



Photo Credit: Dan Winters

Эрнест
Клайн

ПЕРВОМУ
ИГРОКУ
ПРИГОТОВИТЬСЯ



Издательство АСТ
Москва

УДК 821.111-31(73)
ББК 84(7Coe)-44
К47

Ernest Cline

READY PLAYER ONE

Перевод с английского *Е. Алексеевой*

Компьютерный дизайн *В. Воронина*

Печатается с разрешения литературных агентств
Foundry Literary + Media и Andrew Nurnberg.

Клайн, Эрнест.

К47 Первому игроку приготовиться : [фантастический роман] / Эрнест Клайн ; [пер. с англ. Е. Алексеевой]. — Москва : Издательство АСТ, 2023. — 480 с.

ISBN 978-5-17-109522-2

В 2045 году реальный мир — не самое приятное место. По настоящему живым Уэйд Уоттс чувствует себя лишь в OASISe — огромном виртуальном пространстве, где проводит свои дни большая часть человечества.

Перед смертью эксцентричный создатель OASISa, одержимый поп-культурой прошлых лет, составляет на ее основе ряд сложнейших головоломок. Тот, кто разгадает их первым, унаследует его огромное состояние — и контроль над самим OASISom.

Уэйд находит первую подсказку. И внезапно оказывается под прицелом соперников, готовых пойти на убийство ради обладания главным призом. Гонка началась, а единственный способ выжить — победить.

УДК 821.111-31(73)
ББК 84(7Coe)-44

ISBN 978-5-17-109522-2

© Dark All Day, Inc., 2011

Школа перевода В. Баканова, 2012

© Издание на русском языке AST Publishers, 2023

Посвящается Сьюзен и Либби

*Потому что места, куда мы идем,
нет ни на одной карте.*

0000

Все мои ровесники точно помнят, где были и что делали, когда впервые услышали о конкурсе. Лично я сидел у себя в логове и смотрел мультики, и тут на дисплей выскочило окно экстренных новостей. Сообщали, что минувшей ночью скончался Джеймс Холлидэй.

Разумеется, я знал, кто такой Холлидэй. Все знали. Геймдизайнер, создавший OASIS, многопользовательскую онлайн-игру, которая постепенно превратилась в виртуальную реальность и подчинила себе весь мир. Большая часть человечества погружалась в нее ежедневно. Беспрецедентный успех OASISa сделал Холлидэя одним из самых богатых людей нашей планеты.

Сначала я не понял, с чего вдруг такая шумиха: подумаешь, миллиардер умер. На Земле есть проблемы по-серьезнее. Энергетический кризис. Климатические катастрофы. Голод и нищета, в которых прозябает немалая часть человечества. Страшные болезни. Полдюжины войн. Ну, сами знаете: «...массовая истерия! Люди не способны ужиться друг с другом как кошки с собаками!» Короче, обычно новостные ленты не отвлекали народ от интерактивных ситкомов и мыльных опер, если только не случалось нечто из ряда вон выходящее. Ну, типа, появился новый смертельно опасный вирус или очередной крупный город сгинул под ядерным грибом. В общем, серьез-

ные вещи. А Холлидэй, конечно, был человеком знаменитым, однако его смерть заслуживала разве что короткого сюжета в вечерних новостях, чтобы немые плебеи покачали головами, услышав, какую неприличную сумму получают наследники этого толстосума.

Но в том-то и крылась загвоздка. Джеймс Холлидэй не оставил после себя наследников.

Он умер шестидесятисемилетним холостяком, не имея ни семьи, ни, по большому счету, даже друзей. Последние пятнадцать лет своей жизни он провел в добровольной изоляции. Если верить слухам, за это время он успел окончательно съехать с катушек.

Так что экстренные новости, переданные тем январским утром, были и в самом деле достойны внимания. Да что там: услышав их, все — от Торонто до Токио — уронили челюсти в миски с утренними хлопьями. Новости касались завещания, которое оставил Холлидэй, и судьбы его миллиардов.

Холлидэй подготовил короткое видеообращение и распорядился пустить его в эфир сразу после своей кончины, а также немедленно отправить копию видеоролика по электронной почте всем пользователям OASISa до единого. Как сейчас помню: сразу же после экстренного выпуска новостей почтовый ящик пискнул — пришло письмо.

Видеообращение Холлидэя оказалось детально продуманным коротким фильмом под названием «Приглашение Анорака». Холлидэй слыл большим чудачком, ностальгирующим по восьмидесятым — тем годам, когда сам был подростком, и «Приглашение Анорака» просто кишело ссылками на культурные явления того десятилетия. Почти все эти ссылки во время первого просмотра от меня ускользнули.

