену, потом машет рукой в сторону шарика над высокой скалой на дальней стороне лагуны. Она не медлит; сразу же прыгает со своего парящего острова на другой, продвигаясь к скале. За ее спиной остров, на котором она только что стояла, рассыпается в пыль.

– Что-то привлекло внимание Эшера! – вставляет другой комментатор. – Ведь это серьезное решение – отослать одного из лучших игроков.

В то же время Эшер и его Боец Макс бросаются вперед. Другая команда уже вышла на охоту и мчится к ним. Каждый остров, с которого игрок перепрыгнул на следующий, рассыпается, так что шаги нужно как следует продумывать. Эшер и Макс двигаются как один, все их внимание приковано к Пенну. Они собираются атаковать его с двух сторон.

Я вытягиваю шею в направлении далекого объекта в попытке рассмотреть бонус, которым заинтересовался Эшер. Я вижу его. Бонус – мраморная сфера, такая красная, словно ее окунули в кровь.

– «Внезапная смерть»! – восклицание комментатора совпадает с моим вскриком изумления.

Действительно редкий бонус. «Внезапная смерть» может обездвижить любого выбранного тобой игрока до конца игры, так что он или она не смогут помочь своей команде. Никогда не видела, чтобы этот бонус использовался в игре во время обычных матчей по Warcross'у, и только пару раз он попадался в официальных турнирах.

Он, должно быть, стоит пять, а может, и все *пятнадцать* тысяч долларов.

Несмотря на размер, Макс быстрее Эшера. Он настигает Пенна первым и прыгает за красным артефактом над его головой. Пенн вовремя уходит в сторону. Остров, на котором оба стоят, начинает разрушаться, он не может выдерживать обоих. Пенн прыгает на следующий ближайший остров, но рука Макса уже сомкнулась вокруг его предплечья, и он с воплем дергает его назад. Пенн улетает в сторону. Он успел ухватиться за край острова и не свалился в лагуну. Там он висит, беспомощный и сбитый с толку. Зрители режут, а индикатор жизни Пенна падает на несколько делений из-за удара Макса.

**Пенн Вачовски | Команда «Бета»**

**Жизнь -35 %**



Теперь в игру вступает Эшер. Он спрыгивает со своего острова как раз в момент его разрушения и выверенным движением приземляется на корточки на остров, за который цепляется Пенн. Остров сотрясается от удара. Эшер наклоняется, хватая Пенна за горло – тот еще не отошел от предыдущей атаки – и буквально вбивает его в землю острова, по которому расходятся трещины.

Вспышка голубого света кольцом окружает Эшера после атаки.

**Пенн Вачовски | Команда «Бета»**

**Жизнь -92 % | ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ**



Невидимая аудитория ревет, а комментатор кричит: «*Пенн проигрывает!* Если он не защитит артефакт своей команды, Эшер закончит эту едва начавшуюся игру...»

Пенн освобождает одну руку и выпускает бонус «Молния» в Эшера, прежде чем тот успевает нанести смертельный удар. Ослепительная вспышка света на мгновение поглощает Эшера. Он вскидывает руки вверх, но уже слишком поздно: бонус ослепил его на целых пять секунд. Его индикатор жизни падает на 20 процентов. Пенн бросается за артефактом Эшера.



В последний момент Макс спасает их артефакт, схватив его первым, так что теперь он парит над его головой.

Толпа ревет – кто в поддержку, а кто в недовольстве. Я следую их примеру. Но я не могу перестать думать о бонусе «Внезапная смерть».

«Не делай этого».

– Отличный ход со стороны «Беты»! Пенн поработал над своей стратегией защиты! – комментатор перекрикивает шум толпы. Он говорит, а штормовые тучи уже добрались до нас, закрывая солнце. – Мы потеряли из виду Кенто, но он, кажется, охотится за Дженой. Оба направились за бонусом «Внезапная смерть»!

Нас накрывает сильный порыв ветра. Парящие острова начинают раскачиваться в воздухе. Крупные капли дождя делают все скользким, и на ногах удержаться теперь сложнее.

Я устремляю внимание на Джену и Кенто, чьи маленькие яркие фигурки быстро приближаются к парящему над скалой бонусу. Потом я спрыгиваю с острова и лечу в их направлении. И вот я уже пару возле кроваво-красной «Внезапной смерти» и наблюдаю, как Джена и Кенто бросаются к ней.

Я сосредотачиваюсь на бонусе. Теоретически, если Джена или Кенто захватят «Внезапную смерть», я смогу взломать их аккаунты. Я смогу украсть «Внезапную смерть» прямо из их инвентаря. И тогда я смогу ее продать.

«Пятнадцать тысяч долларов».

Против моей воли голова начинает кружиться от возбуждения. Сработает ли? Никто и никогда раньше не взламывал даже обычную игру Warcross, что уж говорить об официальной игре чемпионата? Неслыханно. Я не знаю, смогу ли добраться до их аккаунтов так же, как и в обычных играх Warcross. Может не сработать.

Если меня поймают и арестуют, то теперь осудят как взрослую.

Нарушение закона только ускорило смерть отца. И уж точно не сделало мою жизнь легче.

Я остаюсь на месте, разрываясь на части, в горле першит от сухости.

А что если у меня получится его украсть? Это всего лишь бонус в игре, я никому не наношу вред. Да, я никогда не пробовала этот прием на такой арене Warcross'a, но вдруг сработает? Я могла бы перепродать его за тысячи. Я могла бы сразу получить деньги и отдать их мистеру Элсоулу, погасить свои долги. Это могло бы меня спасти. И больше я никогда не буду так делать.

Соблазн терзает меня. Интересно, так ли чувствовал себя отец каждый раз, включая интернет, чтобы сделать *еще одну, последнюю, ставку*.

Всего одну ставку. *Один разочек*.

Джена первой добирается до бонуса. Она успевает лишь смахнуть его с верхушки утеса, как Кенто уже бросается на нее.

Если я сейчас не приму решение, будет слишком поздно.

Я двигаюсь инстинктивно. Мои пальцы в безумном темпе стучат по столешнице. Я поднимаю директорию игроков, ищу профиль Джены. В это время Джена сбрасывает Кенто с себя и изящно ныряет вниз, в лагуну. Оглушающий гром аплодисментов слышится сверху.

Наконец я нахожу имя Джены. В моем распоряжении всего несколько секунд. «*Не делай этого*». Но я уже это делаю. Появляется весь список ее виртуальных вещей. Я пролистываю его, пока не нахожу самый новый – «Внезапная смерть», светящаяся и алая.

Единственное слабое место, которое мне удалось найти в системе безопасности Warcross, – это маленькая заминка, когда игрок собирается использовать предмет. В ту долю секунды, когда предмет переходит из аккаунта в игру, он уязвим.

Мои пальцы дрожат. Передо мной Джена тянется к своему новому бонусу. В ее инвентаре я вижу, как он переливается золотым. Вот мой единственный шанс. Я задерживаю дыхание,

жду – «не делай этого!» – и вбиваю одну-единственную команду как раз в тот момент, когда предмет покидает руку Джены.

По моему телу проходит дрожь. Я замираю. И, кажется, все в игре замерли.

Потом я замечаю, что Эшер смотрит прямо на меня. *Словно он видит меня.*

Я моргаю. «Это невозможно. Я же зритель». Но Джена тоже смотрит прямо на меня. Их глаза широко открыты. Только тогда я понимаю, что бонус «Внезапная смерть» официально появился в моем аккаунте. Я краем глаза вижу его в своем инвентаре.

«Получилось. Мой взлом сработал».

Но каким-то образом, успешно ставив бонус, я случайно попала в игру.

Слышится свисток судьи. Радостные крики зрителей превращаются в удивленный шепот. Я остаюсь на месте, не зная, что делать. В панике я набираю еще одну команду, пытаюсь снова стать частью публики. Но бесполезно.

Все – игроки, ведущие, миллион зрителей – видят меня.

– Ты кто такая? – спрашивает Эшер.

Я просто смотрю на него в оцепенении.

Вспышка красного света поглощает сцену, и раздается вездесущий голос: «Тайм-аут, – громыкает он. – Ошибка системы».

Потом мой экран темнеет. Меня выкинули из игры обратно в мою комнату игрока с видом на виртуальный Токио. Двери в комнате исчезли. Бонус «Внезапная смерть» все еще светится в моем инвентаре.

Но как только я тянусь к нему, он исчезает. Они удалили его из моей директории.

Я срываю с лица очки. Откидываюсь назад на стуле и безумными глазами осматриваю комнату. Мой взгляд останавливается на Кире, сидящей напротив. Она тоже сняла очки и уставилась на меня с тем же выражением непонимания на лице, что и Джена.

– Эм, – шепчет Кира, – что ты сделала?

– Я... – я запинаясь. Что-то в моих действиях, когда я залезла в аккаунт Джены, стерло мою анонимность. Я открыла себя. Я смотрю на стол. В голове шумит.

