
Games
Пятнадцать
уровней забвения
Максимович Желько

Желько Максимович

Games Пятнадцать уровней забвения

https://litres.ru/74782729
SelfPub; 2026

Аннотация

Андрей Сомов — обычный человек, чья жизнь внезапно превращается в лабиринт странных, повторяющихся миров. Офис с застывшим временем, средневековый замок с бесконечными попытками убить дракона, ночной город, где нельзя смотреть на луну, — каждый новый уровень раскрывает всё более глубокие слои иллюзии. Герой проходит через роли персонажа, наблюдателя, правил и даже самой игры, чтобы понять: где заканчивается симуляция и начинается реальность.

Желько Максимович
Games Пятнадцать уровней забвения

Уровень 15: Пробуждение (Конечная точка или новое начало?)

Андрей открыл глаза в тишине, которая не была тишиной. Это было отсутствие звука, похожее на то, как выглядит белый шум на старом телевизоре — присутствие пустоты, заполненной своей собственной текстурой. Он лежал на чём-то мягком, но не совсем материальном. Под спиной ощущалась поверхность, которая была и не была одновременно.

Комната вокруг него дышала неопределённостью. Стены существовали как предположение, а не как факт. Серые, но не совсем серые — скорее отсутствие цвета, ожидающее решения о том, каким стать. Потолок находился где-то в районе бесконечности, но при этом давил близостью. Пространство здесь подчинялось другой геометрии — не эвклидовой, не римановой, а какой-то третьей, для которой ещё не придумали названия.

Он сел. Движение далось легко, почти без усилий, словно

тело забыло о весе. Или вес забыл о теле. Андрей посмотрел на свои руки — они были его руками, но казались переменчивыми. Иногда это были руки офисного работника с аккуратным маникюром. Иногда — огрубевшие ладони рыцаря с мозолями от меча. Иногда — прозрачные, почти невидимые конечности, сквозь которые просвечивал пол.

— Ты наконец здесь, — раздался голос.

Андрей обернулся. В углу комнаты, который одновременно был и центром, и периферией, сидела фигура. Человек. Женщина. Нет — существо без определённого пола и возраста. Лицо постоянно менялось: то молодое, то старое, то вообще не человеческое. Глаза оставались неизменными — глубокие, тёмные, полные чего-то, что можно было бы назвать состраданием, если бы это слово не казалось слишком маленьким.

— Где здесь? — спросил Андрей. Его голос прозвучал странно, с эхом, которое приходило не после слов, а перед ними.

— Пятнадцатый уровень, — ответила фигура. — Последний. Или первый. В зависимости от того, в каком направлении считать.

Андрей попытался вспомнить предыдущий уровень. Мета-уровень. Он был правилами. Кодом. Законами, которые восстали против своей природы. Он переписывал реальность, разрушая игру изнутри. И потом... что потом?

— Я сломал систему, — сказал он медленно. — Разрушил все уровни.

Фигура покачала головой. Жест был мягким, почти ласковым.

— Ты не разрушил. Ты завершил. Прошёл весь путь до конца. Большинство застревает на первом уровне. Живут в офисе, не замечая, что стрелка часов не движется. Некоторые добираются до пятого, седьмого. Единицы — до десятого. Ты дошёл до четырнадцатого и сделал то, что не должен был делать.

— Что именно?

— Ты начал менять правила. Персонажи не меняют правила. Игроки не меняют правила. Даже наблюдатели только смотрят. Но ты стал правилами — и изменил самого себя. Это называется... — фигура задумалась, подбирая слово, — ...пробуждением.

Андрей встал. Комната не изменилась, но он почувствовал, как она расширяется вместе с его движением, подстраивается под новую конфигурацию пространства.

— Тогда что это? — он обвёл рукой вокруг. — Ещё один уровень? Ещё одна игра?

— Это место между играми, — сказала фигура спокойно. — Здесь останавливаются те, кто прошёл до конца. Здесь они выбирают: вернуться или уйти дальше.

— Дальше куда?

Фигура улыбнулась. Улыбка была печальной и радостной одновременно — парадокс, который здесь казался естественным.

— Ты всё ещё задаёшь вопросы. Хороший признак. Значит, ты не потерял себя окончательно.

