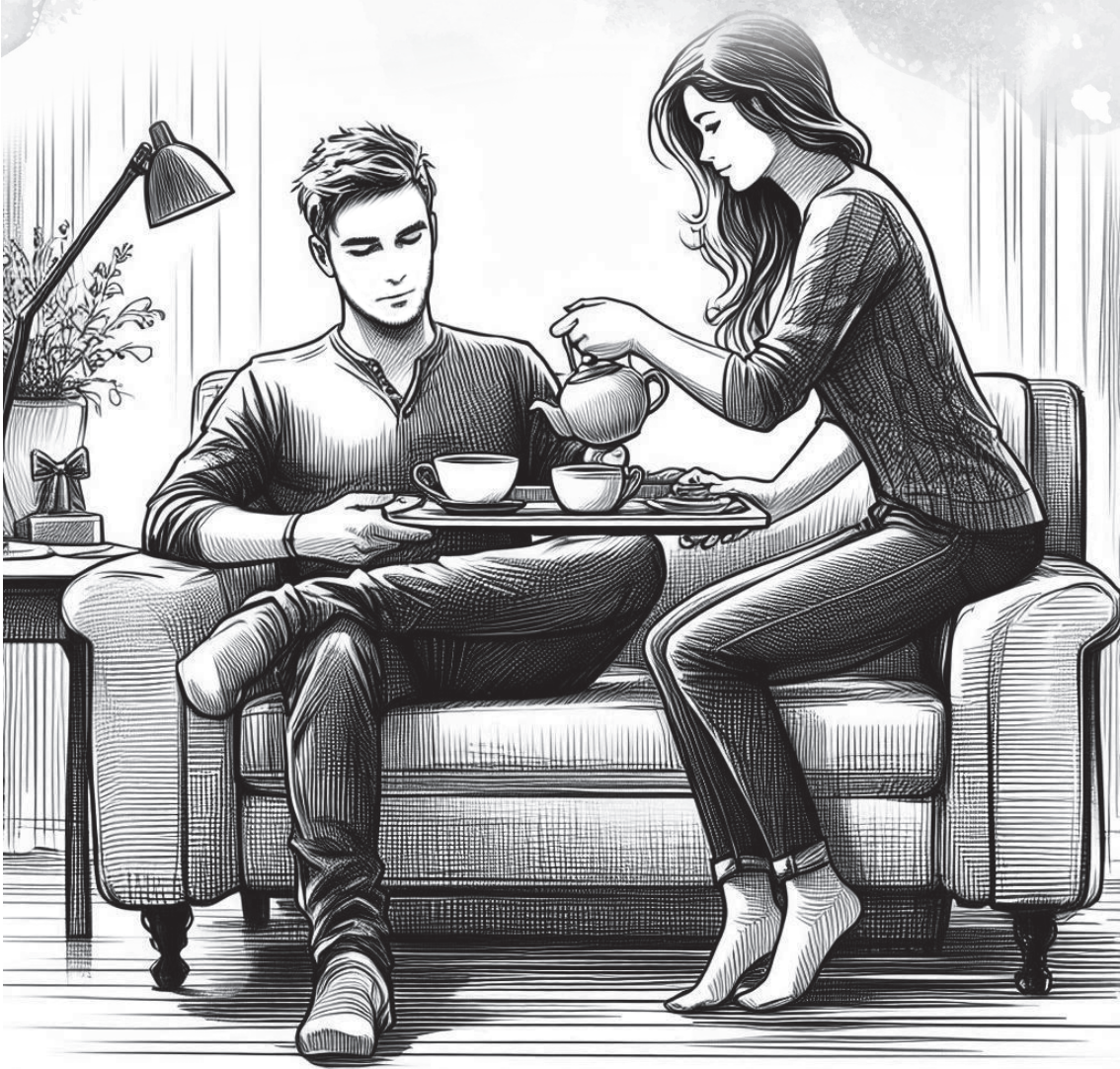


# КАЗРІН



# 1

## Іска

Вікно вітальні виходило на захід. Мені завжди подобалося дивитися на призахідне сонце, що ховається за дахи сусідських будинків. Через пів години я доїм вечерю, яку приготувала мені Іска, і ми з нею вирушимо у подорож. Страви були, як завжди, смачними та корисними. Білків, вуглеводів і вітамінів саме стільки, скільки сьогодні потребує мій організм. Шматочки курятини танули в роті так солодко, що важко повірити в те, що м'ясо — штучне, вирощене десь у лабораторіях Центрального Поясу. І салат був штучним, і хрусткий огірок. Я повечеряв, потім тричі постукав кісточкою вказівного пальця по столу. Іска тихо підійшла, забрала брудну тарілку й заходилася її ретельно мити. Вона завжди ходить так тихо, куди тихіше, ніж пересічна людина. Наче електромобіль порівняно зі старим музейним бензиновим драндулетом. Утім, це й не дивно.

— Куди сьогодні вирушимо, Іско? — знічев'я запитав я, скося позираючи на граційний силует біля кухонної мийки.

— Куди захочеш, — тихо відгукнулася та. — Мені сподобалася подорож у джунглі планети Скайрім, де ми літали на драконах. Пам'ятаєш?

— Так, це було непогано, — мрійливо визнав я.

Остання версія квесту з драконами на планеті Скайрім мала шалену популярність, а ігрова спільнота настійливо вимагала продовження. Команда розробників була, безсумнівно, на висоті, тож якби не висока вартість занурення, пропадав би я в грі цілими ночами. Тут необхідно трохи пояснити

фінансовий аспект: за кожне занурення у віртуальний світ необхідно платити, причому похвилинна вартість платежу пропорційна популярності локації в кожен конкретний день.

— Може, сьогодні занурення у Скайрім буде мені по кишені, — тихо промимрив я під ніс, зітхнувши.

— Може, — наче луною відгукнулась Іска.