Кира откидывается назад:

– Я видела тебя в игре, – говорит она, – Эм... Эшер *обратился* к тебе. Он тебя видел. Они *все* тебя видели». Она всплескивает руками в потрясении. – Ты взломала игру!

Она вообще не понимает, в какие проблемы я только что влипла. Она думает, что это была случайность. Под моей разрастающейся паникой простирается океан сожалений. Я не знаю, что Henka Games делают, когда ловят хакера, но они точно запретят мне играть в Warcross. Меня отправят под суд за это.

– Мне жаль, – отвечаю я, все еще в тумане. – Может, они... не придадут этому большого значения...

Мой голос затихает. Кира вздыхает и откидывается на спинку стула. Некоторое время мы не разговариваем. После такого погружения в Warcross тишина в квартире кажется подавляющей.

– Ты умна, Эм, – наконец говорит Кира, встречаясь со мной взглядом. – Но мне кажется, что тут ты глубоко заблуждаешься.

И словно в подтверждение ее слов, мой телефон зазвонил.

## 5

Мы обе подпрыгиваем от неожиданности. Взглянув на телефон, я вижу, что звонок идет с «неизвестного номера».

– Ты ответишь или нет? – спрашивает меня Кира. Ее глаза так же широко распахнуты, как и мои. Я лишь беспрестанно мотаю головой, не отрывая взгляда от телефона, и не двигаюсь с места, пока, кажется, целую вечность спустя, он не перестает звонить.

Но он сразу же начинает звонить снова. «Неизвестный номер».

Моя кожа покрывается мурашками. Я отключаю звук телефона и бросаю его на диван, чтобы не видеть. В тишине я сижу, скрючившись на стуле, пытаюсь не встречаться взглядом с потрясенной Кирой.

Скорее всего, звонила полиция. Приедут ли они арестовывать меня, если я не ответила на звонок? Подает ли Henka Games на меня в суд? До меня доходит, что я только что прервала игру, которую смотрело полмиллиарда человек, игру, которая получает миллионы спонсорских денег. Назначит ли сама компания награду за мою голову, а другие охотники начнут искать меня? Возможно, уже прямо сейчас они рассылают сообщения о награде, и по всему городу охотники запрыгивают на свои мотоциклы или в такси, спеша поймать меня. Я обнимаю колени трясущимися руками.

Я могла бы сбежать. Мне стоило бы это сделать. Сесть на первый же поезд и уехать из города, пока все не поутихнет. Но я сразу морщусь от этой невозможной мысли. Если я сбегу, то куда? Как далеко я смогу уехать с тринадцатью долларами в кармане? И если – точнее, *когда* они меня поймают, – это лишь усугубит тяжесть моего преступления. Возможно, безопаснее всего просто оставаться на месте.

Кира подходит к дивану:

– Эм, он продолжает звонить.

– Тогда перестань на него смотреть, – огрызаюсь я. Слова прозвучали грубее, чем я хотела.

Она вскидывает руки:

– Отлично. Как пожелаешь, – не проронив больше ни слова, она разворачивается и идет к своему матрасу. Я закрываю глаза, опускаю голову на руки и облокачиваюсь о стол. Тишина в комнате стоит давящая, и хотя я не слышу свой телефон, все равно *чувствую*, что он все еще звонит. В любой момент может раздаться громкий стук в дверь.

«К каждой запертой двери есть свой ключ». Но в этот раз я угодила в тупик.

Не знаю, как долго я сидела вот так за столом, прокручивая идеи и планы в голове, пока они все не смешались, а я в полном изнеможении не начала клевать носом. Я поняла, что заснула, только когда сквозь мрак услышала звук.

«Дзынь».

«Дзынь».

«Дзынь».

Я с трудом приоткрываю один глаз. Это мой будильник? Солнце пробивается сквозь жалюзи. Какое-то мгновение я восхищаюсь красотой яркого света. Честно говоря, обычно именно такой яркий свет сообщает мне, что я куда-то опаздываю. Меня охватывает нехорошее предчувствие. Я заснула прямо за обеденным столом.

Я вскидываю голову. Все тело ломит, руки затекли оттого, что я проспала на них всю ночь. Я осматриваюсь, все еще не придя в себя. Воспоминания о событиях вчерашнего дня накрывают меня. Когда Кира отправилась спать, я осталась за столом, спрятав лицо в руках, гадая, как я могла быть такой дурой, что раскрыла себя пятиста миллионам человек. Должно

быть, прошлой ночью мне снились кошмары – я не могу ни один из них вспомнить, но чувствую себя измотанной, а сердце бешено колотится.

«Телефон звонит. “Неизвестный номер”». Мое сердце вздрагивает, взгляд ищет телефон, все еще лежащий на диване. Я проспала несколько часов, а никто так и не пришел.

Частично паника прошлой ночи отступает, и шок от осознания, что я оказалась в центре игры открытия, проходит. Возможно, ничего страшного и не случится. Все эти события кажутся просто сном.

«Дзынь».

Я поворачиваюсь в сторону звука. Он исходит из моего телефона. Внезапно я вспоминаю, что сегодня среда. Я опаздываю на свою смену в закусочной. Должно быть, это босс мне пишет. Я не отключила звук сообщений. В мгновение ока мое беспокойство переключается со вчерашнего взлома на страх потерять единственную работу, приносящую деньги.

Я вскакиваю со стула. Кира ворочается в своем углу, частично скрытая из виду картонной стенкой. Я бегу в ванную, засовываю зубную щетку в рот, пробегаюсь расческой по спутанным радужным волосам. На мне та же одежда, что и вчера. Придется так. Нет времени переодеваться. Я мысленно проклиная себя, почищая зубы. Меня уволят из-за пропуска смены. Моя голова клонится под тяжестью событий. Я облокачиваюсь на раковину.

«Дзынь».

«Дзынь! Дзынь!»

– Да чтоб тебя, – бормочу я. Когда мой телефон еще два раза «дзынькает», я сдаюсь и спешу к нему из ванной. – Иду! – ворчу я, будто босс может меня услышать.

Хватаю телефон и смотрю на длинный список сообщений.

Восемьдесят четыре сообщения с неизвестного номера. Во всех одно и то же:

**Мисс Эмика Чен, пожалуйста, срочно позвоните 212-555-0156.**

Неприятное чувство снова охватывает меня.

– Эм.

Я поворачиваюсь и вижу, что Кира уже встала и смотрит на улицу через жалюзи. Только теперь я слышу шум голосов снизу.

– Эми, – говорит Кира, – иди посмотри.

Я тихонько подхожу к ней. Тонкие лучи света пробиваются через жалюзи, окрашивая мои руки в желтую полоску. Губы Киры сжаты, она нахмурилась, не понимая, что происходит. Я смотрю на улицу через щелочку в жалюзи.

Группа людей столпилась на ступеньках, ведущих к нашему квартирному комплексу. У них огромные камеры. Я вижу буквы на их микрофонах – это местные новостные станции.

Все внутри меня переворачивается:

– Что происходит?

Кира поворачивается ко мне, нащупывает в кармане телефон. Быстро что-то набирает. Я практически не дышу, прислушиваясь к шуму голосов на улице.

Кира зачитывает результаты поиска с телефона. Она бледнеет, глаза широко раскрыты.

– Эми, – говорит она, – ты везде.

Я смотрю на список новостных статей с одной и той же фотографией – я со своими радужными волосами в центре игры открытия Warcross, а шокированный Эшер, повернувшись, смотрит на меня. Кира листает вниз. Статьям нет конца. Заголовки сливаются в один.

**Зритель взламывает игру-открытие Warcross’a**

--

## Warcross взломали!

--

## *Хакер прерывает открытие Warcross'А*

--

## Кто такая Эмика Чен?

Во рту пересохло от упоминания моего имени. Было глупо думать, что мой маленький трюк прошлой ночью не привлек бы всеобщего внимания. Моя личность раскрыта. Не только раскрыта, но и распространена по всему интернету. «Бежать уже слишком поздно». Я стою как вкопанная, а Кира продолжает листать, удивление на ее лице только растет.

– Это не может быть обо мне, – заикаюсь я. – Не может. Я сплю.

– Не спишь, – Кира снова показывает мне телефон. Я читаю заголовки с моим именем на каждом шагу. – Ты – самая популярная тема в мире.

У обеденного стола снова начинает звонить телефон. Мы одновременно поворачиваемся к нему.

– Кира, – прошу я, – будь другом, посмотри, что это за номер. – Она следует за мной к обеденному столу, я беру в руки телефон и просматриваю бесконечный список одинаковых сообщений: – 212-555-0156.

Кира набирает номер в поисковике. Секундой позже она сглатывает и поднимает на меня взгляд.

– Это номер штаб-квартиры Henka Games на Манхэттене.