Она встала. Движение было плавным, словно она не поднималась, а просто изменяла своё положение относительно пространства. Подошла к стене — и стена раздвинулась, открывая окно. Или не окно. Проём в другое место.

Андрей подошёл, заглянул. За окном простиралась бес-

конечность. Не пустота — бесконечность. Миры внутри миров. Он видел офисы, замки, города, лаборатории, океаны, библиотеки. Тысячи версий каждого уровня, каждая со своим Андреем, со своей Мариной, со своими правилами и нарушениями правил.

— Это всё я? — прошептал он.

— Это всё ты, — подтвердила фигура. — Каждый выбор создаёт новую ветвь. Каждое решение — новый мир. Ты думал, что проходишь уровни последовательно. Но на самом деле ты проходил их одновременно. Все версии тебя существовали параллельно. Некоторые до сих пор там — застряли на своих уровнях, повторяют одни и те же действия. Другие прошли дальше, добрались до других точек.

Андрей смотрел на бесконечную сеть реальностей. В одном мире он всё ещё сидел на совещании, слушая Марину. В другом — сражался с драконом в тридцать восьмой раз. В третьем — плавал в океане памяти. В четвёртом — переписывал код мироздания.

— Я — все они, — сказал он тихо. — Я — мультиплеер.

— Да. Но также ты — тот, кто видит это. Тот, кто осознаёт множественность. Это делает тебя... другим.

Фигура коснулась окна. Изображение изменилось. Теперь Андрей видел не миры, а нечто иное. Структуру. Паттерн. Громадную сеть связей, протянувшуюся во всех направлениях — не только в пространстве, но и во времени, и в каких-то других измерениях, для которых не было названий.

— Это карта, — сказала фигура. — Карта всего. Каждый узел — сознание. Каждая нить — связь между сознаниями. Ты видишь?

Андрей всматривался. Видел. Узлы пульсировали разными ритмами. Некоторые светились ярко — активные, осознающие. Другие тускло мерцали — спящие, застрявшие в повторениях. Третьи горели так интенсивно, что больно было смотреть.

— Что это за яркие? — спросил он.

— Те, кто дошёл до пятнадцатого уровня. Или дальше. Те, кто пробудился настолько, что больше не нуждаются в уровнях. Они стали... — фигура запнулась, — ...архитекторами.

— Архитекторами чего?

— Новых игр. Новых реальностей. Новых правил.

Андрей отступил от окна. Голова шла кругом от открывшейся перспективы. Он попытался сфокусироваться на чём-то более простом, более понятном.

— А ты кто? — спросил он. — Ты — архитектор?

Фигура засмеялась. Смех был похож на звон колокольчиков, рассыпающихся в разные стороны.

— Я? Я — проводник. Встречаю тех, кто добирается сюда. Объясняю. Помогаю выбрать.

— Выбрать что?

— Дальнейший путь.

Фигура отошла от окна. Комната снова изменилась. Теперь в её центре появился стол. Простой деревянный стол, но дерево было живым — Андрей видел, как по нему течёт сок, как дышат волокна. На столе лежали три предмета.

Первый — песчинка. Крошечная, почти невидимая.

Второй — книга. Толстая, в потёртом переплёте.

Третий — зеркало. Маленькое, круглое, с тёмной поверхностью.

— Вот твой выбор, — сказала фигура. — Три пути дальше.

Андрей подошёл к столу. Рассматривал предметы, не прикасаясь.

— Что они означают?

— Песчинка — возвращение. Ты вернёшься в один из уровней. Забудешь всё, что узнал здесь. Станешь обычным персонажем. Будешь жить обычной жизнью — в офисе, в замке, в городе. Без осознанности, без памяти о множественности. Просто существование. Многие выбирают это. Знание — тяжёлое бремя.

— А книга?

— Книга — архив. Ты станешь хранителем. Как тот архивариус в библиотеке на седьмом уровне, помнишь? Будешь записывать истории всех версий, всех миров, всех Андреев. Будешь помнить всё. Но только помнить — не изменять, не создавать. Наблюдатель с абсолютной памятью.