Ролик длительностью чуть больше пяти минут вскоре стал объектом такого тщательного изучения, какого еще

не устаивался ни один фильм за всю историю человечества. Даже фильм Запрудера* так скрупулезно не анализировали. Целое поколение геймеров выучило этот ролик наизусть, запомнив происходящее на экране в мельчайших деталях.

«Приглашение Анорака» открывают звуки труб в начале старой песни Dead Man's Party группы Oingo Boingo.

Сначала мы видим лишь темный экран. Потом пение труб сменяется гитарными записями, и появляется Холлидэй, но вовсе не шестидесятисемилетний старик, измученный болезнью и прожитыми годами. Он как будто сошел с обложки журнала «Тайм» 2014 года — высокий, худой, здоровый мужчина, едва разменявший пятый десяток, со всклокоченными волосами и в неизменных роговых очках. Даже одежда на нем та же, что была на той фотографии — линялые джинсы и винтажная футболка с картинкой из игры Space Invaders.

Мы видим Холлидэя в школьном спортзале, где идет дискотека. Вокруг дрыгаются подростки, и, судя по их одежде, прическам и по тому, как они танцуют, действие происходит в конце восьмидесятых годов. Холлидэй тоже танцует — хотя никто не мог бы заподозрить, что он на это способен. С безумной улыбкой он выписывает круги, размахивая руками, покачивая головой в такт музыке, и безупречно выполняет несколько известных танцевальных комбинаций восьмидесятых годов. Но партнерши у него нет — танцует, как говорится, сам с собой.

В нижнем левом углу экрана появляется несколько строк: название группы, название песни, студия звукозаписи и год выпуска — как обычно в старых клипах на MTV: Oingo Boingo, Dead Man's Party, MCA Records, 1985.

* Документальный кинофильм Абрахама Запрудера длительностью двадцать шесть секунд, в котором запечатлено убийство президента Джона Кеннеди 22 ноября 1963 г. в Далласе. — *Здесь и далее примеч. пер.*

Холлидэй шевелит губами, повторяя слова песни: «Ты разодет, но некуда идти. И мертвец за плечом тебя догоняет. Не убегай, это лишь я...»

Он вдруг прекращает свой танец и делает рубящее движение ребром правой ладони. Музыка тут же обрывается, и все вокруг — спортзал и танцующие подростки — исчезает. Сцена меняется.

Теперь Холлидэй стоит на панихиде у открытого гроба. В гробу — он сам, старый, истощенный, высушенный болезнью. Глаза мертвого Холлидэя прикрыты блестящими новенькими монетами. Молодой Холлидэй смотрит на него с наигранной печалью, затем поворачивается к скорбящим, шелкает пальцами, и в правой руке у него появляется свиток. Театральным движением Холлидэй раскрывает его, и длинное полотнище ниспадает ему под ноги, разворачиваясь на полу, как ковровая дорожка. Он поворачивается в камеру и начинает читать:

«Я, Джеймс Донован Холлидэй, находясь в здравом уме и твердой памяти, действуя без принуждения, объявляю свою последнюю волю. Настоящее завещание аннулирует все ранее сделанные мной распоряжения по поводу судьбы моего имущества после моей смерти...» Он озвучивает еще несколько занудных юридических параграфов, читая быстрее и быстрее, пока слова не сливаются в нечленораздельное бормотание. Тогда он вдруг останавливается. «Проехали, — говорит он. — Даже с такой скоростью чтение всего документа займет месяц. Увы, столько времени у меня нет». Он выпускает из рук свиток, и тот растворяется в снопе золотых искр. «Я изложу вам самое основное».

Сцена снова меняется. Теперь за спиной у Холлидэя массивная дверь банковского хранилища. «Все мое имущество, включая контрольный пакет акций моей компании Джи-эс-эс, будет передано на ответственное хранение, пока не найдется тот, кто выполнит мое единствен-

ное условие. Этот человек унаследует все мое состояние, которое в настоящий момент превышает двести сорок миллиардов долларов».

Тяжелая дверь распаивается, и Холлидэй входит в хранилище. Оно огромно и вмещает штабель золотых слитков размером с маленький дом. «Словом, вот что поставлено на карту. — Холлидэй улыбается во весь рот. — Полюбуйтесь, если хотите. С собой-то все равно не унесете, а?»

Он небрежно прислоняется к слиткам, и камера показывает его крупным планом. «Конечно, вам уже не терпится узнать, что же нужно сделать, чтобы заполучить мое бабло. Не торопите события. Я все расскажу по порядку». Он делает театральную паузу, и лицо у него при этом как у ребенка, который готовится рассказать страшную-страшную тайну.

Он снова щелкает пальцами, и хранилище исчезает, а сам Холлидэй превращается в мальчика. Теперь на нем коричневые вельветовые штаны и линялая футболка с персонажами «Маппет-шоу». Он стоит на выгоревшем рыжем ковре в неубранной гостиной с деревянными панелями на стенах. Комната обставлена в непритязательном стиле конца семидесятых годов. В углу телевизор «Зенит» с диагональю в двадцать один дюйм. К нему подключена игровая приставка Atari 2600.