От ужаса по моей спине и рукам бегут мурашки. Henka Games отправили мне более восьмидесяти сообщений. Мы с Кирой смотрим друг на друга некоторое время, а комнату наполняет шум с улицы.

– Наверное, это их юристы, – шепчу я. У меня начинает кружиться голова. Мысли проносятся одна за другой: полицейские сирены, наручники, залы суда, помещения для допроса. Знакомые ситуации. – Кира, они подадут на меня в суд.

– Лучше позвони им, – отвечает Кира, – станет только хуже, если будешь ждать.

Она права. Я секунду медлю, но все же хватаю телефон. Руки так сильно трясутся, что я едва могу набрать номер. Кира ходит из стороны в сторону со скрещенными на груди руками.

– Поставь на громкую связь, – добавляет она. Я так и делаю и держу телефон между нами.

Я ожидала какого-то стандартного корпоративного автоответчика вроде «Спасибо, что позвонили в Henka Games, нажмите «1» для выбора английского языка». Но вместо этого я слышу лишь один гудок, а потом женский голос отвечает:

– Мисс Эмика Чен? – спрашивает она.

Я удивлена таким личным приветствием и пытаюсь подобрать ответ.

– Привет. Да. В смысле я. Я имею в виду это я.

Почему я удивляюсь? Очевидно, они знают мой номер телефона, учитывая лавину из оставленных сообщений. Должно быть, они перенаправили меня сразу же к оператору, как только я набрала номер. *Они ждали.*

– Отлично, – говорит женщина. – У меня здесь мистер Хидео Танака на линии. Пожалуйста, подождите.

Кира шумно вздыхает и замирает. Она смотрит на меня большими глазами. А я смотрю на нее и сосредотачиваюсь лишь на музыке, играющей в трубке. Я, кажется, сошла с ума. «Она только что сказала?...»

Мы обе подсказываем, когда музыка вдруг обрывается. Звучит мужской голос. Этот голос я узнаю из тысячи, я слышала его в многочисленных документальных фильмах и интервью. Он принадлежит человеку, с которым я меньше всего рассчитывала когда-либо поговорить.

– Мисс Чен? – спрашивает Хидео Танака.

У него британский акцент. «Он ходил в британскую международную школу, – лихорадочно напоминаю я себе. – Учился в Оксфорде». Его голос, легкий и благородный, несет в себе властность человека, управляющего огромной корпорацией. Я способна лишь стоять с телефоном в руке и смотреть на Киру, словно могу видеть сквозь нее.

Кира машет руками, напоминая, что я должна ответить ему:

– Э-э-э, – выдавливаю я, – привет.

– Рад познакомиться, – говорит Хидео, и телефон в моей ладони начинает трястись. Кира сжаливается и берет его в свои руки. Я уверена, что дальше Хидео заговорит о моем взломе, так что я сразу же начинаю бормотать извинения, словно это может помочь.

– Мистер Танака, насчет вчерашнего... Послушайте, я очень, очень сожалею о случившемся... Я не специально, клянусь: мои очки уже старые, и с ними бывают проблемы, – я снова морщусь. – То есть, не то чтобы они плохо сделаны, совсем наоборот! То есть...

– Да. Вы сейчас заняты?

«Занята ли я сейчас?» Хидео Танака разговаривает со мной по телефону и спрашивает, занята ли я сейчас? Кажется, глаза Киры вот-вот выпадут из орбит. «Не говори ерунды, Эмика». Не дергайся.

– Ну, – отвечаю я, – вообще-то, я опаздываю на свою смену в закусочной...

Кира шлепает себя по лбу ладонью. Я поднимаю обе руки в панике.

– Извините, что мешаю вашим планам, – говорит Хидео, словно мой ответ был самым естественным в мире, – но не хотели бы вы прогулять сегодня работу и приехать в Токио?

В ушах начинает звенеть:

– Что? В Токио, который в Японии?

– Да.

Я раздосадована – хорошо, что он не видит, как я краснею. Чего я ожидала, интересно: Токио, штат Нью-Джерси?

– Типа прямо сейчас?

Кажется, мои слова его позабавили:

– Да, типа, прямо сейчас.

– Я... эээ, – у меня кружится голова, – я бы с удовольствием, но нас с соседкой завтра выкинут из квартиры, так что...

– О ваших долгах позаботились.

Мы с Кирой обмениваемся озадаченными взглядами.

– Извините, что? – бормочу я. – О них... позаботились?

– Да.

Вечные подсчеты в моей голове. Аренда, счета, долг. «О ваших долгах позаботились». Вот так просто они разлетаются в стороны, оставляя лишь белый шум. Как это возможно? Если я сейчас отправлюсь к мистеру Элсоулу, он просто махнет рукой и скажет, что все улажено?

Зачем Хидео Танака делать это? Внезапно у меня снова начинает кружиться голова, и я чувствую, словно вот-вот покину свое тело. «Не падай в обморок».

– О них нельзя просто так позаботиться, – я слышу свои слова. – Это большая сумма.

– Уверяю вас, все было просто. Мисс Чен?

– Да. Извините, да, я все еще здесь.

– Отлично. У вашего дома ждет машина, которая отвезет вас в международный аэропорт Кеннеди. Возьмите с собой что хотите. Машина подождет, сколько нужно.



– Машина? Но... секунду... А когда вылет? Какая авиакомпания? Сколько у меня времени?..

– Это мой личный самолет, – говорит он спокойно, – он вылетит, когда вы в него сядете. Его личный самолет.

– Подождите... Насчет вещей. Как долго я там пробуду? – мой взгляд возвращается к Кире. Она бледна, все еще пытается осознать, что наши долги стерлись в мгновение ока.

– Если вы хотите, чтобы какие-то ваши вещи были упакованы и отправлены в Токио, – отвечает он, – то просто скажите, и это будет сделано сегодня же. А пока все, что вам понадобится, мы обеспечим.

– Подождите-ка, – я мотаю головой. Отправить вещи? Надолго я там должна остаться? Я хмурюсь. – Что мне *нужно*, так это секунда, чтобы подумать. Я не понимаю.

Мои эмоции наконец выплескиваются, высвобождая поток мыслей:

– Что вообще происходит? Машина, мои долги, самолет, Токио... – быстро и бессвязно говорю я. – Вчера я прервала самую крупную игру года. Кто-то должен злиться на меня. По крайней мере, вы должны. Зачем мне ехать в Токио? – Я делаю глубокий вдох. – Чего вы от меня хотите?

На другом конце провода затишье. Внезапно я понимаю, что огрызаюсь на одного из самых влиятельных людей в мире – на моего кумира, того, о ком я читала и смотрела фильмы, сходила с ума многие годы, того, кто изменил мою жизнь. Напротив меня Кира сосредоточенно смотрит на телефон, словно пытаясь понять, какое выражение лица сейчас у Хидео. Я сглатываю в тишине. В какой-то момент мне становится страшно.

– Я хочу предложить вам работу, – отвечает Хидео. – Хотите услышать подробности?

## 6

Сознаюсь, я летала на самолете целый один раз. Это случилось, когда мама ушла и папа решил переехать из Сан-Франциско в Нью-Йорк. Все, что я помню из того полета, – это крохотный экран, на котором можно было смотреть мультики, и маленькое окошко, через которое я видела облака, и еще похожий на «Тетрис» поднос с какой-то сомнительной курятиной, а также видеоигру «Еж Соник-2» на телефоне. Я всегда в нее играла, когда нужно было поднять настроение.

Что-то мне подсказывает, что второй полет будет сильно отличаться от первого.

После звонка Хидео первым делом я понеслась через холл к двери мистера Элсоула и постучала. Одного взгляда на его ошарашенное лицо хватило, чтобы убедиться, что мне ничего не приснилось.

Нашу аренду оплатили до конца следующего года.

Я собирала вещи как в тумане. У меня нет чемодана, так что я запихнула в рюкзак столько вещей, сколько влезло. Мои мысли были в беспорядке, и все они были о Хидео. Для чего я ему нужна? Должно быть, что-то важное, если для этого необходимо прилететь в Токио. В прошлом Хидео действительно нанимал нескольких хакеров, чтобы помочь найти ошибки в Warcross'е, но все они были намного опытнее и, скорее всего, без проблем с законом. А вдруг он действительно зол на меня и собирается наказать, как только я окажусь в Японии? Это, конечно, дикая идея... но не более дикая, чем собрать вещи и лететь в Токио по приглашению Хидео Танаки. Сама эта мысль греет изнутри, и я в нетерпении: какую работу он мне предложит?

Кира наблюдает за мной, пока я бегаю по квартире.

– Когда ты вернешься? – спрашивает она, хотя слышала то же, что и я.

Я запихиваю еще одну футболку в рюкзак:

– Не знаю, – отвечаю ей, – наверное, скоро.

Втайне надеюсь, что это не так.