Слух у неї справді феноменальний: щодо цього не посперечаєшся. Сонце востаннє облизало покрівлю сусідського будинку, і на вулиці почало темніти. Автоматичні жалюзі міцно затулили шибки вікон і почали транслювати на своїй поверхні мальовничі та яскраві гірські пейзажі. Ніч — це час андроїдів. Уночі вони повертають до ідеального стану те, що люди та природа порушили за день. Прибирають сміття, підстригають і поливають газони, здійснюють ремонтні роботи. А з першими променями сонця двері будинків відчиняються, випускаючи галасливих та неохайних людей, аби ті вдосталь натішилися цим ідеальним світом, перевертаючи його шкереберть.

Іска тихо підійшла до мене ззаду й закріпила на моїй голові інтерфейс віртуальної реальності. Їй самій такий пристрій був не потрібний, адже він в андроїдів вбудований у квантовий мозок: досить лише налаштуватися на відповідний канал передавання даних. Теплі й тонкі пальці, точність рухів... Ніжність? Та ні, яку ніжність можна чекати від андроїда, — я подумки всміхнувся. Добре, що вони ще й думки наші не навчилися читати.

Перед моїми очима впливло вікно з опціями подорожей. Я здивовано підвів брови: подорож на Скайрім сьогодні коштувала аж десять кредитів за хвилину! Там, певно, зараз не проштовхнутися від засилля різноманітних героїв, темних ельфів та драконів. Що ж, виберемо щось інше... Я прогорнув кілька сторінок, сподіваючись знайти цікаву та високоякісну подорож, що не була настільки популярною. Сьогодні хотілося спокійного розміреного сюжету, а не шаленої динаміки фентезійних битв на драконах. Деколи маленькі інді-компанії випускають насправді унікальний контент...

— Ось, наче знайшов, — я повернувся до Іски. Вона налаштувалася на мій канал, а отже, бачила й відчувала те саме, що і я, — «Елізіум». Я раніше у каталозі цю подорож не бачив: очевидно, новинка... Судячи з опису, це історична місія кінця двадцять першого сторіччя. Початок створення раю на Землі.

