



**СКОРОБОГАТОВ
АЛМАЗ БРИЛЛЯНТОВИЧ**

ОКАРИНА
СОЗНАНИЕ ВНЕ ИГРЫ

Алмаз Скоробогатов

Окарина Сознание Вне Игры

«Автор»

2026

Скоробогатов А. Б.

Окарина Сознание Вне Игры / А. Б. Скоробогатов — «Автор»,
2026

Эта история не о людях. Она о сознаниях, которые ищут себя, попав в мир, где сила, контроль и страх становятся валютой. На далёкой планете Окарина, вдали от привычной Земли, зарождаются существа — Окаряне. Они не понимают, кто они такие, и как жить в новой реальности. Среди них появляются те, кто стремится к власти, создаёт правила и системы. Те, кто не вовлечён, остаются наблюдателями — свободными, спокойными и невидимыми для Игры. Читатель увидит: свобода — не борьба, а невовлечённость.

© Скоробогатов А. Б., 2026

© Автор, 2026

Алмаз Скоробогатов

Окарина Сознание Вне Игры

Окарина. Сознание Вне Игры

Предисловие

Эта история не о людях. Она о сознаниях, которые ищут себя, попав в мир, где сила, контроль и страх становятся валютой.

На далёкой планете Окарина, вдали от привычной Земли, зарождаются существа — Окаряне. Они не понимают, кто они такие, и как жить в новой реальности. Среди них появляются те, кто стремится к власти, создаёт правила и системы. Те, кто не вовлечён, остаются наблюдателями — свободными, спокойными и невидимыми для Игры.

Читатель увидит: свобода — не борьба, а невовлечённость.

Глава 1. Зарождение Игры вне сознания

Год 3025. Планета Окарина.

Окаряне появились на планете через телепортацию с огромного сервера нанотехнологий. Первые дни были странными: тело ощущалось плотью, мысли — как вода в пустой реке, без направления. Они не понимали, кто они, зачем оказались здесь и как взаимодействовать друг с другом.

Некоторые боялись, некоторые радовались новому телу, но все чувствовали тяжесть пространства, которое обволакивало планету мягкой, но чуждой энергией.

Со временем они научились добывать пищу, строить укрытия, исследовать мир. Но вскоре появились сильные сознания. Их желание власти и превосходства было необузданным. Они начали создавать правила, подчиняя других, не осознавая, что строят Игру вне сознания — систему, питающуюся страхом, тревогой и зависимостями.

— Мы должны управлять ими, — сказал один из сильнейших Окарян.

— Они слабы, — добавил другой, — если не мы, кто?

Игра начала жить сама по себе. Даже создатели стали заложниками своих правил: страхи росли, как тени в их роскошных башнях.

Год 3100. Расцвет системы

Башни росли, общины разветвлялись, страхи множились. Обычные Окаряне привыкли к правилам и не понимали, что становятся кормильцами Игры. Некоторые наблюдали за хаосом со стороны, оставаясь невовлечёнными. Они творили, строили, сохраняли спокойствие — их внутреннее состояние было неприкосновенно.

Сильные и слабые, элита и простые — все питали Игру, но наблюдатели не подпитывали её. Их спокойствие было как тихий огонь, который постепенно начал ослаблять структуру системы.

Год 3200. Первые трещины

Первые сбои проявились внезапно: связь между общинами нарушалась, правила ломались. Элита, привыкшая к абсолютному контролю, ощущала панический страх, хотя раньше она казалась неприкосновенной.

— Что происходит? — кричал один из лидеров, хватаясь за стены своей башни.

— Мы... не можем держать это, — отвечал другой, его голос дрожал.

Обычные Окаряне не понимали источник хаоса, но его ощущали. Наблюдатели же оставались спокойными, их внутреннее состояние не подпитывало Игру, а значит, коллапс стал ускоряться.

Год 3300. Ускорение коллапса

Башни трещали, общины рушились, страхи элиты усиливались. Всё, что когда-то казалось непреложным, стало зыбким. Некоторые обычные Окаряне начали пробовать новый путь, не подпитывая систему, что приводило к ещё большему хаосу в Игре.

Год 3400. Падение системы и новая эпоха

Система рухнула. Элита оказалась бессильной, привычные страхи возвращались к ним, усиливая внутреннюю пустоту. Обычные Окаряне впервые почувствовали свободу. Привычные правила и страхи больше не имели силы.

Наблюдатели оставались невовлечёнными, спокойными и свободными. Их невовлечённость давала настоящий покой, внутреннюю силу и уверенность.

Пространство наблюдало за всем: за сильными, слабыми, за создателями системы и обычными Окарянами. Оно фиксировало все действия, мысли и эмоции.

Оно не вмешивалось, позволяя Игре развиваться самой собой.

Оно выравнивало последствия: зло и контроль возвращались к источнику, страх и тревога концентрировались там, где их создали.

Оно сохраняло баланс, но не насаждало уроки — обучение происходило через опыт, через последствия.

Оно наблюдало невовлеченных, их свободу и спокойствие, создавая основу для новой эпохи.

Пространство было одновременно свидетелем и судьёй, но не вмешивалось напрямую. Оно жило по своим законам, мягко направляя последствия, пока энергия подпитки системы не иссякла, и мир не обрел новую гармонию.

Глава 2. Эпоха наблюдателей

Год 3410. Планета Окарина.

Тишина после падения Игры была почти осязаемой. Башни элиты лежали в руинах, общины, некогда крепко связанные правилами, дрожали на краю хаоса.

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.