– Откуда ты знаешь, что это не розыгрыш? – спрашивает она. В ее голосе звучит замешательство. – Я имею в виду... это же показывали по всему интернету.

Я останавливаюсь и смотрю на нее:

– О чем ты?

– О том, что любой может набрать твой номер миллион раз, а потом сыграть над тобой самую невероятную шутку всех времен, разве нет?

«Вот в чем дело». И сомнений быть не может. Какой-то хакер подумал, что это будет забавно. Кто-то взломал слабую систему безопасности моего телефона, подделал голос Хидео, подставил меня. Теперь он небось помирает со смеху.

Но за нашу квартиру заплатили. Какой шутник бы потратил столько денег?

Я могу лишь пожать плечами:

– Ну, посмотрим, до чего дело дойдет. Мне особо нечего терять.

Закончив сборы, спешу к маленькому скоплению мелочей возле кровати. Мои рождественские украшения. Картина папы. Я беру и то, и другое, особенно бережно обращаясь с картиной. На ней фейерверк голубых, зеленых и золотых мазков. Но если отойти подальше, можно как будто увидеть его фигуру, держащую меня за руку на прогулке среди деревьев Центрального парка теплым вечером. Я смотрю на нее еще мгновение, потом упаковываю в сумку. Мне понадобится талисман в дорогу.

Час спустя я полностью готова. Я закидываю рюкзак и скейтборд за спину и выхожу из квартиры, но потом оборачиваюсь и смотрю на Киру. Меня охватывает странное чувство, словно я смотрю на жизнь, к которой не вернусь. Я вижу ее в последний раз. И, чувствуя при-

лив тепла, молча желаю ей всего наилучшего. У нее будет оплаченная квартира до конца следующего года. Может, это поможет ей встать на ноги.

– Эй, – говорю я, не зная, как попрощаться, – в закусочной на углу теперь понадобится новая официантка. Если ты ищешь работу.

– Ага, – улыбается она, – спасибо.

– Удачи.

Она торжественно кивает. Словно тоже знает, что это может быть навсегда.

– И тебе, – отвечает она.

Я закрываю за собой дверь и не оборачиваюсь. Когда я выхожу из здания, меня ослепляют яркие вспышки. Я шурюсь и пытаюсь рукой закрыть лицо. Рев голосов усиливается.

– Мисс Чен. Мисс Чен! Эмика! – я не сразу понимаю, какого черта эти люди сразу узнали меня, но потом вспоминаю, что радужные волосы легко выдадут во мне девушку с опубликованных скриншотов.

Огромная фигура поднимается по ступенькам, расталкивая журналистов.

– Позвольте, мадам, – говорит он дружелюбно и берет мой рюкзак и скейтборд. Он вытягивает передо мной руку и начинает прокладывать путь вниз по ступенькам. Когда один из журналистов пытается протиснуться ближе, он с рыком отталкивает его. Я послушно слеую за своим новым телохранителем, игнорируя вопросы, сыплющиеся со всех сторон.

Наконец мы пробиваемся к машине – самому красивому блестящему автомобилю, который я когда-либо видела. Готова поспорить, на нашей улице такая машина впервые. Телохранитель кладет мои вещи в багажник. Одна из дверей открывается автоматически, ждет, пока я залезу внутрь, и закрывается. Внезапная тишина – стена между мной и гоном снаружи и невероятное облегчение. Все в машине выглядит так роскошно, что мне кажется, я ее порчу, просто сидя здесь. Запах новой машины все еще витает в салоне. Бутылки шампанского в углублениях, вырезанных в кубе льда. В окна видны виртуальные маркеры над улицами и зданиями. «Рэнделл авеню» – гласит цепочка белых букв на противоположной стороне улицы. Разноцветные маленькие облачка с текстом всплывают над каждым зданием. «Жилищный комплекс “Зеленые Холмы”». «Прачечная». «Китайская еда». В эту машину встроен «Нейро-Линк».

Вдруг в салоне включается свет. Звучит голос:

– Здравствуйте, мисс Чен, – говорит он. Я вздрагиваю.

– Привет, – я сижу прямо, не зная, куда смотреть.

– Есть предпочтения по поводу настроя в салоне? – продолжает голос. – Может быть, что-то спокойное?

Я смотрю на толпу журналистов, все еще кричащую в затемненные стекла автомобиля.

– Спокойное подойдет, мистер... Машина.

– Фред, – говорит машина.

– Фред, – отвечаю я, пытаюсь не обращать внимания на странное ощущение, что я разговариваю с бутылкой шампанского в кубе льда, – привет.

Все окна внезапно меняются, и вместо журналистов появляется вид на потрясающий ландшафт: ветер играет в высокой траве, белые утесы на горизонте, чистая вода океана и белая пена, подкрашенные закатом в оранжевый и красный облака. Даже хаос на улице кажется теперь приглушенным, и вместо него я слышу крики чаек и шум виртуального океана.

– Я Джордж, – говорит телохранитель, когда машина двигается с места. – У вас, должно быть, было интересное утро.

– Да уж, – отвечаю я. – Так... вы знаете, почему мы едем в аэропорт?

– Мистер Танака только дал мне инструкции доставить вас в целости и сохранности к самолету.

Я снова поворачиваюсь к виртуальному морскому пейзажу. Инструкции от Хидео. Возможно, все-таки это не коварный розыгрыш.

Полтора часа спустя спокойные ландшафты за окном исчезают, и снова появляется настоящий мир. Мы приехали в аэропорт. Вместо того чтобы ехать по кругу со всеми остальными автомобилями, мы поворачиваем на маленькое ответвление, ведущее к большой асфальтированной площадке за аэропортом. Здесь машина заезжает в частный ангар рядом с несколькими самолетами.

Я вылезая из темного салона и шурю на свету. На одном из самолетов написано Henka Games. Он огромен, размером практически с пассажирский лайнер, только узкий и гладкий, с элегантным носом, который отличает его от остальных самолетов. Панели по бокам самолета выглядят необычно – они практически прозрачные. Главная дверь открыта, и трап спущен на землю, где лежит красный плюшевый ковер. Этот самолет Хидео использует для путешествий.

– Прошу сюда, мисс Чен, – говорит мне Джордж, слегка склонив голову. Я направляюсь к багажнику, чтобы забрать рюкзак, но он меня останавливает. – Вам ничего не нужно нести самой в этой поездке, – добавляет он с улыбкой.

Я смущенно стою с пустыми руками, а Джордж берет вещи и ведет меня к самолету.

Я поднимаюсь по ступенькам. На верхней платформе двое стюардов в безупречной форме встречают меня ослепительными улыбками и склоняют головы. «Мистер Танака приветствует вас на борту», – говорит один из них. Я киваю, не зная, что ответить. Следит ли Хидео за всеми этапами моего пути? Знает ли он, что я сажусь в самолет в этот самый момент? Я все еще думаю о словах стюарда, но потом вижу салон самолета.

Теперь я понимаю, почему внешние панели выглядели такими прозрачными. Оказывается, интерьер снабжен стеклянными панелями, через которые видно аэропорт, взлетную полосу и небо. Потом я замечаю, что на панелях едва заметно выгравированы логотипы Henka Games. Тонкие полоски света обрамляют панели. Я только видела салон самолета, заставленный сиденьями, а в этом в дальнем конце стоит полноразмерный кожаный диван, по двум сторонам встроены кровати, а также есть ванная комната, душ и несколько кресел в начале салона. Бокал с шампанским и тарелка со свежими фруктами стоят на столике между креслами. Я замираю, чувствуя себя неловко среди всей этой роскоши.

Джордж кладет мои вещи в шкаф в хвосте самолета. Потом салютует и улыбается мне. «Счастливой дороги, – говорит он, – наслаждайтесь полетом». Я не успеваю спросить, о чем речь, так как он поворачивается и идет вниз по ступенькам к своей машине.

Стюарды закрывают дверь. Один из них предлагает мне располагаться как дома. Я бреду к одному из кресел, аккуратно сажусь на мягкую кожу и изучаю подлокотники. Меняются ли эти стеклянные панели, как окна в машине, из которой я только что вышла? Я только собираюсь спросить об этом приближающегося стюарда, как он меня опережает, предлагая очки. Я сразу же узнаю последнее поколение очков Warcross, которые сейчас продаются в магазинах. Они намного мощнее тех старых прокатных очков, которые я использовала.

– Приятного вам полета, – говорит стюард, улыбаясь.

– Спасибо, – я верчу очки в руках, восхищаясь золотыми дужками. Мои пальцы замирают на элегантном логотипе: «Александр Маккуин для Henka Games». Это роскошная версия очков из ограниченной коллекции. Папа бы пришел в восторг, увидев их.

Я уже собираюсь надеть их, как самолет начинает двигаться. Мой взгляд сразу же обращается к стеклянным панелям по бокам и наверху самолета. Я смотрю сквозь них на взлетную полосу и даже вижу посадочные шасси. Если не отрывать взгляда, то кажется, что кресла парят над землей, и ничто не отделяет нас от внешнего мира. Земля проносится мимо все быстрее. Надо мной чистое голубое небо, и появляется ощущение, что мы спешим навстречу верной смерти.

