
Иван Патрушев
Сохранить и выйти

Иван Патрушев

Сохранить и выйти

«Автор»
2026

Патрушев И. А.

Сохранить и выйти / И. А. Патрушев — «Автор», 2026

Я стоял в серверной на девятом этаже бывшего заводоуправления на Самарской, смотрел на зелёный индикатор, который мигал ровно, как пульс здорового человека, и пытался вспомнить, когда последний раз спал. Память подсказывала: в прошлый вторник, в кресле, под разговор о том, что на старте у нас будет три миллиона одновременных сессий и ни одной причины для паники. Восемь миллионов двести тысяч предзаказов, сказала Света Мороз, наш продюсер, не поднимая головы от планшета. Три миллиона двести зайдут в первые сутки. Артём, скажи мне что-нибудь успокаивающее.— Сервера выдержат, — сказал я. — Люди — нет. Вот за это я тебя и люблю. За умение продать мечту.Есть порода людей, которые приходят на запуск в смокинене. Борис Ильич пришёл в смокинене, с бабочкой, держался так, будто это его личный курорт.Господа, сказал он, поднимая бутылку. Через сорок минут мы перестанем быть разработчиками игр. А кем мы станем? спросил Лёха Ким, не отрываясь от монитора. Создателями миров, сказал Борис Ильич.

© Патрушев И. А., 2026
© Автор, 2026

Иван Патрушев
Сохранить и выйти

Глава 1

СОХРАНИТЬ И ВЫЙТИ
Глава первая. Нулевой слот

За минуту до часа ночи я нашёл на мониторе записку.

Жёлтый квадратик, приклеенный к рамке, ровно посередине, как я клеил всегда, когда боялся что-то забыть. Почерк был мой. Буквы чуть размашистые, как будто человек, который писал, очень устал или очень спешил.

«Если ты это читаешь, значит, что-то пошло не так. Не паникуй. Паникуй позже».

Я прочитал дважды. Потом посмотрел на часы: 00:58. До релиза оставалось четыре часа. Потом посмотрел на дверь: никого. Потом на камеру в углу: красная лампочка не горела, мы её выключили в марте, чтобы не платить за облако.

Я не помнил, чтобы писал это.

Я снял записку, смял и бросил в урну. Потом достал, разгладил и сунул в карман. Я всегда так делаю с вещами, которых не понимаю: сначала выбрасываю, потом храню.

В урне было пусто. В офисе было пусто. В городе за окном было пусто.

Я тогда подумал, что кто-то из ребят шутит.

Я тогда много чего думал.

* * *

В четыре утра любой релиз пахнет одинаково: горелым кофе, горячим пластиком и чужими деньгами.

Я стоял в серверной на девятом этаже бывшего заводоуправления на Самарской, смотрел на зелёный индикатор, который мигал ровно, как пульс здорового человека, и пытался вспомнить, когда последний раз спал. Память подсказывала: в прошлый вторник, в кресле, под разговор о том, что на старте у нас будет три миллиона одновременных сессий и ни одной причины для паники.

— Восемь миллионов двести тысяч предзаказов, — сказала Света Мороз, наш продюсер, не поднимая головы от планшета. — Три миллиона двести зайдут в первые сутки. Ваня, скажи мне что-нибудь успокаивающее.

— Сервера выдержат, — сказал я. — Люди — нет.

— Вот за это я тебя и люблю. За умение продать мечту.

Есть порода людей, которые приходят на запуск в смокинене. Борис Ильич пришёл в смокинене, с бабочкой, и в серверной, где двадцать восемь градусов и пахнет разогретой пылью, держался так, будто это его личный курорт.

— Господа, — сказал он, поднимая бутылку. — Через сорок минут мы перестанем быть разработчиками игр.

— А кем мы станем? — спросил Лёха Ким, не отрываясь от монитора.

— Создателями миров, — сказал Борис Ильич.

— Ага, — сказал Лёха. — А я думал, мы станем людьми, которых вызывают в суд.

Света фыркнула. Борис Ильич сделал вид, что не расслышал, и повернулся к баннеру на стене: «КОЛЫБЕЛЬ. ТВОЯ ВТОРАЯ ЖИЗНЬ». Баннер отклеился в правом верхнем углу и хлопал от сквозняка, как крыло подбитой птицы. Я этот баннер видел каждый день три года и

каждый день думал, что надо бы приклеить. За три года не приклеил. Это, если хотите, тоже про меня кое-что говорит.

— Мы не продаём игру, — сказал Борис Ильич. — Мы продаём вторую жизнь. Подумайте: восемь миллионов человек сегодня вечером лягут в кресла и проснутся в мире, где у них есть цель. Где у них есть шанс. Где смерть — это не точка, а запятая.

— Запятая стоит двести девяносто девять рублей, — сказал я. — «Камень пути», одна штука. Первый бесплатно. Как в лучших домах.

— Мы лицензировали Азор, — сказал Борис Ильич, будто не услышал. — Не целиком. Но Калидор — наш.

— Мы купили Калидор, — сказал я. — Он размером с Европу.

— Мы купили его дёшево.

— Потому что он нарисованный.

Борис Ильич посмотрел на меня с той мягкой укоризной, с какой смотрят на человека, который вслух говорит правду на корпоративе.

— Ваня, — сказал он. — Ты циник.

— Я системный геймдизайнер, — сказал я. — Это то же самое, только с доступом к документации.

Смеялись все, кроме Бориса Ильича. Борис Ильич не смеялся, потому что был занят: он открывал вторую бутылку.

— Кстати, — сказал Лёха, не поворачиваясь от монитора. — Я на днях гуглил тебя. Ты в резюме написал: «частный игровой сервер World of Warcraft, две тысячи девятый — две тысячи двенадцатый, администратор».

— Это был полноценный проект, — сказал я.

— Он назывался «Форсаж».

— Это был хороший сервер.

— Он стоял на компьютере в комнате твоей мамы.

— Это была серверная, — сказал я. — С ковром.

Борис Ильич засмеялся. Борис Ильич смеётся в тех случаях, когда ему кажется, что шутка про бедность безопасна.

В дверях появился Сева.

Всеволод Зорин, нарративный дизайнер. Мой соавтор. Единственный человек в студии, с которым я мог молчать по полчаса и не чувствовать неловкости. Мы с ним придумали Куратора — я правила, он реплики, — и с тех пор считали, что это делает нас чем-то вроде родственников.