«Это моя самая первая игровая система, — сообщает Холлидэй детским голосом. — «Атари две тысячи шестьсот». Подарили на Рождество в семьдесят девятом году». Он усаживается перед телевизором и берет джойстик. «А это моя любимая игра». На экране маленький квадратик путешествует по несложным лабиринтам. «Она называлась Adventure. Как и многие игры той поры, ее создание — дело рук всего одного человека. Но тогда компания Atari без особого пиетета относилась к своим программистам, поэтому вы не увидите упоминания имени разработчика на упаковке».

Холлидэй размахивает мечом, сражаясь с красным драконом, но графика игры настолько примитивна, что изображение на экране больше напоминает квадратик, который тычет стрелой в утку.

«Так вот, создатель Adventure, человек по имени Уоррен Робинетт, решил спрятать свое имя в самой игре. В одном из лабиринтов он разместил ключ — крошечную серую точку размером с пиксель. Нашедший ключ мог зайти в тайную комнату, куда Робинетт и поместил свое имя». Квадратик на телевизионном экране находит тайник, и появляется большая надпись: «Уоррен Робинетт».

«Это, — говорит Холлидэй, кивая на экран, — было самое первое «пасхальное яйцо», спрятанное в видеоигре. Робинетт встроил его в исходный код и не сказал об этом ни одной живой душе. Atari издала игру и отправила в магазины по всему миру, не зная о существовании тайной комнаты. Узнали о ней в компании лишь через несколько месяцев, когда ребяташки стали находить «пасхальное яйцо». В числе этих ребяташек был и я, и могу сказать, что «пасхальное яйцо Робинетта» стало одним из самых ярких впечатлений от видеоигр за всю мою жизнь».

Холлидэй выпускает из рук джойстик и встает. Гостиная вокруг него меркнет и превращается в полутемную пещеру. Неровный огонь оставшихся где-то за кадром факелов пляшет на влажных стенах. В ту же секунду Холлидэй снова меняется — вместо мальчика на экране не возникает Анорак, его знаменитый аватар из игры OASIS — высокий чародей, облаченный в мантию. Его лицо представляет собой несколько более привлекательную версию физиономии реального Холлидэя (и без очков на носу). На рукавах его извечной черной мантии вышита личная эмблема — большая каллиграфическая буква «А».

«Перед смертью... — Анорак вещает голосом куда более низким и бархатным, чем реальный Холлидэй. — Перед смертью я тоже создал «пасхальное яйцо» и спрятал его в самом популярном своем творении — в OASISe. Тот, кто отыщет его первым, унаследует все мое состояние».

Он делает театральную паузу.

«Яйцо хорошо спрятано. Не надейтесь, что оно просто ждет где-нибудь под камушком. Можно сказать, что оно заперто в сейфе, скрытом в тайной комнате в глубине лабиринта, который находится где-то, — он стучит пальцем по виску, — вот здесь.

Но вы не волнуйтесь. Я оставил для вас кое-какие подсказки, чтобы вы знали, с чего начать. Вот вам первая». Анорак делает картинный взмах правой рукой, и в воздухе перед ним, медленно вращаясь, висят три ключа. На вид они сделаны из меди, нефрита и хрусталя. Анорак читает какое-то четверостишие, и каждая строка загорается пылающими буквами внизу экрана:

Три тайных ключа от трех тайных врат —
За ними скрывается много преград.
Тот, кто не страшится всех ужасов ада,
Достигнет места, где ждет награда.

Как только Анорак произносит последнее слово, нефритовый и хрустальный ключи исчезают, а медный повисает на цепочке, обвитой вокруг шеи чародея. Анорак направляется в глубь пещеры, и камера следует за ним. Вскоре он останавливается у массивных двустворчатых дверей, врезанных в камень. Двери окованы железом, на них вырезаны щиты и драконы. «Увы, мне не удалось лично протестировать именно эту игру, поэтому я опасаясь, что мое «пасхальное яйцо» запрятано слишком хорошо. Возможно, я поставил перед вами невыполнимую задачу. Кто знает? Но даже если это и так, уже ничего не изменишь. Так что время покажет».

Анорак распахивает двери, за которыми виднеется огромная сокровищница с горами золотых монет и драгоценных кубков. Он поворачивается лицом к зрителю, удерживая тяжелые створки разведенными руками.

«Ну, не будем терять время! — объявляет он. — Пора начинать охоту за пасхальным яйцом Холлидэя!»

С этими словами он исчезает во вспышке яркого света, оставляя зрителя глазеть на несметные сокровища за дверьми.

А потом экран гаснет.