И тут самолет отрывается от взлетной полосы, и меня слегка вдавливают в сиденье. Сквозь стеклянные панели видно, как мир остается позади, а мы поднимаемся в воздух.

Я не осознаю, как крепко вцепилась в кресло, пока стюард не дотрагивается до моего плеча. Я поднимаю глаза и вижу его легкую улыбку.

– Не нужно волноваться, мисс, – говорит он сквозь шум мотора, – это один из самых продвинутых самолетов в мире. Он сверхзвуковой. Отсюда мы долетим до Токио меньше чем за десять часов.

Он кивает на мой подлокотник, и, проследив за его взглядом, я вижу, что костяшки пальцев побелели – так сильно я вцепилась в кресло. Я осторожно выдыхаю и ослабляю хватку.

– Понятно, – отвечаю я.

Мы поднимаемся все выше, и мир исчезает под покрывалом из облаков. Панели теперь стали матовыми, остались лишь две горизонтальные полосы прозрачного стекла, через которые можно видеть внешний мир.

Стюард говорит мне надеть очки. Я так и поступаю. Сразу же вижу несколько различий между этой моделью и моими прокатными очками. Новые очки легче и лучше сидят на лице. Когда я надеваю их (мир вокруг становится чуть-чуть темнее) и вставляю наушники, раздается женский голос.

– Добро пожаловать, – говорит голос. Очки становятся полностью черными, и я не вижу ничего вокруг. – Пожалуйста, посмотрите налево.

Сделав это, я вижу, как слева материализуется красная сфера, парящая в черном пространстве. Звучит приятный «дзынь».

– Подтверждено. Теперь посмотрите, пожалуйста, направо.

Красная сфера исчезает. Посмотрев направо, я вижу парящую голубую сферу. Еще один «дзынь».

– Подтверждено. Пожалуйста, посмотрите вверх.

Голубая сфера тоже исчезает. Я поднимаю глаза и вижу парящую желтую сферу. «Дзынь».

– Подтверждено. Теперь посмотрите прямо.

В темноте появляется серая сфера, а за ней – куб, пирамида и цилиндр. Снова звучит «дзынь», а затем я ощущаю небольшое покалывание в висках.

– Пожалуйста, соедините указательный и большой пальцы на обеих руках.

Я повинуюсь и прохожу через серию небольших тестов на движения.

– Спасибо, – говорит голос, – теперь очки откалиброваны.

У этой новой модели система намного лучше, чем у старых. После такой простой калибровки очки будут распознавать предпочтения и изменения в моем мозге, чтобы синхронизировать меня со всеми элементами Warcross'a. Интересно, будут ли тут работать мои хакерские уловки.

Очки светлеют и становятся прозрачными, и я снова вижу салон самолета. На этот раз моему взгляду также открывается кусок виртуальной реальности. Над головами стюардов парят имена, а в центре моего поля зрения возникают прозрачные белые буквы:

**Добро пожаловать на частный самолет Henka Games**  
**+1000 очков. Дневной счет +1000**  
**Уровень 24 | K1580**

Буквы исчезают, и появляется виртуальное видео, в котором молодой человек сидит за длинным столом.

Он поворачивается ко мне и улыбается. Я видела лицо этого мужчины много раз в интервью и потому сразу узнаю его – Кенн Идон, креативный директор Warcross'a и ближайшее доверенное лицо Хидео. Он заседает в официальном Комитете Warcross'a. Именно они выби-

рают команды и миры, которые мы видим в турнирах каждого года. Теперь он откидывается назад, проводит рукой по золотистым волосам и улыбается.

– Мисс Чен! – восклицает он.

Я вяло машу в ответ рукой.

Он оглядывается за плечо:

– Она здесь. Хочешь поговорить?

Он разговаривает с Хидео. Мое сердце подскакивает к горлу в панике от мысли, что он может увидеть меня прямо сейчас.

Легко узнаваемым голосом Хидео отвечает откуда-то из-за спины Кенна, не видимый мне:

– Не сейчас, – говорит он, – передай ей от меня наилучшие пожелания.

Момент паники превращается в укол разочарования. Не стоит удивляться – он наверняка очень занят. Кенн снова поворачивается ко мне и кивает, извиняясь:

– Простите его, – говорит директор, – если он кажется немного отстраненным, это не означает, что он не рад вашему появлению. Ничто не может отвлечь его от работы. Он хочет поблагодарить вас за такое скорое прибытие.

Звучит так, словно Кенн привык извиняться за своего босса. «Над чем работает Хидео?» Я уже пытаюсь представить себе, какую новую виртуальную реальность они установили в своей штаб-квартире. Начнем с того, что на Кенне нет очков. То, что я слышу голос Хидео, хотя он не вошел в систему и не в очках, или то, что я вижу Кенна в режиме реального времени, точно совсем новые технологии.

– Поверьте, – говорю я, осматривая салон, – это меня совсем не беспокоит.

Улыбка Кенна становится шире.

– Я пока не могу подробно рассказать, зачем вы направляетесь сюда. Это сделает Хидео. Он с нетерпением ждет встречи с вами. – Еще одна волна тепла накатывает на меня. – Но он попросил меня рассказать пару вещей, чтобы подготовить вас.

Я подаюсь вперед в своем кресле:

– Да?

– Наша команда отвезет вас в отель, как только вы прибудете. – Он поднимает обе руки. – Несколько ваших новых фанатов может собраться в аэропорту, чтобы поприветствовать вас. Но не беспокойтесь. Ваша безопасность – наш приоритет.

Я моргаю. Я видела список статей этим утром, и возле моего дома толпились журналисты. Но в *Токио* тоже?

– Спасибо, – решаю сказать я.

Кенн однократно стучит пальцами по столу – я слышу это.

– После того как вы приедете, у вас будет ночь на отдых. На следующее утро вас ждут в штаб-квартире Непка Games для встречи с Хидео. Он расскажет вам все, что нужно знать об отборочных.

Последние слова Кенна приводят меня в оцепенение. Это такая безумная идея, что я даже не знаю, как реагировать.

– Подождите, – говорю я, – секундочку. Вы только что сказали... отборочные? Отборочные для игроков официального чемпионата Warcross'a этого года?

Он подмигивает, будто ждал, пока до меня дойдет:

– Ну да, вроде так и сказал. Поздравляю.

## 7

Каждый год за месяц до начала официальных игр проводятся отборочные – так называемый Wardraft, событие, которое смотрят практически все интересующиеся Warcross'ом. Во время него официальные команды Warcross'a отбирают игроков в свои ряды на игры этого года. Все знают, что опытных игроков, скорее всего, выберут снова. Эшера или Джону, например. Но всегда есть несколько «темных лошадок», которых забрасывают в отборочные – это любители, получившие шанс, потому что они хороши в игре. Некоторые «темные лошадки» потом становятся регулярно отбираемыми игроками.

В этом году я стану «темной лошадкой».

Это какая-то бессмыслица. Я хороший игрок в Warcross, но у меня никогда не было ни денег, ни времени практиковаться и повышать уровень, чтобы попасть в списки лидеров. И вообще я буду единственной «темной лошадкой» в отборочных в этом году *не* из международного рейтинга. И с криминальным прошлым.

Я пытаюсь поспать в самолете. Но хоть роскошная, просторная кровать и лучше, чем любой матрас, на котором я когда-либо спала, я все равно только кручусь и верчусь. В конце концов сдаюсь, достаю телефон, загружаю своего «Ежа Соника-2» и начинаю новую игру. Звучит знакомая дребезжащая мелодия «Зоны Изумрудного холма». Пробегая по давно выученной наизусть дороге, я чувствую, как становлюсь спокойнее, сердцебиение стабилизируется, и я вместо настоящих проблем думаю, как атаковать прыжком 16-битного робота.

«Я хочу предложить вам работу». Вот что сказал Хидео, обещав рассказать больше при встрече. Вряд ли он делает это для каждой «темной лошадки» в игре.

Я вспоминаю все, что слышала о Хидео. Большинство никогда не видело его без рубашки с воротничком, классических брюк и официального смокинга. Он редко и сдержанно улыбается. Его сотрудник сказал в интервью журналу, что работать в Henka Games могут только те, кто выдерживает его пронизывающий взгляд во время презентации. Я видела, как репортеры заикаются в его присутствии, а он терпеливо и вежливо ждет.

Я представляю нашу встречу. Возможно, он разок взглянет на меня и сразу отправит назад в Нью-Йорк без лишних слов.