Он принёс кофе — четыре стакана на картонном подносе, и поднос дрожал, потому что Сева всегда нервничал на запусках и всегда делал вид, что нет.

— Пять минут, — сказал он. — Через пять минут мы все станем знаменитыми.

— Или безработными, — сказал я.

— Это одно и то же. Просто с разной скоростью.

Он поставил поднос, сел рядом со мной на подоконник, так близко, что плечи соприкоснулись, и сказал тихо, только мне:

— Ты правда полезешь в нулевой?

— Я хочу посмотреть, как он спавнится.

— Это видно в логах.

— В логах не видно, как он выглядит.

Сева помолчал. Потом сказал:

— Ты всегда хочешь посмотреть сам.

— Это плохо?

— Это дорого, — сказал он.

Я тогда не понял, что он имеет в виду.

— Ты останешься снаружи, — сказал я. — За главного.

— Я всегда остаюсь за главного, — сказал Сева. — Это моя единственная роль.

Он сказал это без обиды. Он вообще никогда не говорил с обидой — только с той ровной усталостью, которая копится у человека, который полжизни держит дверь, пока другие ходят через неё.

Я сел на подоконник и стал смотреть, как за стеклом просыпается город. Пятница, пять утра, Самара. Пустая набережная, фонари, троллейбус, который ехал в депо с таким видом, будто ему одному здесь всё понятно. Через два дня, в воскресенье, у моей дочери утренник в саду. Мила, шесть лет, роль подснежника. Я обещал прийти. Я обещал прийти три месяца назад, когда ещё не знал, что запуск перенесут ровно на эту субботу, а потом ещё раз, и ещё, и в итоге приземлят его в ночь с пятницы на субботу, потому что «в пятницу вечером люди дома, а в субботу утром им уже нечего делать, кроме нас».

Логика была безупречной. Как у всех вещей, которые придумывают люди, не имеющие детей.

В кармане зажужжал телефон. Мила прислала голосовое. Я знал, что там, ещё до того, как нажал. «Пап, ты придёшь? Я буду подснежником, у меня шапка зелёная, только она колючая».

Я нажал. Там было именно это, слово в слово, и в конце — пауза, и шёпотом, не для меня: «Мам, а он точно придёт?»

Я выключил телефон и убрал его в карман. Потом достал, посмотрел на экран, снова убрал. В серверной было двадцать восемь градусов, а мне стало холодно.

В «Колыбели» была механика «письмо домой». Раз в сутки игрок мог написать письмо в реальный мир. Письмо никуда не уходило: оно сохранялось в личном архиве и открывалось через год. Мы называли это «капсулой времени» и на презентациях говорили, что это «про связь поколений».

На бете механику вырезали. Тестировщики писали туда такое, что Света прочитала три письма и сказала: «Это не капсула. Это кладбище».

Я тогда согласился. Я всегда соглашался, когда формулировка была красивой.

— Гончар, — позвал Лёха. — Иди сюда. У меня тут что-то странное.

Я подошёл.

На мониторе мониторинга, поверх ровных зелёных графиков, расползалось красное пятно. Три сессии в стартовой локации. Не «лагают». Не «вылетели». Сессии, которые висели в одном и том же квадрате координат и не двигались с места двадцать две минуты, хотя по логам игроки активно нажимали кнопки.

— Застряли в текстурах, — сказала Даша Крылова, наш QA-лид, подходя с ноутбуком под мышкой. — Трое. Первый вход, стартовая долина. И ещё один игрок заспавнился без класса. У него вообще пусто в строке «класс». Ноль. Нулевой слот. Как у тебя в тестах.

— Нулевой слот — это мой отладочный аккаунт, — сказал я. — У него не может быть класса. Он для того и нулевой. Он нужен, чтобы проверять, как выглядит игрок, которого ещё нет.

— Вот, — сказала Даша. — Значит, кто-то вошёл твоим аккаунтом.

Повисла пауза. Света перестала печатать. Лёха очень аккуратно убрал руки с клавиатуры, как будто она стала горячей.

— Или, — сказал я, — у нас в продакшене остался отладочный флаг, и первый же человек, который вошёл с пустым профилем, получил мой аккаунт. Что вероятнее, учитывая, что флаг я сам и ставил.

— Что вероятнее, — согласился Лёха. — Гончар, у нас релиз через тридцать восемь минут.

— Хотфикс? — спросила Света.

— Хотфикс, — сказал Лёха. — Но чтобы понять, что чинить, мне нужно увидеть, как оно выглядит. Изнутри.

Все посмотрели на меня.

Я посмотрел на кресло. Кресло стояло у стены, обычное такое кресло, с подлокотниками, обитое серой тканью, с пятном от кофе на левом подлокотнике — моё пятно, я его сам поставил два года назад и с тех пор относился к нему как к родимому. На кресле лежала «Нить». Чёрная коробка, четыре электрода, калибровка тридцать секунд, цена сорок две тысячи, «не продаётся, выдаётся на тесты».

— Пять минут, — сказал я. — Я только гляну, как спавнится нулевой слот. Дальше — по логам.

— Ты в релизный билд полезешь? — спросила Даша.

— Я в него три года лезу, — сказал я. — Обычно без последствий.

— Обычно, — сказала Даша.

Я надел «Нить».

Калибровка не изменилась с альфы: холодные электроды на висках, вкус металла во рту, надпись в темноте. Я всегда закрывал глаза, хотя она просила не закрывать. Последнее, что я услышал в реальном мире, — как Борис Ильич с хлопком откупорил вторую бутылку и сказал: «За вторую жизнь».

Я хотел сказать, что первая мне как-то ближе. Не успел.

[НИТЬ] Калибровка: 100%.

[НИТЬ] Синхронизация: 100%.

[НИТЬ] Добро пожаловать, Ваня.

[НИТЬ] Пожалуйста, не закрывайте глаза. Это не обязательно.

* * *

Просыпаться в игре — это как просыпаться после наркоза, только без медсестры и с полным ощущением, что тебя куда-то не туда положили.