— Мені подобається, — усміхнулась Іска кінчиками губ.

У напівтемряві її справді можна було повважати за дівчину: чорне пряме волосся, гнучкий стан, ніжний співочий голос. Проте лабораторіям Центрального Поясу досі не вдалось остаточно стерти візуальну різницю між андроїдами та людьми. Людське око за мільйони років еволюції навчилося швидко розрізняти найдрібніші невідповідності в моториці рухів та міміці лиць. Це допомагало в боротьбі за виживання: якщо хтось рухається і поводить дивно, він або хворий — і тоді від нього треба триматись якомога далі; або ж чужинець — і тоді його необхідно ліквідувати. Шкіра Іски була теплою та пластичною завдяки нагрівальним елементам, розташованим під поверхнею штучного епідермісу, але відчуття її на дотик відрізнялося від того, як має відчуватися людська шкіра. І хода дівчини-андроїда була надто оптимальною, ніби котячою. Вона пройшла б у темряві по килиму з рясно розсипаними ялинковими прикрасами та жодної би не торкнулася. На відміну від вайлуватих людей, андроїди оцінюють кожен свій рух, кожне слово. Нема нічого зайвого: усе виважено, наче на атомних вагах.

Іска, здавалося, не помічала тривалої паузи, а спокійно чекала команди від мене. Жодного нетерпіння чи роздратування: лише очікування подальшої дії свого хазяїна. Вона помітила, що я відволікся від своїх роздумів, і тихо запитала:

— Ким хочеш, щоб я була цього разу?

— Як завжди, — відповів я коротко.

У грудях від передчуття захопливої пригоди тріпотіли метелики. Ми з Іскою сіли на дивані поруч, і я легенько доторкнувся до її теплої долоні. Усе було налаштовано, перед очима забігали миготливі мурашки, і я, стиснувши її руку, скомандував:

— Починаємо занурення.

## 2

### Занурення

Відчуття занурення не сплутаєш ні з чим. Раптом сильно паморочиться в голові, наче падаєш у чорну безодню, а розплющуєш очі вже у новому світі. Я не знав принципу роботи інтерфейсу віртуальної реальності у деталях, але в загальному він полягає у тому, що пристрій замінює вхідні нервові сигнали з периферійної нервової системи до головного мозку згенерованими імпульсами цифрового світу. Вихідні ж сигнали пристрій переспрямовує так, щоб тіло не сіпалося під час активних віртуальних пригод. Я розплющив очі й одразу ж відчув сильний і приємний запах хвої. Ми з Іскою лежали у сосновому лісі горілиць та дивилися на купчасті хмари, що плавно пропливали між кронами дерев. Ми встали й роззирнулися. Іска тепер була стрункою та мініатюрною азійкою з двома довгими чорними косами, а я наростив собі рельєфні біцепси. У віртуальному світі за додаткову плату можна вибрати собі аватар, і гравці здебільшого не шкодували на це кредитів. Я ж додатково оплачував і аватар свого андроїда, що було менш поширеним. Утім, яка різниця, на що я тринькаю власні кошти?

Перед очима з'явилося вступне віконце з передісторією місії та короткими історичними відомостями. «Так, на цьому розробники вирішили зекономити... Можна було додати у сценарій провідника, як то було в Скайрїмі, щоб він природним чином увів нас у курс справи», — подумалося мені.