Часы, парящие над моей кроватью, сообщают мне, что сейчас четыре утра посреди Тихого океана. Возможно, я больше никогда не смогу спать. В голове водоворот мыслей. Мы приземлимся в Токио через несколько часов, а потом я поговорю с Хидео. Я могу сыграть в официальных играх Warcross'a. Эта мысль прокручивается в моей голове снова и снова. Как это вообще возможно? Прошлой ночью я взломала церемонию открытия Warcross'a в отчаянной попытке заработать быстрые деньги. Сегодня я уже лечу в Токио на частном самолете, и это путешествие может изменить мою жизнь. Что бы сказал папа?

«Папа».

Я захожу в свой аккаунт и вижу прозрачный белый список опций. Я протягиваю руку и выбираю пункт в парящем передо мной меню.

### Миры Воспоминаний

Когда я нажимаю на эту кнопку, меню предлагает дополнительные опции. Если я задерживаю взгляд дольше секунды, начинают проигрываться превью хранящегося там Воспоминания. Тут хранится память о том, как мы с Кирой праздновали нашу первую ночь в маленькой снятой студии, как я держала в руках свой первый чек за успешную охоту. Здесь и папка «Общедоступное избранное» – воспоминания, созданные другими, которые все могут посмотреть; например, побывать на месте Фрэнки Дена во время выступления на матче «Супер-

боул» или маленького мальчика, вокруг которого возятся щенки (это воспоминание посмотрели более миллиарда раз).

Наконец я долистываю до самого ценного подраздела – своих самых старых воспоминаний, в отдельной категории «Избранное». Это старые видео, снятые на телефон еще до появления «НейроЛинка», которые я потом загрузила в свой аккаунт. Они о папе. Я пролистываю их и останавливаюсь на одном. Мой десятый день рождения. Папа закрыл мне глаза руками. Хотя это и старое телефонное видео в низком разрешении, оно заполняет мое поле зрения через очки как гигантский экран. Я чувствую то же предвкушение, что и в тот день, тот же всплеск радости, когда отец убрал руки, и я увидела его картину, изображавшую нас на прогулке в мире разноцветных мазков, похожем на Центральный парк на закате. Я подпрыгиваю, верчу картину и залезаю на стул, чтобы поднять ее повыше. Отец улыбается мне, протягивает руки, чтобы помочь мне спрыгнуть. Видео идет до конца и автоматически переключается на следующее Воспоминание из моей папки. Папа в черном полупальто и ярком красном шарфе ведет меня по залам Музея современного искусства. Папа учит меня рисовать. Мы с папой выбираем пионы на цветочном рынке, а за окном льет дождь. Папа кричит: «С Новым годом!», стоя со мной на крыше с видом на Таймс-сквер.

Воспоминания проигрываются снова и снова, пока я уже не могу определить, где начало и где конец, и постепенно я погружаюсь в сон, окруженная призраками.

\*\*\*

Во сне я снова в старшей школе, в том эпизоде, который привел меня к аресту.

Я училась в одной школе с Энни Пэттридж – неуклюжей, стеснительной девочкой с добрыми глазами. Она держалась особняком и ела свой ланч в углу маленькой школьной библиотеки. Иногда я видела ее там. Мы не были подругами, но по-приятельски несколько раз болтали об общей любви к «Гарри Поттеру», Warcross'у, «Лиге легенд» и компьютерам. Иногда я видела, как она собирает с пола свои книги, которые кто-то выбил из рук, или как группка детей прижимает ее к шкафчику и лепит жевательную резинку к волосам, или как она выходит, спотыкаясь, из туалета с разбитыми очками.

А потом мальчик, работавший над групповым проектом вместе с Энни, сумел сфотографировать ее в душе в ее собственном доме. На следующее утро фотографии голой Энни были разосланы всем ученикам в школе, размещены на школьных форумах и онлайн. Начались издевательства. Распечатки фотографий с жестокими рисунками. Угрозы жизни.

Энни через неделю перестала ходить в школу.

В тот день я нашла данные всех учеников (и нескольких учителей), которые распространяли это фото. Школьная система безопасности? Ее было так же легко взломать, как компьютер с паролем «пароль». Оттуда я забралась в телефон каждого из них. Я скачала всю их личную информацию: данные кредитных карточек родителей, номера социального страхования, номера телефонов, все злобные электронные письма и смс, которые они анонимно посылали Энни, и, конечно же, самые компрометирующие личные фотографии. Особенно я постаралась достать все возможное у парня, который сфотографировал Энни. Потом я разместила это все онлайн под заголовком «Тролли в подземелье».

Представьте себе, что началось на следующий день. Плачущие ученики, разгневанные родители, школьные собрания, заметки в местных газетах. А потом полиция. А потом меня исключили. А потом я оказалась в суде.

Неавторизованный доступ к компьютерной системе. Намеренное разглашение личной информации. Безрассудное поведение. Четыре месяца в колонии для несовершеннолетних. Запрет на работу с компьютером на два года. Пожизненная красная отметка в моем личном деле, несмотря на возраст, из-за тяжести преступления.



Может быть, я была неправа и когда-нибудь пожалею о сделанном. Я и сама не поняла, почему так бросилась грудью на амбразуру именно из-за этого случая. Но иногда люди бьют тебя на перемене просто потому, что им кажется странной форма твоих глаз. Они нападают на тебя, потому что видят уязвимость, или другой цвет кожи, или непонятное имя. Они думают, что ты не дашь сдачи, а просто потупишь взор и спрячешься. И иногда, чтобы защитить себя и попытаться прекратить это все, ты так и делаешь.

Но иногда ты стоишь в такой позиции и обладаешь таким оружием, что можешь нанести ответный удар. Так что я ударила. Быстро, сильно и яростно. Я нанесла удар только с помощью языка микросхем и электросигналов, языка, который может поставить людей на колени.

И, несмотря ни на что, я сделала бы это снова.

\*\*\*

Когда мы наконец приземляемся, я совсем без сил. Я натягиваю помятую рубашку, достаю рюкзак со своими немногочисленными вещами и следую за стюардом вниз по трапу. Над входом в терминалы аэропорта надпись на японском. Я ничего не понимаю, но и не нужно, потому что над ней появляется виртуальный перевод на английский. «Добро пожаловать в аэропорт Ханеда!» – гласит надпись. Выдача багажа. Международный транзит.

Мужчина в черном костюме и темных очках ждет меня у подножия трапа. В отличие от Нью-Йорка, здесь я вижу имя над его головой. Его зовут Йиро Ямада. Он улыбается, кланяется мне и смотрит мне за спину, словно ожидая увидеть чемоданы. Поняв, что ничего больше нет, он берет мой рюкзак и скейтборд и приветствует меня.

Секунда уходит, чтобы понять, что Йиро говорит со мной на японском, но и это неважно, потому что я вижу, как белый прозрачный текст перевода появляется прямо под его лицом, английские субтитры гласят: «Добро пожаловать, мисс Чен. Таможенное оформление уже пройдено за вас. Пойдемте».

Я следую за ним в машину и осматриваю площадку. Никакие журналисты меня не ждут. Это расслабляет. Сажусь в машину – точно такую же, как в Нью-Йорке, – и мы едем к выходу. Как и тогда, на окнах машины включаются спокойные пейзажи (в этот раз прохладный тихий лес).

А вот и толпа. Как только мы приблизились к воротам на выезд, люди бросаются вперед и фотографируют нас. Я вижу их лишь через переднее стекло машины, но все равно чувствую, что сжимаюсь в кресле.

Йиро немного опускает окно и кричит журналистам, чтобы они убрались с пути. Когда они наконец отходят, машина движется вперед, шины слегка скрипят, и мы выезжаем на улицу, ведущую к автостраде.

– Можно убрать картинки с окон? – спрашиваю я у Йиро. – Я никогда не видела Токио.

Вместо Йиро мне отвечает машина:

– Конечно, мисс Чен.

«Конечно, мисс Чен». Не думаю, что я когда-нибудь привыкну к этому. Виды леса на окнах исчезают, и стекла снова становятся прозрачными. Я в восхищении смотрю на приближающийся город.

Я видела Токио по телевизору, онлайн и внутри уровня «Ночной Токио» в Warcross'e. Я много раз представляла, как окажусь здесь, видела его во сне.

Но теперь я действительно *здесь*. И он оказался даже лучше.

Верхушки небоскребов исчезают в вечерних облаках. Автострады нависают друг над другом и залиты красными и золотыми огнями мчащихся машин. Высокоскоростные железные дороги проносятся по воздуху и исчезают под землей. Рекламные ролики крутятся на экранах высотой в восемьдесят этажей. Калейдоскоп цветов и звуков, куда ни глянь. Не знаю, на что

смотреть в первую очередь. По мере приближения к сердцу Токио на улицах все больше людей, пока их не становится так много, что Таймс-сквер в сравнении кажется пустынной. Я не осознаю, что сижу с открытым ртом, пока Йиро не оглядывается на меня, усмехаясь.

– Я часто вижу такое выражение лица, – говорит он (точнее, так переводят английские субтитры).