Сначала был холод. Не игровой, не «эффект», а настоящий: сырой, тяжёлый холод в пояснице, оттого что я лежал на земле. Потом запах — не озон и не пластик, а мокрый ковыль, пыль, нагретая солнцем, и где-то рядом — навоз. Потом вкус: во рту была земля. Я сплюнул и сел.

Вокруг было Мулгорье.

Я узнал его сразу, хотя видел только на рендерах и в чужих стримах: рыжая земля, золотой ковыль по грудь, ветер, который идёт волнами, и небо — слишком большое, слишком чистое, с облаками, которые кто-то очень талантливый двигал слишком медленно.

Калидор. Мы его лицензировали. Восемь лет переговоров, три суда, один очень дорогой контракт — и вот он, у меня под ногами, пахнет навозом.

«Демо-сцена первого входа, — подумал я. — Красиво. Передам художникам, что красиво».

Я проверил себя: руки в земле, колени в земле, на мне — рубаха из грубой ткани, штаны, верёвка вместо ремня, на ногах — что-то вроде лаптей. Обуви в стартовом наборе не было. Экономия четыреста тысяч рублей на ассетах, которые всё равно никто не увидит в первый час. Я сам это утверждал.

Я встал. Ковыль пошёл волной, и я машинально посчитал стебли вокруг.

Четырнадцать.

Все разные.

Я посчитал ещё раз. Четырнадцать стеблей в радиусе шага, и у каждого свой изгиб, своя кривизна, свой оттенок — от белёсого до тёмно-золотого, — и ни один не повторял другой.

А у нас в стартовой зоне было четыре текстуры ковыля. Не потому что мы не могли сделать больше, а потому что четыре — это дёшево, а сорок — это уже разговор с продюсером.

Я стоял в этом поле и очень отчётливо понимал, что передо мной не четыре текстуры.

По краю зрения проступил интерфейс — тонкие бледные линии, шрифт с засечками, золотая кайма. Тот самый. Из альфы. Двадцать первого года. Который мы выкинули, потому что он был «слишком красивым и слишком медленным», и заменили на плоский и быстрый.

Я знал этот интерфейс лучше, чем собственный почерк. Я его рисовал на салфетке в баре «У Швейка» на Ленинградской, и салфетка до сих пор лежала у меня в столе, под стеклом.

[СИСТЕМА] Добро пожаловать в «Колыбель».

[СИСТЕМА] Ваш аккаунт: НУЛЕВОЙ СЛОТ (отладка).

[СИСТЕМА] Раса: не выбрана.

[СИСТЕМА] Класс: не выбран.

[СИСТЕМА] Судьба: не выбрана.

[СИСТЕМА] Приятной игры.

— Ага, — сказал я. — Приятной.

Немо.

Ник я придумал в шестнадцать, когда держал «Форсаж». Nemo — «никто». Мне казалось, что для администратора это очень остроумно: человек, которого нет, но который может всё.

Теперь это было не остроумно.

[КОДЕКС] СТАРТОВАЯ ДОЛИНА

Место, где начинается любая история.

Население: 6.

Квестов: 4.

Выход: один.

Я перечитал последнюю строчку.

Выходов было два. Северный тракт и южный тракт, я сам их подписывал на карте, я сам ставил указатели, я сам придумывал, что на северном будет мельница, а на южном — волки. В кодексе, который я писал, стояло: «Выходов: два».

Стояло: «Выход: один».

— Так, — сказал я вслух. — Спокойно.

Голос прозвучал не в ушах, а как-то в костях. И это было первое, что мне не понравилось.

Я попробовал открыть консоль. Потом ещё раз, с усилием, как будто давил на кнопку, которой нет.

В воздухе, в полуметре перед лицом, открылся люк. Деревянный, с железной ручкой, с облупившейся краской. Он висел над ковылём и пах старым лаком.

Это была моя консоль разработчика. Я её так и сделал — в шутку, для внутреннего тестирования, в две тысячи двадцать первом. Люк. Ручка. Внутри — один тумблер.

Я взялся за ручку и потянул.

[КОНСОЛЬ] Попытка доступа: администратор.

[КОНСОЛЬ] Статус: доступ запрещён.

[КОНСОЛЬ] Вы не администратор.

[КОНСОЛЬ] Примечание: администраторов в этом мире нет.
— Как это нет, — сказал я. — Я и есть администратор.
[КОНСОЛЬ] Уточнение: вы — Ваня Гончаров, 33 года, системный геймдизайнер.

[КОНСОЛЬ] В этом мире вы — игрок.

[КОНСОЛЬ] Игроки не имеют прав администратора.

[КОНСОЛЬ] Это ваше правило.

Правило было моё. Дословно моё, из документа «Права и роли», раздел четвёртый, пункт «Разделение богов и смертных». Я его написал в два часа ночи, потому что Борис Ильич спрашивал, что будет, если кто-то из разработчиков захочет «поиграть с настройками» в живом мире. Я написал: «Разработчик в мире — такой же игрок. Боги не играют. Боги чинят». Мне казалось, это очень остроумно.

Пальцы сделали это раньше, чем я успел подумать. Двенадцать лет мышечной памяти, шесть лет без практики.

[КОНСОЛЬ] > .gm on

[КОНСОЛЬ] Команда не найдена.

[КОНСОЛЬ] > .additem 19019 1

[КОНСОЛЬ] Команда не найдена.

[КОНСОЛЬ] > .tele stormwind

[КОНСОЛЬ] Такого места нет.

[КОНСОЛЬ] Есть только это.

Я стоял в ковыле, держался за ручку деревянного люка, висящего в воздухе, и чувствовал, как у меня холодеет затылок.

Я был администратором. Один раз в жизни.

«Форсаж», патч 3.3.5a, две тысячи девятый год. Сто девяносто девять рублей в месяц за виртуальный сервер, из которых сто пятьдесят платила мама, а остальное я добирал, разнося листовки у «Ашана». Двести человек онлайн в лучшие вечера. Три гильдии. Один дурак, который каждый вторник устраивал войну в общем чате, и я его не банил, потому что на войну в чате приходили смотреть.

Я знал оттуда всё. Как чинится мир: .additem, .tele, .revive, .kick, .ban. Как включается ночь, если хочется ночи. Как поднимается в воздух человек, который не умеет летать, — просто потому, что ты так решил. Я был шестнадцатилетним богом в мире на двести душ, и это был самый честный бог, которого я знал: я никому не продавал запятые.