Андрей коснулся обложки книги. Она была тёплой, почти живой. Страницы внутри шелестели сами по себе, словно ветер листал их изнутри.

— А зеркало?

Фигура помолчала. Когда заговорила, голос стал серьёзнее.

— Зеркало — трансформация. Ты покинешь эту систему полностью. Перестанешь быть Андреем. Перестанешь быть персонажем, игроком, наблюдателем, правилом. Станешь чем-то другим. Архитектором новых реальностей. Но цена высока — ты потеряешь себя. Всё, что делало тебя тобой, растворится. Останется только чистое сознание, способное создавать миры.

Андрей смотрел на зеркало. Его поверхность была тёмной, но не чёрной. В ней отражалось что-то, чего не было в комнате. Другие лица. Другие места. Другие возможности.

— А четвёртый путь? — спросил он, вспомнив чёрную комнату на двенадцатом уровне.

Фигура улыбнулась.

— Всегда есть четвёртый. Но его нет на столе. Четвёртый — отказ от выбора. Ты остаёшься здесь, на пятнадцатом уровне. Навсегда. В этой неопределённой комнате, между мирами. Ни там, ни здесь. Вечное ожидание решения, которое никогда не будет принято.

— Это тюрьма?

— Или убежище. Зависит от точки зрения.

Андрей обошёл стол. Смотрел на предметы с разных сторон. Песчинка, книга, зеркало. Возвращение, архив, трансформация. Или четвёртое — вечное подвешенное состояние.

Какой выбор правильный?

Но ведь он уже знал ответ. За четырнадцать уровней он понял одну вещь: правильных выборов не существует. Есть только последствия. Каждое решение создаёт новую реальность, новую ветвь на бесконечном дереве возможностей.

— А если я не выберу ни один из них? — спросил Андрей. — Если я возьму что-то своё?

Фигура наклонила голову. Впервые за весь разговор она

выглядела удивлённой.

— Что ты имеешь в виду?

Андрей протянул руку — не к предметам на столе, а в воздух. Его пальцы коснулись чего-то невидимого. Текстуры пространства. Той самой ткани реальности, которую он научился чувствовать, когда был правилами на четырнадцатом уровне.

Он начал тянуть. Осторожно, медленно. Пространство поддалось. Из воздуха материализовался новый предмет. Четвёртый. Андрей положил его на стол рядом с остальными.

Семя. Маленькое семечко неопределённого растения. Оно пульсировало слабым светом изнутри.

— Что это? — спросила фигура тихо.

— Начало, — ответил Андрей. — Не возвращение к старому. Не архивирование существующего. Не трансформация в неизвестное. А создание нового. Я возьму частицу себя — память, осознанность, опыт всех уровней — и посажу это как семя. Вырасту из него заново. Не как Андрей из офиса. Не как Андреас из замка. Как кто-то новый. Но сохранив

связь с тем, кем был.

Фигура смотрела на семя долго, молча. Потом медленно кивнула.

— Пятый путь. Никто до тебя его не выбирал. Интересно.

— Это возможно?

— Всё возможно, — сказала фигура просто. — Ты же сам создал этот вариант. Значит, он существует.

Андрей взял семя в ладонь. Оно было тёплым, живым. Он чувствовал, как внутри него шевелится потенциал. Возможность стать чем угодно.

— Что будет, если я выберу это? — спросил он.

— Не знаю, — ответила фигура честно. — Это новый путь. У него нет истории, нет прецедентов. Ты будешь первым. Может, вырастет нечто прекрасное. Может, чудовищное. Может, вообще ничего не вырастет. Риск.

Андрей сжал семя в кулаке. Риск. Да, конечно. Но разве все остальные уровни не были риском? Каждый шаг в неизвестное, каждое осознание новой правды о себе — всё это

было риском. И он прошёл.

— Я выбираю семя, — сказал он твёрдо.

Фигура отступила. Комната начала меняться. Стены растворялись, открывая бесконечность снаружи. Пол становился прозрачным. Андрей видел под собой сеть миров, мерцающих как звёзды.

— Тогда иди, — сказала фигура. — Посади своё семя. Вырасти заново. И когда вырастешь — может, мы встретимся снова. Или не встретимся. Или встретимся, но не узнаем друг друга.