Я сглатываю, смущаясь, что он увидел, как я глазею, и закрываю рот.

– Это центр Токио?

– Токио слишком большой, чтобы иметь только один центральный район. Существует две дюжины административных районов, у каждого свои отличительные черты. Сейчас мы въезжаем в район Сибуя, – он делает паузу и улыбается, – рекомендую надеть очки.

Я надеваю очки и нажимаю на дужку, чтобы включить «прозрачный режим», и ахаю от удивления.

В отличие от Нью-Йорка или других городов Америки, Токио выглядит полностью приспособленным для виртуальной реальности. Неоновые названия зданий парят над каждым небоскребом, и яркая анимированная реклама занимает целые стены зданий. Виртуальные модели стоят у входа в магазины одежды, крутятся и демонстрируя разные наряды. Я узнаю одну из них: это персонаж из игры «Последняя фантазия», девушка с яркими голубыми волосами. Она приветствует меня по имени и показывает свою сумочку «Луи Вюиттон». Кнопка «Купить» парит над ней, так и ждет, чтобы на нее нажали.

Небо наполнено виртуальными летающими кораблями и разноцветными шарами, одни из которых показывают новости, другие – рекламу, а третьи, видимо, просто для украшения. Мы едем дальше, и я вижу полупрозрачный текст в центре поля зрения: оставшееся расстояние до центра Сибуи, температура воздуха, прогноз погоды.

Улицы полны молодежи в необычной одежде – пышные кружевные юбки, замысловатые зонтики, сапоги на двадцатипятисантиметровой платформе, ненатурально длинные ресницы, светящиеся маски на лицах. Над некоторыми из них светятся индикаторы уровня в Warcross'e, а также сердечки, звезды и трофеи. Рядом с другими рысят виртуальные питомцы: яркие фиолетовые собаки или сверкающие серебряные тигры. На многих атрибуты их аватаров, например, виртуальные кошачьи уши или рога, огромные ангельские крылья, волосы и глаза всех цветов.

– Так как официально игровой сезон начался, – объясняет Йиро, – вы будете такое видеть на каждом шагу.

Он кивает в сторону прохожей с надписью «Уровень 80» и «♥ 3410383» над головой. Она улыбается, давая «пять» нескольким людям, поздравляющим ее с высоким уровнем. Виртуальный ручной сокол кружит над ней, его хвост пылает огнем.

– Здесь почти все, что бы вы ни делали, будет зарабатывать вам очки для повышения уровня в «Линке». Сходить в школу. Сходить на работу. Приготовить ужин. И так далее. Ваш уровень может заработать вам награды в настоящем мире – от уважения одноклассников и лучшего обслуживания в ресторане вплоть до преимущества при приеме на работу.

Я киваю, оглядываясь в восхищении. Я слышала, что некоторые места в мире уже вот так приспособили. Как будто услышав меня, прозрачное облачко появляется в центре поля зрения с приятным «дзынь».

**Впервые в Токио!**

**+350 очков. Дневной счет: +350**

**Вы подняли свой уровень!**

Мой уровень поднимается с 24-го на 25-й. Я чувствую прилив возбуждения при виде этого.

Полчаса спустя мы поворачиваем на тихую улицу, тянущуюся вверх по холму, и останавливаемся перед входом в отель почти на самой вершине. Название – Crystal Tower Hotel – и адрес парят над крышей. Хотя я и впервые в Токио, очевидно, что это самый фешенебельный район с абсолютно чистыми тротуарами и аккуратными рядами еще не цветущих вишневых деревьев вдоль них. В самом отеле по меньшей мере двадцать этажей. Это элегантное здание, по стене которого плывет виртуальное изображение золотой рыбки.

Йиро берет мой рюкзак, и я вылезая из машины. Края раздвигающихся стеклянных дверей подсвечиваются при нашем приближении, а когда заходим внутрь, двое служащих по обеим сторонам двери кланяются нам. Я неуклюже склоняю голову в ответ.

– Добро пожаловать в Токио, мисс Чен, – говорит мне администратор, как только мы подходим к стойке. Над головой ее имя – Сакура Моримото. Под ним высвечивается «Стойка регистрации» и «Уровень 39». Она склоняет голову в знак приветствия.

– Привет, – отвечаю я, – спасибо.

– Мистер Танака заказал для вас лучший номер. Прошу вас, – говорит она, указывая на лифты, – сюда.

Мы следуем за ней к лифту. Она нажимает кнопку самого последнего этажа. Мое сердце начинается биться быстрее. Хидео лично заказал мою комнату. Я даже не могу вспомнить, когда в последний раз была в настоящем отеле. Должно быть, когда папа достал приглашение на Неделью высокой моды в Нью-Йорке, и мы вдвоем жили в крошечном бутик-отеле, потому что я привлекла внимание какого-то модельного агента. Но тот отель не идет ни в какое сравнение с этим.

Поднявшись на верхний этаж, мы следуем за администратором по коридору к единственной двери. Она отдает мне карточку-ключ и улыбается: «Пожалуйста, располагайтесь», а потом распахивает дверь и ведет меня внутрь.

Это пентхаус. Помещение в несколько раз больше, чем все, где мне приходилось жить. Корзина свежих фруктов и закусок со вкусом зеленого чая стоит на стеклянном кофейном столике. Здесь есть и спальня, и гостиная с выпуклым окном от пола до потолка с видом на сверкающий Токио. Отсюда в своих новых очках я вижу виртуальные названия улиц и зданий, появляющиеся и исчезающие, когда я двигаюсь по комнате. Иконки – сердечки, звездочки, пальцы вверх – скапливаются над разными частями города, выделяя точки, которые многие люди отметили как любимые места, магазины или места встреч с друзьями. Я подхожу к окну, пока мои ботинки не упрутся в стекло, а потом в восхищении смотрю на город. Виртуальный Токио Warcross'a – стоящее зрелище, но это – настоящий город, и осознание его *реальности* кружит мне голову.

Снова появляется прозрачное облачко:

**Регистрация в отеле Crystal Tower Hotel, пентхаус № 1**

**+150 очков, дневной счет +500**

**Уровень 25 | K1580**

– Это даже лучше, чем я могла представить, – говорю я.

Администратор улыбается, хотя наверняка для нее это звучит довольно глупо.

– Спасибо, мисс Чен, – говорит она с поклоном. – Если вам что-то понадобится во время пребывания здесь, просто дайте мне знать.

Когда она закрывает за собой дверь, я еще раз обхожу номер. Мой желудок урчит, напоминая, что мне не помешало бы как следует поесть.

Я подхожу к кофейному столику, над которым парит опция «Еда в номер». Выбираю ее – и вдруг меня окружают картинки самых разных блюд, кажется, их сотни: огромные бургеры с плавленым сыром, тарелки спагетти с густым соусом и мясными тефтелями, разные наборы

суши, дымящийся суп с лапшой, хрустящая жареная курица с рисом, мягкие булочки со свиной и жареные пельмени, тушеное мясо и овощи, шелковистый японский десерт моти со сладкой начинкой из красных бобов... И вариантам нет конца.

У меня голова идет кругом, но наконец я выбираю жареную курицу и пельмешки. В ожидании я трачу целых десять минут, пытаюсь разобраться, как работает туалет, и еще десять – выключая и включая свет, размахивая руками перед собой. Когда заказ приносят, на вкус он оказывается еще лучше, чем на вид. Я никогда не ела так изысканно – даже не могу вспомнить, чтобы в последнее время ела что-то не из картонной коробки.

Когда в меня уже не лезет ни кусочка, я иду к кровати и плюхаюсь с довольным вздохом. Кровать невероятно удобная, достаточно упругая, чтобы я могла медленно в нее погрузиться, пока не почувствую, словно лежу на облаке. Свой матрас в нашу крошечную студию я притащила бесплатно с улицы, это была потрепанная старая подстилка с пружинами, которые ужасно скрипели от каждого моего движения. Теперь вот она я, живу в этом огромном номере-пентхаусе, который заказал для меня сам Хидео.

Мое довольное настроение внезапно меняется, и я остро ощущаю свою *чужеродность*. Девушка вроде меня не должна касаться этих роскошных простыней, есть эту дорогую еду, спать в комнате, которая больше, чем все дома, где она когда-либо жила. Мой взгляд перемещается в угол номера в поисках матраса на полу, фигуры Киры под одеялом на диване. Она бы посмотрела на меня широко открытыми глазами. «Тебе верится?» – спросила бы она.

Я хочу ответить ей или кому угодно. Но ее здесь нет. Здесь нет ничего знакомого, кроме меня самой.

«Завтра утром в десять». Я осознаю, что у меня даже нет подходящей одежды: ни костюма для собеседования, ни соответствующих случаю брюк и блузки. Завтра я войду в Henka Games, выглядя как беспризорница, которую буквально подобрали на улице. Вот так я встречу с самым знаменитым молодым человеком в мире.