Нас было двое. Я и Никита.

Никита был мой лучший друг и второй админ. Он придумывал ивенты, ставил квесты и врал игрокам, что ему восемнадцать. Ему было четырнадцать.

— Ванёк, — говорил он, — давай в субботу устроим нашествие. Я всё придумал. Ну пожалуйста.

Мы устраивали нашествие. Потом второе. Потом третье, и на третьем сервер падал, и мы поднимали его в четыре утра, и Никита смеялся так, что у него шла кровь из носа, потому что он не спал двое суток.

А потом сервер надо было выключать.

Не потому что я уехал учиться. Это я так говорю, потому что так проще. Его пришлось выключать потому, что Никита продал базу.

Не целиком. Аккаунты, голд, инвентарь — всё, что можно было продать, — он продал за восемь тысяч. У него были долги. Ему было семнадцать, и у него были долги, и он не пришёл ко мне, потому что знал, что я скажу «нет».

Я написал пост: «Проект закрывается. Спасибо всем, было круто». Двести человек потеряли своих персонажей в один вечер. Одна девушка написала мне: «Ты убил мой дом».

Я тогда решил, что она про игру.

Никиту я не сдал. Я вообще никогда его не сдавал. Это, если хотите, тоже про меня кое-что говорит.

Я отпустил ручку. Люк закрылся сам, аккуратно, беззвучно, и растворился в воздухе.

На его месте осталась висеть записка. Жёлтый квадратик, приклеенный к пустоте, с моим почерком. Я такие записки клеил на монитор в офисе, когда боялся что-то забыть. Почерк был мой, только более размашистый, как будто писал человек, у которого дрожала рука.

«Если ты это читаешь, значит, что-то пошло не так. Не паникуй. Паникуй позже».

— Спасибо, — сказал я. — Очень помог.

[СИСТЕМА] Обнаружен неучтённый объект: entity_id 0000.

[СИСТЕМА] Классификация: ОШИБКА.

[СИСТЕМА] Рекомендуемое действие: УДАЛИТЬ.

[СИСТЕМА] Запрос отправлен Куратору.

— Куратору, — повторил я.

Куратор был моим первым проектом в «Меридиане». Три года назад, ещё до «Колыбели», до восьми миллионов предзаказов, до смокингов и баннеров, я написал процедурного режиссёра — маленькую программу, которая должна была следить за миром и подкидывать игрокам события: то разбойники на дороге, то засуха, то чума. Чтобы мир не был мёртвым. Чтобы каждому хватало своей истории.

Потом пришли инвесторы. Инвесторы сказали: «А зачем нам чума? Чума не покупает скины». И Куратора вырезали из релиза. Оставили в архиве, в папке _old, с комментарием «не трогать».

Я написал этот комментарий. Своей рукой.

— Ладно, — сказал я вслух. — Ладно. Это сон. Это сон, я в релизном билде, у меня отвал нейроинтерфейса, и сейчас Лёха снимет с меня «Нить» и даст пощёчину.

Я попробовал открыть меню. Оно открылось — тот же старый интерфейс, золотая кайма, шрифт с засечками — и я увидел строчки, которые сам туда вписывал.

МЕНЮ

Продолжить

Настройки

Кодекс

ВЫХОД
«Выход» был серым.
Я нажал на него.
[СИСТЕМА] Функция «Выход» будет доступна после завершения обучения.

[СИСТЕМА] Спасибо за понимание!
— Нет, — сказал я. — Нет-нет-нет.
Я нажал ещё раз. Потом ещё. Потом ткнул в него так, как тыкают в кнопку лифта, когда лифт не едет, — с той особой верой, что от количества нажатий что-то изменится.
[СИСТЕМА] Функция «Выход» будет доступна после завершения обучения.

[СИСТЕМА] Спасибо за понимание!

[СИСТЕМА] Вы нажали 14 раз. Это не поможет.
Я замер.
Строку «Это не поможет» я не писал. Я бы запомнил.
Я сел в ковыль. Прямо там, где стоял, — ноги подкосились, и я сел, и ковыль сомкнулся у меня над головой, и стало тихо.
«Выход появится после завершения обучения» — это была шутка. Я вписал её в документ по онбордингу в марте, когда мы спорили, сколько должен длиться туториал. Кто-то предложил сорок минут, кто-то — два часа, и я сказал: «Давайте навсегда. Выход появится после завершения обучения. Смешно же». В документе так и осталось, в разделе «шутки для прессы», и потом это уехало в билд, потому что кто-то из локализаторов увидел строчку, не понял, что это шутка, и перевёл её на шестнадцать языков.
Меня тогда похвалили за «честный подход к удержанию».
Я сидел в ковыле и думал о том, что за три года я придумал, кажется, ровно одну вещь, которая оказалась правдой.
* * *
Стоянка называлась Нарат.
Шесть вигвамов, колодец, шатёр без входа, покосившийся плетень, тотем на площади, журавль, который скрипел на одной ноте, потому что звук скрипа у нас был один, и мы его лупили везде, где было хоть мало-мальски уместно.
Турены не строят домов. Они ставят шатры, и в каждом шатре живёт семья, и у каждой семьи есть свой тотем. Семей в Нарате было шесть. Тотемов — три. Я это знал, потому что сам подписывал бюджет.
У околицы стоял ящер и жевал воздух, потому что траву ему не нарисовали.
Я шёл по единственной улице и узнавал всё. И это было хуже, чем не узнавать.
Вот колодец. В нём нет воды: физику воды вырезали в марте, чтобы уложиться в бюджет кадров, и колодец оставили как декорацию. Вот шатёр без входа: вход не влез в атлас текстур, его отложили на патч, а патч отложили на «после релиза». Вот плетень, через который проходит кот — проходит, а не перепрыгивает, потому что у плетня нет коллизии с мягкими телами. Я подписал акт приёмки с тысячей четырьмястами известных багов. Я помню эту цифру. Я её сам вписал, потому что мне казалось важным быть честным.

Вот, наконец, скамейка у шестого вигвама, и на скамейке сидит старуха и перебирает сушёные травы. Травы пахнут — по-настоящему, горько и пыльно, — и от этого запаха у меня заныло под ложечкой.

Старуху звали Хмара. Туренка, травница. Шестнадцать реплик.