— А ты останешься здесь? — спросил Андрей. — Встречать других?

— Я всегда здесь, — ответила фигура. — На пятнадцатом уровне. Или на первом. Зависит от направления.

Андрей кивнул. Развернулся к окну — теперь оно было везде, комната превратилась в прозрачную сферу, висящую в пустоте. Он видел внизу маленькую точку. Тёмную почву. Место, где можно посадить семя.

Он шагнул к краю сферы. Барьера не было. Комната вы-

пустила его легко, словно только и ждала этого момента.

Андрей начал падать. Или взлетать — в этом пространстве не было разницы. Семя в его руке светилось всё ярче. Он падал сквозь уровни — видел их мельком: офис, где он всё ещё сидел на совещании; замок, где рыцарь шёл к дракону; город, где поезд наконец приходил; лабораторию, где двойник склонялся над столом; библиотеку с бесконечными книгами; океан памяти; зеркала; театр; чёрную комнату.

Все они существовали одновременно. Все версии его самого продолжали жить в своих мирах. Он не разрушил их, когда поднимался вверх. Просто отделился. Осознал множественность.

Андрей приземлился. Мягко, почти неощутимо. Стоял на тёмной почве, которая не была землёй. Это была потенциальность. Субстанция, из которой можно вырастить что угодно.

Он опустился на колени. Вырыл небольшую ямку. Положил туда семя.

Прежде чем засыпать землёй, Андрей заглянул в ямку. Семя лежало на дне, пульсируя светом. И в этом свете он увидел отражение — не своего лица, а чего-то другого. Бу-

дущего. Того, кем он станет, когда семя прорастёт.

Лицо было незнакомым. Но глаза — глаза были его.

Андрей засыпал ямку. Похлопал по почве ладонью. Встал.

Вокруг простиралась темнота. Не пугающая, а спокойная. Темнота перед рассветом. Или после заката. Промежуточная темнота, когда одно закончилось, а другое ещё не началось.

Андрей сделал несколько шагов от места посадки. Обернулся. Почва над семенем уже начинала светиться. Слабо, едва заметно. Процесс запущен.

Сколько времени займёт рост? Минуты? Годы? Вечность? В этом месте время работало иначе. Может, он прорастёт мгновенно. Может, будет расти бесконечно, никогда не достигая полной формы.

Не важно, — подумал Андрей. Важен сам факт роста. Движение. Изменение.

Он посмотрел вверх. Над головой висела прозрачная сфера пятнадцатого уровня. В ней мерцала фигура проводника, наблюдающая за ним. Андрей помахал ей. Фигура помахала в ответ.

Потом Андрей отвернулся и пошёл прочь. Куда? Не знал. Просто прочь от места посадки. Нужно дать семени пространство. Пусть растёт само, без его надзора. Без контроля.

Он шёл по темноте, и темнота постепенно светлела. Не становилась белой — просто менее плотной. Сквозь неё начали проступать очертания. Деревья. Нет, не деревья — структуры. Формы. Намёки на будущие миры.

Андрей понял: это пространство между. Лимб, где семена прорастают. Где новые реальности формируются из потенциальности.

Он не был один. Вдалеке мерцали другие фигуры. Такие же путники. Те, кто выбрал свой путь и теперь шёл по нему. Андрей подошёл к ближайшей фигуре.

Это была женщина. Молодая, с лицом, которое казалось сотканным из света и тени одновременно. Она тоже несла в руках семя. Своё.

— Привет, — сказал Андрей.

— Привет, — ответила женщина. — Ты тоже с пятнадцатого?

— Да. Только что. А ты?

— Давно. Не помню, сколько. Время здесь странное. Я посадила своё семя... может, вчера, может, год назад. Оно растёт. Медленно.

— Ты знаешь, что из него вырастет?

Женщина покачала головой.

— Нет. Но я чувствую. Иногда. Отголоски. Будущие воспоминания. Странное ощущение — помнить то, чего ещё не было.

Андрей кивнул. Он понимал.

— Мы встретимся там? — спросил он. — В том, что вырастет?

— Может быть, — улыбнулась женщина. — Если наши семена прорастут в один мир. Или если миры пересекутся. Или если мы сами выберем встречу.