А что если Хидео поймет, какую ужасную ошибку допустил?

## 8

Порванные джинсы с дырками на обоих коленях. Моя любимая старая футболка с винтажным принтом Sega. Побитые ботинки, которые я ношу почти каждый день. Красная фланелевая рубашка в клетку, полинявшая после многочисленных стирок.

Папа пришел бы в ужас.

Несмотря на удобство кровати, я вертелась всю ночь. Проснулась на рассвете. Глаза были все еще сонные, я не могла понять, где нахожусь, и голова кишела мыслями. Теперь под глазами мешки, а кожа не в лучшем виде.

Я выгладила свою бедную фланелевую рубашку, как могла, *дважды*, но воротник все равно остался мятым и поношенным. Аккуратно закатала рукава до локтей, а потом расправила рубашку. Смотрюсь в зеркало и притворяюсь, что это модный блейзер. Единственное, что мне нравится сегодня утром, – это волосы, которые, кажется, играют со мной в одной команде. Они густые, прямые и красиво отливают в утреннем свете. Но у меня нет косметики, чтобы скрыть круги под глазами, и со своими тринадцатью долларами я не побегу покупать кремы для лица и консилеры. Футболка и рубашка безнадежно старые и поношенные по сравнению со всем ярким и новым в этом номере. Подошва левого ботинка заметно отстаёт. Дырки в джинсах больше, чем я думала.

Игровые студии не славятся строгим дресс-кодом, но даже у них должны быть какие-никакие правила этикета для встречи с начальником.

Встречи с главой всей индустрии.

Приятный «дзынь» раздаётся по всему номеру, и свет в изголовье кровати сообщает о входящем звонке. Я принимаю вызов, и секунду спустя голос Сакуры Моримото звучит из динамиков, спрятанных по всей комнате.

– Доброе утро, мисс Чен. – Так как у звука нет виртуальных слоев, она переходит на английский. – Ваша машина ждет на улице, когда вы будете готовы.

– Я готова, – отвечаю, не веря своим словам.

– До скорого, – говорит она.

Йиро и вчерашняя машина ждут на улице. Я не удивлюсь, если он сделает замечание по поводу моей одежды или, по крайней мере, поднимет бровь. Но вместо этого он тепло здоровается со мной и помогает сесть в машину. Мы едем в окружении подсолнухов и рассвета на окнах машины. На Йиро безупречный деловой костюм с накрахмаленной белой рубашкой, должно быть, какого-то дорогого бренда. Если так выглядят телохранители Хидео, то во что же должна быть одета *я*? Я все время одергиваю рукава, пытаюсь каким-то волшебным образом превратить свою одежду во что-то приличное.

Представляю себе лицо отца, если бы он меня сейчас увидел. Он бы шумно вздохнул и скривился. «Точно нет», – сказал бы он, схватил меня за руку и потащил в ближайший магазин, и плевать на долги по кредитке.

Эта мысль заставляет меня одергивать рукава еще сильнее. Я пытаюсь отогнать ее как можно скорее.

Наконец машина останавливается у белых ворот. Я с любопытством прислушиваюсь, как телохранитель говорит что-то автомату на входе. Краем глаза замечаю небольшой логотип на воротах. Henka Games. Машина движется вперед, мы заезжаем внутрь и паркуемся возле трогуара. Йиро выходит и открывает мне дверь. «Мы на месте», – говорит он с улыбкой и поклоном.

Он ведет меня через ряд стеклянных раздвижных дверей, и мы заходим в самое большое фойе, которое я когда-либо видела.

Пространство залито светом через стеклянную крышу атриума, а мы стоим посреди уходящих вверх декоративных растений. Журчит вода в настенных фонтанах. Ряды белоснежных балконов идут вдоль всей внутренней части здания. Едва заметный логотип Henka Games высечен на одной из белых стен. С потолка свисают разноцветные баннеры соревнующихся команд Warcross'a, на каждом изображен символ команды в честь нынешнего сезона чемпионата. Я останавливаюсь на мгновение, чтобы насладиться видом. Если бы я сейчас была в очках «НейроЛинк», уверена, эти баннеры были бы анимированными.

**Добро пожаловать в Henka Games!**

**+2500 очков. Дневной счет +2500**

**Вы подняли свой уровень!**

**Уровень 26 | K3180**

– Сюда, – говорит мой телохранитель, ведя меня вперед.

Мы направляемся к ряду прозрачных стеклянных цилиндров, где нас ждет улыбающаяся женщина. На лацкане ее идеально выглаженного блейзера приколотая золотая булавка в честь нынешнего сезона чемпионата, а под мышкой – планшет. Ее улыбка становится шире, хотя я замечаю, что она удивленно моргнула при виде моей одежды. Она никак не комментирует этот наряд, но мои щеки все равно вспыхивают.

– Добро пожаловать, мисс Чен, – говорит она, медленно наклоняя голову в знак приветствия. Мой телохранитель прощается со мной.

– Мистер Танака с нетерпением ждет встречи с вами.

Я сглатываю и тоже киваю. «Он передумает, когда увидит, что я из себя представляю».

– Я тоже, – бормочу я.

– Вам нужно следовать нескольким правилам, – продолжает она. – Первое: нельзя фотографировать во время встречи. Второе: вам нужно подписать соглашение о неразглашении информации, – она передает мне бланк на планшете.

Никаких фотографий. Никаких публичных обсуждений. И в этом нет ничего удивительного.

– Хорошо, – отвечаю я, внимательно читаю документ и ставлю подпись внизу страницы.

– И третье: я должна попросить вас не задавать мистеру Танаке никаких вопросов о его семье или личных делах. Это политика компании, и мистер Танака строго следит за ее соблюдением.

Я уставилась на нее. Это требование кажется более странным, чем первые два, но я решаю кивнуть в любом случае:

– Никаких вопросов о семье. Поняла.

Двери лифта открываются перед нами. Женщина жестом приглашает меня войти, потом складывает руки на груди, и мы начинаем подниматься. Я осматриваю все пространство студии, мой взгляд задерживается на гигантских баннерах команд, пока мы поднимаемся мимо них. Это здание – архитектурный шедевр. Папу оно впечатлило бы.

Мы поднимаемся выше и выше, до самого верхнего этажа. Несколько сотрудников проходят мимо, на каждом из них футболки с логотипом Warcross'a и джинсы. Это успокаивает. Один из сотрудников бросает на меня взгляд и, кажется, узнает. Он собирается было остановить меня, но потом краснеет и не делает этого. Я понимаю, что все работающие здесь смотрели церемонию открытия и видели, как я вошла в игру. В этот же момент замечаю, что несколько сотрудников в фойе внизу вытягивают шеи и смотрят на нас с любопытством.

Она ведет меня по просторному вестибюлю, пока мы не заходим в помещение поменьше, где тоже стеклянные раздвигающиеся двери. Стекло полностью прозрачное, и я вижу часть комнаты за ним, а также большие картины миров Warcross'a на стенах и длинный стол перего-

воров. Мои ноги начинают подкашиваться, и мурашки бегут по спине от страха. Теперь, когда до встречи остается несколько секунд, меня внезапно охватывает чувство, что я не очень-то и хочу находиться здесь.

– Подождите секунду, – говорит дама, когда мы подходим к дверям. Она легонько прижимает палец к идентификатору на стене, а потом заходит внутрь через открывшиеся двери. Я вижу, как она низко кланяется и спрашивает что-то на японском. Все, что я могу разобрать, – это «Танака-сама» и «Чен-сан».

Тихий голос отвечает из дальнего конца комнаты.

Женщина возвращается и открывает двери. «Заходите, – она кивает мне, когда я прохожу мимо, – удачной встречи».

И уходит тем же путем, каким мы пришли.

Я оказываюсь в центре комнаты с захватывающим дух видом на Токио. С одной стороны комнаты несколько человек сидит в креслах за столом переговоров: две женщины, одна в блузке и юбке, другая в футболке Warcross, блейзере и джинсах; молодой золотоволосый мужчина сидит между ними и жестикулирует. Я узнаю Кенна, который разговаривал со мной во время полета. Женщины спорят с ним, обсуждая что-то в одном из миров чемпионата по Warcross'у.

Мой взгляд перемещается на последнего человека в комнате.

Он сидит на элегантном сером диванчике рядом со столом переговоров, опираясь локтями на колени. Трое других развернулись в его сторону в ожидании его решающего слова. На нем безупречно сидящая белая рубашка, рукава закатаны до локтей, две верхние пуговицы небрежно расстегнуты; узкие темные брюки и оксфорды глубокого алого цвета. Единственная вещь, связанная с игрой, – пара простых серебряных запонок, поблескивающих на свету, в форме логотипов Warcross. Глаза очень темные, ресницы длинные. Волосы густые и иссиня-черные, за исключением интересной тоненькой серебряной пряди сбоку.

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.