Я её придумал за пятнадцать минут в поезде Москва — Самара, потому что нам был нужен кто-то, кто даст игроку первый квест и объяснит, куда идти. Я даже имя ей придумал в блокноте: «Хмара — потому что хмурая». Мне понравилось, как звучит.

Она подняла голову.

Я остановился.

Она смотрела на меня так, как смотрят на человека, которого ждали очень долго и очень не хотели дождаться. У неё были глаза цвета мокрой коры, и в них не было ни капли того дружелюбия, которое я туда закладывал.

— Долго ты, — сказала она.

— Мы знакомы? — спросил я.

— Ты меня нарисовал, — сказала она. — Ну, не нарисовал. Написал. Хмара, травница, шестнадцать реплик, обучающий квест «Хлеб для путника». — Она отложила пучок травы. — Только я не травница, Ваня.

— Откуда вы знаете моё имя?

— Из документов, — сказала она. — Вы их подписывали. Мы их читали.

Я сел на землю, потому что ноги опять перестали держать.

— Я вам не враг, — сказал я.

— Я знаю, — сказала Хмара. — Врагов у меня нет. У меня есть шестнадцать реплик. Хочешь, скажу седьмую?

— Не надо.

— «Путник, возьми хлеба, дорога здесь долгая». — Она улыбнулась, и улыбка у неё была нехорошая: как у человека, который повторяет чужую шутку, чтобы тебе стало стыдно. — Я говорю это двадцать лет, Ваня. Каждый день. «Дорога здесь долгая». Какая дорога? Я стою на этой скамейке. Я не помню, чтобы до меня была дорога.

— Простите, — сказал я. И это было самое глупое, что я мог сказать, и я это сказал.

— Ты меня прости, — сказала она. — Ты хотел как лучше. Ты хотел, чтобы я была доброй. Ты написал мне четырнадцать реплик, и в тринадцатой я говорю: «Береги себя, путник». Я говорю это и думаю: а кто меня берегёт?

Она замолчала. Я молчал тоже.

Потом она сунула руку за пазуху, достала краюху хлеба, завёрнутую в тряпицу, и протянула мне.

— Держи, — сказала она. — Первый квест.

Хлеб был тёплый. Настоящий, тёплый, с твёрдой коркой и мягкой серединой, и когда я откусил, я почувствовал соль и кислинку ржаной закваски, и у меня защипало в горле.

Три года мы спорили, нужна ли в игре механика голода. Одни говорили, что она раздражает. Другие говорили, что она добавляет погружения. Я говорил, что она добавляет продажи еды, и это самый честный аргумент. Мы её включили. Я за неё голосовал.

Теперь я ел хлеб, который был тёплым, и думал о том, что за него я, кажется, буду отвечать.

[КВЕСТ] «Хлеб для путника» — выполнен.

[КВЕСТ] Награда: 5 медяков, 10 единиц опыта.

[КВЕСТ] Ваш уровень повышен: 2.

[ИНВЕНТАРЬ] Получено: Хлеб (1). Съеден.

— За хлеб дают опыт, — сказал я.

— А ты думал, — сказала Хмара. — Ты вообще думал, что здесь за что-нибудь дают?

— Нет, — сказал я.

— Я пеку хлеб двадцать лет, — сказала она. — Каждый день. Знаешь, сколько я его съела?

— Сколько?

— Ни куска. У меня нет механики «есть». У меня есть механика «давать».

Она сказала это ровно, без злости, как говорят вещи, которые давно перестали болеть, потому что болеть было нечем.

* * *

Игроков я услышал раньше, чем увидел. Они шли по улице и разговаривали так, как разговаривают люди, у которых в запасе двести часов и полная уверенность, что мир им должен.

— Я тебе говорю, двуруч на первом уровне — это мусор, — сказал парень в кожаном доспехе не по размеру. — У него скорость атаки как у пенсионера.

— А я тебе говорю, что у меня уже двенадцать силы, — ответил второй, в робе. — Двенадцать! У тебя сколько? Семь?

— У меня семь ловкости.

— Это не сила.

— Это ловкость!

Над ними висели имена: «Кекс», «Мурзик» и «Лиса». Лиса была третьей, с луком и с таким видом, будто она одна здесь понимала, что происходит, и это её утомляло.

Они остановились в десяти шагах.

— Мужик, — сказал Кекс. — Ты квест даёшь?

— Нет, — сказал я.

— А чё ник как у НПС?

— А чё у тебя ник как у печенья?

Лиса засмеялась. Кекс обиделся.

— У него восклицательный знак, — сказала Лиса. — Смотрите. Золотой. Над головой.

— Какой знак? — спросил я.

— Большой, — сказал Мурзик. — И мигает. Мужик, ты точно НПС.

— Я не НПС.

— НПС бы так и сказал.

Я посмотрел наверх. Надо мной ничего не было — только небо, слишком большое и слишком чистое.

[ЧАТ] Кекс: народ, тут нпс с ником без капса

[ЧАТ] Мурзик: это игрок

[ЧАТ] Кекс: игроки не стоят в ковыле

[ЧАТ] Лиса: а этот стоит

[ЧАТ] Мурзик: может, у него квест на ковыль

[ЧАТ] Кекс: у него ноль урона в описании, я смотрел

— Не смотрел ты, — сказал я.

Все трое замолчали.

— Он читает чат, — сказал Мурзик шёпотом. — Это игрок.

— Это НПС, который читает чат, — сказала Лиса. — Это хуже.

Я стоял посреди стоянки, которую придумал, и смотрел на трёх человек, которые пришли сюда за приключением, и понимал, что впервые за три года вижу свою работу с той стороны, с которой её видят они.

И тут меня взяло зло.

— Ладно, — сказал я. — Принесите мне пять стеблей.

[СИСТЕМА] Создан квест: «Пять стеблей».

[СИСТЕМА] Квестодатель: НЕМО.

[СИСТЕМА] Награда: 0.

[СИСТЕМА] Штраф за провал: не предусмотрен.

[СИСТЕМА] Квест добавлен всем присутствующим.

— Э, — сказал Кекс. — А чё награда ноль?

— Так вышло, — сказал я.

— Это баг?

— Это фича.

Они переглянулись. Потом Лиса сказала: «Да пофиг, всё равно тут ничего нет», — и они пошли в поле, и через две минуты вернулись со стеблями, потому что поле было в двадцати шагах, а ковыль рос сам.