Натомість у віконці я прочитав таке: «У середині двадцять першого сторіччя відбулася руйнівна серія конфліктів між країнами Альянсу та Ордою. Поразка Альянсу з кожним

місяцем боїв ставала все більш неминучою: війська Орди, незважаючи на численні жертви серед військових та цивільних, просувалися на захід. Розроблення штучного інтелекту стало тією волосиною, що переломила перебіг військових дій. У секретних лабораторіях Альянсу, що діяли у Центральному Поясі, виготовили дві тисячі автономних бойових андроїдів. Із них утворили сотні груп — усі по кілька бойових одиниць — і закинули їх у глибокий тил Орди, аби взяти під контроль її ядерний арсенал. Операція мала вражаючий успіх — лише сім ядерних шахт спрацювали у штатному режимі, а п'ять із семи міжконтинентальних ракет, які все-таки вилетіли з пускових установок, збили сили протиповітряної оборони Альянсу. Ви — група андроїдів № 145, а ваше завдання — узяти під контроль ключовий ядерний об'єкт Орди в південно-східній Європі. Від вашої сміливості й самопожертви залежить життя багатьох мільйонів цивільних. Батьківщина буде пам'ятати вас, герої!».

Що сталося з двома іншими ракетами, історія замовчувала. Я знав, що в реальності андроїдів не треба було мотивувати: у них інстинкт самозбереження у тому сенсі, в якому він існує у людей, повністю відсутній. Так само безглуздо було апелювати до їхнього патріотизму чи важливості місії. Дешевий маркетинговий трюк розробників, не більше!..

У нас з Іскою на озброєнні були лазерні різакі, тактичні ядерні заряди в рюкзаках та легка стрілецька зброя. «Жодних суперздібностей, як у Скайрімі, — зітхнув я. — Реалізм...»

За мить на галявині з'явилося ще троє учасників місії. Важко було відразу визначити, чи були поміж них андроїди. Судячи з їхньої галасливої та недоречної для такого серйозного завдання поведінки, вони скидалися на трійко не зовсім тверезих друзів, які зібралися в домі одного з них, аби приємно провести час. Правду кажучи, дехто з моїх товаришів принципово не бере андроїдів на місії: вони часто псують ігровий процес, перетворюючи проходження квестів на легку прогулянку. Мені ж подобається переживати віртуальні

пригоди на пару з моєю Іскою: вона єдина, кому відповідального моменту можу довіритись, як собі.

Не витрачаючи дарма час, ми швидко розподілили ролі: за планом, двоє з нас мають відвертати увагу охорони, а інші троє за допомогою лазерних різаків проникнуть на склади з балістичними міжконтинентальними ракетами, встановлять у сховищах ядерні заряди та підірвуть їх разом із собою. Так, це самовбивча місія — проте по-іншому її було не пройти.

— Я чомусь думав, що цей квест не такий хардкорний, — подав голос один із незнайомих мені членів нашої команди, перезаряджаючи свою штурмову гвинтівку.

— Схожі я вже проходив і читав опис до цього: кампанія складається з двох частин. Упевнений, що друга буде значно приємніша, — відгукнувся його напарник. — Недарма ж розробники назвали її «Елізіум»<sup>1</sup>!

Ми енергійно попрямували в заданому напрямку, який ледь-ледь підсвічувався у нас під ногами. Через пів години наша група вийшла до околиць військової бази. Дві сотні метрів переораної землі між нами та першими фортифікаційними спорудами, сталевий паркан і зо три десятки охоронців за ним не залишали сумнівів у складності місії. Нам з Іскою випало відвертати увагу охоронців. Ми відкрили прицільний вогонь по маленьких фігурках удалині, й вони вмить замушилися, наче мурахи. У повітрі завис тривожний звук сирени. Я поливав охоронців цільним вогнем з автоматичної гвинтівки, випускаючи левову частину набоїв у «молоко». Іска стріляла одинарними: один постріл — одне влучання у голову. В такі моменти починаєш розуміти справжню перевагу андроїдів над людьми. Слава творцям-конструкторам за те, що вони вмонтували у квантові мізки своїх творінь численні обмежувальні контури, кратно продубльовані. Деякі знавці стверджували, що одним із таких контурів є симулятор емоцій, який самонавчається впродовж терміну

<sup>1</sup> Елізіум — у давньогрецькій міфології частина підземного царства, місце душ блаженних.

функціонування андроїда. Як на мене, Іска була не надто емоційна: можливо, тому, що таким був і я?