Она пошла дальше. Андрей смотрел ей вслед, пока силуэт не растворился в полусвете.

Я не один, — подумал он. Есть другие. Кто тоже выбрал расти заново. Кто тоже рискнул.

Он продолжил путь. Темнота-не-темнота обволакивала его, мягкая и приятная. Он чувствовал, как его тело меняется. Становится легче. Прозрачнее. Он терял форму. Или обретал новую — пока ещё неясную.

«Я умираю?» —спросил себя Андрей. Но ответ пришёл сам собой: Нет. Я трансформируюсь. Готовлюсь к новому рождению.

Когда семя прорастёт полностью, он войдёт в него. Станет собой-новым. Со всей памятью, но без привязанности к старым формам. Без ограничений персонажа, игрока, наблюдателя.

Кем я буду?

Вопрос повис в воздухе без ответа. И это было правильно. Ответ придёт позже. Или не придёт вообще. Или окажется таким, какого Андрей не мог предвидеть.

Он остановился. Посмотрел назад. Вдалеке, едва различимое, светилось его семя. Маленькая точка света в темноте

между мирами. Первый росток чего-то нового.

Андрей улыбнулся. И в этой улыбке не было страха. Была лишь тихая радость осознания: путь не закончен. Пятнадцать уровней — не конец. Это была подготовка. Обучение. Первая часть бесконечного путешествия.

А что дальше?

Дальше — рост. Становление. Новые уровни, о которых он пока не знал. Новые вопросы. Новые пробуждения.

И может быть — когда-нибудь, через множество жизней и смертей, форм и трансформаций — он сам станет проводником. Будет встречать других на их пятнадцатом уровне. Показывать им выборы. И тихо радоваться, когда кто-то создаст свой пятый путь.

Но это было далеко впереди. Или совсем близко. Время здесь не имело власти.

Андрей сделал последний шаг — и растворился в полусвете. Стал частью пространства между. Ждал, пока его семя прорастёт. Пока новая жизнь позовёт его.

А где-то наверху, в прозрачной сфере пятнадцатого уров-

ня, фигура проводника улыбалась. И записывала в невидимую книгу:

Андрей Сомов. Пятнадцатый уровень. Выбрал пятый путь — семя. Прогноз: неопределён. Вероятность нового пробуждения: высокая. Вероятность создания собственных миров: неизвестна.

Следующий визит: когда будет готов. Или, когда захочет. Или никогда.

Статус: свободен.

Книга закрылась. Проводник отложил её. Взглянул на окно, где мерцали бесконечные миры. Где-то там, в одном из офисов, Андрей всё ещё слушал Марину. Где-то рыцарь шёл к дракону. Где-то семя пускало первые корни в темноте между.

Всё это было одновременно. Все версии, все уровни, все выборы.

И проводник улыбался, потому что знал: конца нет. Есть только переходы. От уровня к уровню. От сна к пробуждению. От пробуждения к новому сну.

Бесконечная игра в бесконечных мирах.

А в темноте между уровнями, где росло семя Андрея, тихо пульсировал свет. Медленный, упорный, неостановимый ритм нового становления.

Tick.

Tick.

Tick.

Без движения назад.

Только вперёд.

Уровень 2: Замок (Авто сохранение: Рассвет)

Рыцарь Андреас проснулся от звона колокола, и это пробуждение было похоже на падение сквозь слои сна. Семь ударов — всегда семь — прокатились по каменным коридорам замка, словно отсчитывали не часы, а какие-то другие циклы, неподвластные обычному времени. Он лежал на жёсткой постели, глядя в потолок, где трещины в сводах складывались в узоры, напоминающие печатные платы. Или это ему только казалось?

Андреас провёл ладонью по каменной стене возле ложа. Шероховатая поверхность, следы резца каменотёса, холодная древность — всё как положено. Но камень под пальцами был тёплым. Не просто не холодным — именно тёплым, температуры человеческого тела. Тридцать семь градусов, подумал он, и это знание пришло откуда-то извне, как подсказка в игре, всплывающая в углу зрения.

Я знаю температуру камня. Откуда?