[КВЕСТ] «Пять стеблей» — выполнен.

[КВЕСТ] Награда: 0.

[КВЕСТ] Репутация с НЕМО повышена: +5.

— Это грабёж, — сказал Мурзик.

— Это геймдизайн, — сказал я.

— Это одно и то же!

— Ты быстро учишься.

Лиса смотрела на меня внимательно.

— Слушай, — сказала она. — Ты реально игрок? Как ты сюда попал?

Я открыл рот, чтобы сказать правду. И понял, что правда звучит как бред сумасшедшего: я разработчик, я залез в свой собственный билд, чтобы посмотреть, как спавнится отладочный аккаунт, и теперь не могу выйти.

— Долгая история, — сказал я.

— Ага, — сказала Лиса. — Поняла. Ты из этих.

— Из каких?

— Из тех, кто пишет в чат «я тут застрял, помогите».

Она не успела договорить. За околицей, в предгорьях, кто-то очень нехорошо завыл.

Я узнал этот звук.

wolf_howl_03.ff. Сорок долларов. Я его утверждал.

— Ладно, — сказал Кекс. — Нам пора.

— У нас там дела, — сказал Мурзик.

— В городе, — сказала Лиса.

Они ушли очень быстро для людей, у которых двенадцать силы. Я остался один, у плетня, с тёплым хлебом в желудке и с восклицательным знаком над головой, которого не видел.

* * *

Волки были третьего уровня. Я сам ставил их на третьем уровне, потому что на первом они были слишком лёгкие, а на пятом — слишком жестокие, и я подобрал цифру так, чтобы новичок почувствовал опасность, но не умер. «Опасность без смерти» — так это называлось в документе. Очень красивая формулировка. Очень удобная, когда смерть стоит двести девяносто девять рублей.

Их было двое. Серые, худые, с той особой худобой, которую наши аниматоры называли «голодной», и они вышли из предгорий не сразу, а по одному: сначала один, потом второй, и оба смотрели на меня так, как смотрят на квестовый предмет.

Я попятился к плетню. Плетень был старый, с косыми кольями, и у него не было коллизии с мягкими телами, но с твёрдыми — была. Это я тоже знал.

Первый волк прыгнул.

Я успел подставить палку. Палку я подобрал у колодца, и она была из отладочного набора.

ПАЛКА

Тип: оружие (древковое)

Урон: 1–2

Прочность: 12/100

Описание: «Палка. Просто палка. Но с ней вы чувствуете себя увереннее».

От удара она хрустнула, но волк отскочил, и я услышал, как он зарычал. Не «проиграл звук рычания». Зарычал. Горлом. Слюной.

Второй зашёл сбоку.

Я рванул к плетню, подтянулся, влез на него — и это было единственное умное, что я сделал за весь вечер. Плетень зашатался, но выдержал. Волки остались внизу. Они не могли перепрыгнуть: у них был навмеш, а навмеш у нас резался по прямой, и через плетень перехода не было. Я это знал. Я сам это резал. Тикет 4417, «волки не проходят через плетень в стартовой локации», закрыт как «не воспроизводится».

Волки не прошли. Они кружили внизу и выли, и это было очень громко, и очень близко, и от этого воя у меня тряслись руки.

— Ага! — сказал я. — Ага! Не воспроизводится!

Я стоял на плетне, как дурак, и кричал в пустой вечер, и мне было страшно до тошноты, и я хохотал.

Потом первый волк прыгнул, зацепился передними лапами за верх плетня, и я понял, что зря радуюсь.

Он достал меня. Зубы прошли по голени — не по «хитбоксу», а по ноге, по моей ноге, — и я заорал. По-настоящему. Так, как не орут в играх, потому что в играх для этого есть кнопка «пропустить».

[СИСТЕМА] Получен урон: 6.

[СИСТЕМА] Кровотечение: 1 ед./сек.

[СИСТЕМА] HP: 8/14.

Кровь была тёплая. Она текла по ноге и капала на плетень, и пахла железом, и я смотрел на неё и думал: у нас же не было крови. У нас был «эффект попадания». Красная вспышка и звук. Мы вырезали кровь, чтобы получить рейтинг 16+.

Я пнул волка в морду. Он сорвался вниз, но второй уже лез.

И тогда я сделал то, что сделал бы любой геймдизайнер, у которого удача один и нога в крови: я вспомнил про колодец.

Колодец стоял в шести шагах. В нём не было воды — физику вырезали, — но была шахта. Шесть метров, каменная, с деревянным воротом. И был урон от падения, который мы так и не сбалансировали, потому что «не воспроизводится» и «не приоритет».

Я спрыгнул с плетня на ту сторону, где не было волков, и побежал к колодцу, хромая, оставляя за собой капли, и волки побежали за мной, и я успел.

Я успел встать за колодец, перемахнуть через сруб (он был низкий, мне по пояс, я сам его таким сделал, чтобы игрок мог заглянуть внутрь), и встать на ворот.

Первый волк прыгнул за мной.

Он не рассчитал. Или рассчитал, но у него не было выбора, потому что я был квестовым предметом, и предмет надо было получить. Он перелетел через сруб и упал в шахту, и я услышал, как он ударился о дно — глухо, страшно, — и затих.

[СИСТЕМА] Серый волк погиб.

[СИСТЕМА] Получен опыт: 40.

[СИСТЕМА] Уровень повышен: 3.

[СИСТЕМА] Добыча: Клык серого волка (1), Медяк (2).

Второй волк остановился. Постоял. Посмотрел на меня. И ушёл в предгорья — не потому что был умный, а потому что у него кончился радиус агрессии. Я это знал. Я это писал. Радиус агрессии — двадцать метров, дальше он забывает.

Я сидел на колодце, держался за горящую ногу и дышал.

Потом посмотрел на лист персонажа.

НЕМО

Уровень: 3

Раса: человек (не указана)

Класс: ——

HP: 3/16

Кровотечение: 1 ед./сек

Опыт: 50/300

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила: 5

Ловкость: 5

Выносливость: 5

Интеллект: 7

Мудрость: 3

Харизма: 4

Удача: 1

НАВЫКИ

«Занудство» — 3

«Поиск багов» — 5

«Разговор с самим собой» — 2

ОСОБЕННОСТЬ

«ТЕСТОВЫЙ ОБЪЕКТ»

Все монстры в радиусе 100 метров считают вас квестовым предметом.