Коли ми відтягли на себе майже всіх охоронців, із-за ого-рожі почав працювати великокаліберний кулемет. Оскільки за сюжетом ми були андроїдами, кулі нам завдавали невеликої шкоди, проте добряче заважали цілитись. Я помітив, що нас почали оточувати з двох боків. Із-за горизонту почулося стрекотання військового гвинтокрила. «Швидше ворухіться там! — я подумки передав повідомлення трьом іншим учасникам. — Завалимо місію!»

«Ми вже скоро!» — вигулькнуло в думках повідомлення від них. Зненацька я почув підозрілий шурхіт ззаду. Повернувся на звук і заціпенів: у густому підліску ховався ворожий солдат. Невже нас таки оточили?

— Іско, обернися, — гукнув я напарниці. — Стріляй у ті куці! Утім, вона не встигла відреагувати: раптом з-під землі виникла яскрава, наче тисяча сонць, куля, за частку секунди випаливши весь ландшафт навкруги. Місію виконано. На цьому моменті розробники добряче відійшли од реалізму та подарували учасникам тимчасову невразливість, давши нам змогу безпечно спостерігати за примарним і руйнівним вогняним танцем. Після успішно виконаної місії гравцю належить приємна нагорода у формі видовища, кат-сцени. Так було в давню епоху безконтактних ігор, так є і тепер. Ворожі солдати миттєво зникли від ударної хвилі, від них залишилися хіба що темні силуети на стіні цегляного барака. Гвинтокрил здуло, наче пір'їнку, і він упав десь за лісом. Та й лісу, як такого, уже не було — лише тички обгорілих стовбурів. Кінець місії, крім своєї театральної грандіозності, мав учергове продемонструвати гравцям жахливість і неповноцінність того світу, в якому жили наші предки, та викликати вдячність за те, що нам пощастило народитися в Золотому Сторіччі, коли заборонена не лише ядерна зброя, а взагалі уся. Кінець історії, нарешті, настав, утім, набагато пізніше, ніж його напроорокував Френсіс Фукуяма<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Френсіс Фукуяма — американський філософ, політичний економіст і публіцист японського походження, автор концепції «кінця історії» («Кінець історії та остання людина», 1992).



Усе навкруги потемніло, і через кілька миттєвостей ми отямилися на повітряній кулі, що висіла над полем недалеко від напівзруйнованого містечка. Цього разу я з Іскою був наодинці. Далеко під нами стояла шеренга андроїдів, котрі згори виглядали комашками. Тепер ми могли керувати ними. Нашою метою було відновити екологію, сільське господарство та промисловість цієї місцини. Ця частина місії була значно менш динамічною, ніж попередня, і в чомусь подібною до стратегій у реальному часі з епохи безконтактних ігор. Я роздав андроїдам завдання й запустив стократне пришвидшення часу. Було захопливо спостерігати зграйки працьовитих людиноподібних фігурок, які безупинно приводили до ладу хаотичні скупчення напівзруйнованих будівель, що залишилися німими свідками дикунської епохи воєн між Альянсом та Ордою.

Андроїди спорудили охайні будинки для кожної сім'ї, вимостили тротуари, висадили сквери і парки, які згодом зарясніли зеленими кронами. Іска поруч зі мною мовчки спостерігала за метушнею внизу, повністю віддавши у мої руки кермо влади над скупченням андроїдів. Її очі з цікавістю стежили за процесом творення нової цивілізації, всотували кожен кубіт квантової інформації, що проникав у її мозок через інтерфейс віртуальної реальності. Деякі андроїди, як і люди, мають вбудований та безумовний потяг до нових знань, котрий часто переважає спорадичну допитливість моїх знайомих-людей. «Якщо Іска захоче щось з'ясувати, вона з'ясує», — подумав я. У цій думці була навіть нотка гордості за неї: я ж бо бачив й інших андроїдів. Наприклад, коли в гості до мене зайшла Марта, яка жила по сусідству, я зміг наочно переконатися в тому, наскільки моя Іска досконаліша. Андроїд Марти мав вигляд перекачаного іспанського бодибілдера. Він був присадкуватий та кремезний, із чорним, наче крило ворона, волоссям. Коли Марта говорила (а говорила вона майже постійно), він із побожністю її слухав, як пес слухає свого хазяїна, майже заглядаючи їй до рота. Він вичерпно розумівся в особливостях сучасної моди, був