В конце ролика Холлидэй разместил ссылку на свой веб-сайт, содержание которого в день его смерти внезапно изменилось. Больше десяти лет на страничке Холлидэя не было ничего, кроме короткого повторяющегося мультика — его аватар Анорак сидел в средневековой библиотеке, сгорбившись над выдавшим виды рабочим столом на фоне большой картины с черным драконом, смешивал эликсиры и корпел над пыльными книгами заклинаний.

Теперь на месте мультика висела таблица лидеров, вроде тех, какие появлялись на экранах древних аркадных автоматов. Таблица состояла из десяти строк, в каждой из которых значились инициалы ДДХ — Джеймс Донован Холлидэй. Напротив них стоял счет — шесть нулей. В народе эту таблицу вскоре окрестили «Доской почета».

Прямо под ней размещалась небольшая пиктограмма в виде книги в кожаном переплете. Ткнув по ней, можно было скачать бесплатную копию «Альманаха Анорака» — дневника Холлидэя с сотнями недатированных записей. «Альманах» насчитывал больше тысячи страниц, но не содержал почти ни слова о личной жизни Холлидэя и его каждодневных делах. Большинство записей представляли собой поток сознания на довольно

узкий круг тем — классические видеоигры, книги, фильмы и комиксы в жанре научной фантастики и фэнтези, поп-культура восьмидесятых, — а также не лишённые юмора критические высказывания в адрес явлений современной цивилизации, от организованной религии до диет-колы.

Гонка за пасхальным яйцом, или Охота, очень быстро стала частью массовой культуры. Обретение наследства Холлидэя, как выигрыш в лотерею, стало популярной фантазией среди взрослых и детей. Всякий мог попытаться в этом счастья, и поначалу создавалось ощущение, что в этой игре нет никаких особых правил. «Альманах Анорака» явно указывал на одно: чтобы найти яйцо, надо знать то, что любил Холлидэй. Это привело к массовому всплеску интереса к поп-культуре восьмидесятых. Пятьдесят лет спустя мода того десятилетия, фильмы, музыка, игры вдруг снова обрели необыкновенную популярность. В 2041 году модники снова облачились в варёные джинсы и с помощью геля и воска ставили волосы торчком. Верхние строчки музыкальных чартов занимали кавер-версии хитов «родом из восьмидесятых». Пожилые люди, чья молодость пришлась на то десятилетие, оказались в довольно нетипичной ситуации — внуки не считали культуру их молодости безнадежно устаревшей, а, напротив, проявляли к ней живейший интерес.

Возникло целое движение, включавшее миллионы людей, которые посвящали каждую свободную минуту Охоте за пасхальным яйцом. Сначала их называли «охотниками за пасхалкой», но вскоре появилось и более короткое прозвище — пасхантеры.

В первый год после начала Охоты быть пасхантером стало модно. К ним причислял себя почти каждый пользователь OASISa.

Однако к первой годовщине смерти Холлидэя энтузиазм пасхантеров поугас. Прошел целый год, и никто ни

на шаг не приблизился к заветной цели. Не нашли ни ключа, ни врат. Один только размер OASISa представлял собой проблему — ключ мог быть спрятан в любом из тысяч составляющих симуляцию виртуальных миров, и доскональное исследование каждого заняло бы годы.

Хотя «профессиональные» охотники наперебой хвалились в блогах, что пасхалка, считай, у них в руках, горькая правда уже была очевидна. Никто не знал, ни что именно нужно искать, ни где начинать поиски.

Прошел еще год.

И еще один.

Ничего.

Основная масса игроков утратила к Охоте всякий интерес. Одни сделали вывод, что все это странный розыгрыш, придуманный богатым чудаком. Другие решили, что, даже если пасхалка существует, никто ее все равно не найдет. Тем временем OASIS продолжал расти и развиваться, защищенный от всех юридических инсинуаций и попыток захвата железным завещанием Холлидэя и армией рьяных адвокатов, которых тот перед смертью специально для этого нанял.

Пасхальное яйцо понемногу перекочевало в статус городской легенды, а пасхантеры, которых становилось все меньше и меньше, сделались объектом насмешек. Каждый год в день смерти Холлидэя обозреватели новостей ехидно комментировали безуспешность поисков. И каждый год все больше народу бросало Охоту, заявив, что Холлидэй и правда перестарался со сложностью задачи.

Прошел еще год.

Потом еще один.

И вдруг вечером 11 февраля 2045 года на верхней строке Доски почета появилось имя аватара. Пять долгих лет поисков наконец принесли результат — Медный ключ нашел восемнадцатилетний парень, живущий в трейлер-парке на окраине Оклахома-Сити.

Этим парнем был я.

История, которая случилась дальше, впоследствии стала сюжетом десятков книг, мультиков, фильмов и мини-сериалов. И все как один ее переврали. Так что теперь я намерен самолично рассказать вам, как все получилось.