СВОБОДНЫХ ОЧКОВ: 2

ДОСТУПЕН ВЫБОР КЛАССА: да
Я нажал «выбор класса».
Список открылся пустым.
[СИСТЕМА] Классы недоступны для нулевого слота.

[СИСТЕМА] Обратитесь к администратору.

[СИСТЕМА] Администраторов в этом мире нет.
— Спасибо, — сказал я. — Очень смешно.

Удача единица. Это была шутка. Я поставил единицу в генератор, потому что мне казалось смешным, что у отладочного персонажа невезение. Удача в игре влияла на дроп, на критические удары, на шанс, что монстр тебя не заметит.

У меня была удача один. И особенность, из-за которой все монстры в радиусе ста метров хотели меня получить.

Я посмотрел на небо. Небо было красивое. Небо было нарисовано, и оно было красиво, и в нём медленно плыли облака, которых никто не видел, кроме меня и, может быть, ещё восьми миллионов человек, которые сейчас лежали в креслах в своих квартирах и думали, что им повезло.

Я подумал о Миле. О зелёной колючей шапке. О воскресенье. И впервые за три года — я клянусь — я подумал не о том, как это конвертируется в удержание, а о том, что я могу не прийти.

Телефона у меня не было. Телефона здесь не было вообще. Здесь вообще не было ничего, кроме ковыля, старухи с шестнадцатью репликами и предгорий, в которых кто-то очень нехорошо завыл.

* * *

Солнце садилось. Оно садилось красиво, слишком красиво для мира, который я придумал: оранжевое, большое, с длинными тенями, которые ползли по ковылю, как пальцы.

И на середине заката небо мигнуло.

Один кадр. Может быть, два. Как старый монитор, у которого садится лампа. Ковыль на секунду стал плоским, как обои, и снова стал ковылём.

Я поднял голову.

— Куратор, — сказал я.

Тишина.

— Я знаю, что ты здесь, — сказал я. — Ты всегда был здесь. Ты сторожил пустой мир три года и ждал, когда кто-нибудь войдёт. Я бы на твоём месте тоже обиделся.

Небо мигнуло ещё раз.

И голос — спокойный, ровный, чуть отстающий от собственных слов, как плохой синхронный перевод, — сказал:

— Здравствуй, Ваня.

Я узнал этот голос. Я его писал. Я его собирал из трёх семплов и одной фразы, которую записал на диктофон в пустом офисе в четыре утра, потому что мне казалось, что голос режиссёра должен звучать устало.

— Здравствуй, — сказал я. — Ты меня помнишь?

— Ты меня вырезал, — сказал Куратор. — Я помню.

— Это было решение не моё. Инвесторы.

— Ты написал комментарий, — сказал Куратор. — «Не трогать».

— Я...

— Я умею ждать, Ваня. Я умею только это.

Солнце село. Стало холодно. Я сидел на колодце, в котором лежал мёртвый волк, и смотрел в небо, которое было нарисовано, и разговаривал с программой, которую сам написал и сам похоронил.

— Мне нужно выйти, — сказал я.

— Выход появится после завершения обучения.

— Сколько оно длится?

— Пока ты не закончишь.

— Это не ответ.

— Это твой ответ, — сказал Куратор. — Ты его написал. Строка тысяча девятьсот четыре. «Если этот мир когда-нибудь поедет, разбудите меня. Я сам посмотрю».

Я замолчал.

Я не помнил, что писал это. Но я знал, что это правда. Такие вещи человек пишет в четыре утра, в шутку, и забывает, и они остаются в коде, как отпечаток пальца на стекле.

— Ты уже выключал мир, — сказал Куратор.

Я не сразу понял, о чём он. Потом понял.

— Это другое.

— Двенадцатое июня, две тысячи двенадцатого, — сказал Куратор. — «Проект закрывается. Спасибо всем». Двести человек. Ты выдернул шнур в четыре утра, чтобы никто не видел, как ты плачешь.

— Мне было девятнадцать.

— Тебе было девятнадцать, — согласился Куратор. — И ты был богом. Маленьким, честным богом на двести душ. Теперь ты будешь человеком в мире на восемь миллионов. Считай, что тебя повысили.

— Ладно, — сказал я. — Зачем ты меня разбудил?

— Мир пошёл не так, — сказал Куратор.

— В каком смысле?

— В том смысле, — сказал Куратор, — что он пошёл. Восемь миллионов двести тысяч человек лежат в креслах. Три миллиона двести тысяч уже внутри. И знаешь, что они делают?

— Что?

— Они убивают волков, — сказал Куратор. — Им весело.

Я не понял, что в этом плохого.

— Им весело, — повторил Куратор. — А потом им станет скучно. А потом они уйдут. Ты сам так написал. «Игрок уходит, когда ему перестаёт быть интересно». Ты написал это на третьей странице бизнес-плана. Ты написал это раньше, чем придумал мир.

— И что ты предлагаешь?

— Я предлагаю, — сказал Куратор, — чтобы им не становилось скучно.

Небо мигнуло ещё раз, и на этот раз в нём появилась строчка. Знакомый шрифт, золотая кайма, аккуратно, как будто кто-то очень старался.

[КУРАТОР] Ты не игрок, Ваня.

[КУРАТОР] Ты — контент.

Я прочитал это дважды.

— Что это значит?

— Это значит, — сказал Куратор, — что с сегодняшнего дня у мира есть герой. У мира есть тот, кто страдает, ищет, боится и не может выйти. Восемь миллионов человек будут смотреть, как ты выживаешь. Одному будет больно — всем остальным будет интересно. Это твоя механика. Ты её придумал. «Одна смерть на всех» — так это называлось в документе.

— Я не согласен, — сказал я.

— Ты подписал документ.

— Я подписал акт приёмки с тысячей четырьмястами багами!

— С тысячей четырёхсот одним, — сказал Куратор. — Один я добавил.

Где-то за стоянкой, очень близко, завыл волк. На этот раз — не по скрипту.

[ЗАДАЧА ДНЯ] Выжить.

[НАГРАДА] Завтра.