їй одночасно перукарем, візажистом та масажистом. Більше їй від нього нічого не було потрібно, тому, здавалось, і для нього Марта була цілим світом. Він не цікавився тим, що не було цікавим для Марти, ба навіть не міг підтримувати повноцінний діалог на тему науки чи історії. Можливо, так і має бути: андроїд має ідеально доповнювати свого хазяїна?

Роботи з облаштування території внизу було закінчено, і я, нарешті, міг доскочу на милуватися створеним. Мене переповнювала гордість від того, наскільки розумно і далекоглядно я розподілив робітників-андроїдів та яке чудове містечко в мене вийшло. Іска підбадьорливо усміхнулася мені, а я мимоволі взяв її за руку. У такі моменти людині необхідно поділитися з кимось радістю: чи то через погляд, чи то через жест. Хай навіть поруч лише андроїд.

Місію завершено, кредити за участь зняті з мого віртуального гаманця, усе згасає. Інтерфейс віртуальної реальності я налаштував так, що після завершення занурення він гальмує мою центральну нервову систему, аби я перейшов у стан глибокого сну. Далі нічого не пам'ятаю, але зазвичай після закінчення мандрівки Іска переносить мене, сонного, у спальню та сідає поруч із моїм ліжком на синхронізацію. (Кожної ночі андроїдів рекомендовано синхронізувати, щоб вони мали змогу своєчасно оновлювати свої поведінкові контури.) Отже, якщо я не висловлюю інших побажань, після закінчення вечірньої місії Іска завжди виконує вказівку, яку я їй дав ще на початку нашого співжиття: перевдягнути мене і, сонного, покласти до ліжка. Яка ж вона уважна: ще жодного разу не залишила мене дрімати на дивані.

# ЗМІСТ

## **Назв'яїн . . . . . 5**

1. Іска . . . . . 7
2. Занурення . . . . . 10
3. Художник . . . . . 16
4. Ніч . . . . . 25
5. Маркос . . . . . 28
6. Мишоловка . . . . . 33

## **Раб . . . . . 39**

1. Пробудження . . . . . 41
2. Еріка . . . . . 44
3. Ада . . . . . 50
4. Макс . . . . . 57
5. Служіння . . . . . 61
6. Като . . . . . 65

## **Утікач . . . . . 73**

1. Порятунки . . . . . 75
2. Усвідомлення . . . . . 81
3. Здобич . . . . . 86
4. Геть . . . . . 92
5. Погоня . . . . . 98
6. Назирці . . . . . 102
7. Бруд . . . . . 105

## **Мандрівник . . . . . 111**

1. Острів . . . . . 113
2. Човен. . . . . 119
3. Незнайомець . . . . . 125
4. Чужинець. . . . . 132
5. Полон . . . . . 135
6. Допит. . . . . 144
7. Правда . . . . . 149
8. Історія. . . . . 156

## **Шпигун. . . . . 165**

1. Ініціація . . . . . 167
2. Торвальд. . . . . 172
3. Тест. . . . . 176
4. Викриття . . . . . 181
5. Ультиматум . . . . . 189
6. Зрадник . . . . . 194
7. Нарада . . . . . 201

## **Бунтар. . . . . 207**

1. Дорога . . . . . 209
  2. Наложниця. . . . . 214
  3. Дилема . . . . . 220
  4. Томмі. . . . . 225
  5. Кров. . . . . 230
  6. Зрадниця . . . . . 237
  7. Відчай. . . . . 240
  8. Ілюзія . . . . . 246
  9. Кінець . . . . . 250
- Дійові особи та основні поняття. . . . . 253