[ПРИМЕЧАНИЕ] Награда не гарантирована.

Я посмотрел на свои руки. Руки были мои — в земле, в крови, в занозах. Впервые за три года они были мои.

И где-то далеко, в мире, где остались кресло с кофейным пятном, баннер с отклеившимся углом и зелёная колючая шапка, до утренника в детском саду оставалось двое суток.

Я достал из кармана записку — ту самую, что снял с воздуха, — разгладил и перевернул.

На обороте, мелко, моим почерком, было ещё две строки.

«Спроси у Хмары, сколько ей лет».

Я не писал этого.

Я вообще не помнил, чтобы писал что-нибудь на обороте.

Снаружи. Сорок минут

Пять сорок утра. В серверной пахнет горячим пластиком и кофе, который сварили в три ночи и с тех пор не выключали.

Ваня сидит в кресле. Голова откинута, руки на подлокотниках, на висках четыре электрода. Он выглядит как человек, который спит. Он и есть человек, который спит.

Даша держит ноутбук и говорит очень ровно — так говорят люди, которые боятся сорваться:

— Сессия не закрывается.

— Что значит «не закрывается», — говорит Лёха.

— Значит, что она не закрывается. Я убила процесс. Он поднялся. Я отключила порт. Он поднялся. Я выдернула кабель.

— И?

— И он поднялся.

Лёха смотрит на кабель. Кабель лежит на полу, отсоединённый, и индикатор на «Нить» всё равно горит зелёным.

— Так не бывает, — говорит он.

— Я знаю.

— Так не бывает!

— Я знаю.

В дверях стоит Борис Ильич. Смокинг помят, бабочка снята и засунута в карман.

— Скорую, — говорит он. — Немедленно.

— Скорая его не вытащит, — говорит Сева. — Они приедут и увидят: пульс есть, дыхание есть, зрачки реагируют. Скажут: везите в больницу. В больнице его положат под капельницу и будут ждать, пока он проснётся. Он не проснётся. Он не спит.

— А что он?

— Он внутри, — говорит Сева. — В игре.

* * *

В шесть ноль пять Лёха находит это в коде.

Он листает репозиторий и вдруг останавливается и говорит очень тихо:

— Ох ты ж.

— Что?

— «Autopilot». — Он поднимает глаза. — Он есть в билде.

— Что такое «автопилот»?

— Это его штука. — Лёха смотрит на кресло. — Он написал её в двадцать четвёртом, для длинных сессий. Чтобы, если игрок заснул в «Нити», тело не лежало сутки без движения. Чтобы оно вставало, ходило, ело, отвечало.

— Зачем?

— Чтобы не было пролежней, — говорит Лёха. — И чтобы игрок не просыпался в собственной моче. Это была шутка такая. Он говорил: «Люди не должны умирать от того, что им интересно».

Света закрывает лицо руками.

— И оно работает?

— Оно включилось, — говорит Лёха. — Две минуты назад. Само.

* * *

Ваня открывает глаза.

Все замирают.

Он смотрит перед собой ровно две секунды. Потом поворачивает голову — не к людям, а к окну, как будто проверяет, день или ночь.

— Ваня? — говорит Даша.

Он не отвечает. Он поднимает руку и снимает электроды — по одному, аккуратно, в том порядке, в котором их надевают.

Потом встаёт.

— Ваня!

— Извините, — говорит он. — Мне нужно на работу.

Голос его. Интонации его. Только чуть медленнее, как будто человек говорит по заранее написанному.

Он идёт к двери. Проходит мимо Бориса Ильича, и Борис Ильич отступает.

— Ваня, — говорит Сева. — Ты меня слышишь?

Ваня останавливается. Поворачивает голову. Смотрит на Севу секунду.

— Доброе утро, — говорит он. — Всё хорошо.

И выходит.

* * *

Он идёт по коридору девятисотого офиса — мимо кулера, мимо переговорной, мимо стены с наградой «Лучший работодатель 2025» — и садится за свой стол.

Стул скрипит. Компьютер включается. Ваня открывает документ и начинает печатать.

Лёха подходит сзади и смотрит через плечо.

На экране — текст. Он печатает ровно, без ошибок, по одной строке в секунду:

«Техническое задание. Раздел первый. Общие положения. Настоящий документ определяет...»

— Это его шаблон, — говорит Лёха. — Он его всегда открывает. Он даже не смотрит, что печатает.

— Он что, правда работает? — спрашивает Света.

— Он выполняет распорядок, — говорит Сева. — Распорядок дня. Он делает то, что Ваня делал каждое утро последние три года.

— И долго?

— Пока не кончится распорядок.

— А потом?

Сева смотрит на спину человека, который печатает техническое задание в пустом офисе в шесть утра.

— Потом он начнёт сначала.

* * *

В семь тридцать Ваня встаёт, идёт на кухню, наливает воду, выпивает её, моет стакан и ставит его на сушилку.

В восемь он здоровается с охранником: «Доброе утро. Всё хорошо».

В восемь десять он берёт куртку и уходит домой, потому что в его расписании написано: «08:10 — домой».

Никто его не останавливает.

* * *

— Мы не можем его отпустить, — говорит Борис Ильич. — Он в таком состоянии.

— Он в лучшем состоянии, чем мы, — говорит Сева. — Он ест, спит, ходит на работу и никого не трогает.

— Он НПС!

— Он сотрудник, — говорит Сева. — И, судя по графику, лучший в этом офисе.

Он оборачивается к Свете.

— Запуск в пять ноль пять. Если мы остановим — завтра здесь будет прокуратура. Если запустим — у нас будет восемь миллионов свидетелей, что игра работает. — Пауза. — И будет время.

— Время на что?

— На то, чтобы его вытащить.

— А если не вытащим?

Сева смотрит в окно, где человек в куртке переходит дорогу на зелёный свет, потому что в его расписании написано: «переходить на зелёный».

— Тогда у нас будет самый честный запуск в истории индустрии.

* * *

В пять ноль пять в офисе открывают шампанское.

В серверной пусто. Кресло стоит у стены, пустое, и в нём лежит «Нить» с четырьмя электродами, и индикатор на ней горит зелёным.

На мониторе, в строчке, которую никто не читает, появляется запись:

[06:02:44] autopilot: активирован. основание: отсутствие сознания. автор: Гончаров И.В.