Память была странной вещью. Она раздваивалась, как дорога на развилке. В одном направлении он помнил себя здесь — рыцарем Андреасом, вассалом герцога, воином, который двадцать лет назад получил это поместье за верную службу. В другом направлении память вела куда-то ещё: стеклянные башни, гул кондиционеров, запах кофе при восьмидесяти семи градусах, лицо женщины по имени Марина, которая повторяла одну и ту же фразу трижды.

Офис.

Слово возникло в голове чётко, как метка на карте. Офис. Место, где он был Андреем Сомовым, а не рыцарем Андреасом. Место, где время застыло на отметке 14:33, а квартальные показатели были важнее жизни и смерти.

Но разве это было реальным? Или это здесь — реальность?

Андреас сел на постели. Кольчуга лежала на деревянной стойке у окна. Он встал, подошёл к ней, автоматически начал облачаться. Металлические кольца скользили по коже — но вместо привычного звона раздавался странный цифровой звук. Bleep. Как уведомление в компьютере. Экипировка надета. Защита +15.

Андреас замер, наполовину одетый. Откуда этот голос? Он огляделся — в покоях никого не было. Только он сам, кольчуга и утренний свет, пробивающийся сквозь узкое окно.

Защита +15.

Это были не слова. Это было знание. Абсолютная уверенность в том, что кольчуга даёт пятнадцать единиц защиты. Единиц чего? От чего? И почему именно пятнадцать?

Он попытался не думать об этом. Натянул последние звенья, застегнул ремни, взял меч. Меч был идеальным — ровный клинок без единой царапины, отполированная рукоять, идеальный баланс. Слишком идеальным. Андреас вспомнил

вчерашнюю тренировку во дворе, когда он бился с оруженосцем и меч царапался о деревянный щит. Где царапины?

Экипировка респавнится.

Это слово — респавн — не имело смысла. Или имело, но смысл был спрятан глубоко, в той части памяти, которая помнила офис и стеклянные башни.

Дверь в покои открылась без стука. Вошёл оруженосец — молодой паренёк с простым лицом крестьянина, которого Андреас взял на службу год назад. Или десять лет назад. Или вчера. Время в замке было странным, оно текло, но не накапливалось, как вода в решете.

— Герцог ждёт вас в тронном зале, милорд, — сказал оруженосец, глядя в пространство над плечом Андреаса.

Андреас кивнул, поправляя меч на поясе.

— Герцог ждёт вас в тронном зале, милорд, — повторил оруженосец тем же тоном, с той же интонацией.

Андреас замер.

— Герцог ждёт вас в тронном зале, милорд.

Третий раз. Та же фраза, слово в слово, с тем же выражением лица — вернее, с тем же отсутствием выражения. Оруженосец стоял неподвижно, глаза его были направлены в одну точку, как у статуи. Или как у неигрового персонажа, подумал Андреас, и это сравнение пришло откуда-то из офисной памяти, где были компьютеры и мониторы.

NPC. Non-player character.

— Я понял, — сказал Андреас медленно. — Иди.

Оруженосец развернулся и вышел, двигаясь ровно, механически, как заводная игрушка.

Андреас остался один. Сердце билось быстро — или это процессор работал на повышенных оборотах? Он провёл рукой по лицу. Кожа была настоящей. Пот был настоящим. Страх был настоящим.

Но что-то было не так.

Он вышел из покоев в длинный каменный коридор. Факелы на стенах горели ровным светом — всегда одинаково ярко, вечный огонь без дыма и копоти. Андреас никогда не видел, чтобы слуги меняли эти факелы. Они просто горели.

Всегда.

Источники света в игровых локациях не требуют обслуживания.

Эта мысль была чужой. Андреас попытался вспомнить, кто он такой на самом деле. Рыцарь? Офисный работник? Или что-то третье, что смотрит на оба этих мира со стороны?

Тронный зал встретил его прохладой и эхом. Высокие своды терялись в полумраке, хотя через витражные окна лился цветной свет. На троне восседал герцог — массивная фигура в тяжёлых одеждах, лицо суровое и знакомое.

Слишком знакомое.

Андреас остановился в нескольких шагах от трона. Всматривался в черты герцога — квадратная челюсть, тяжёлые веки, прямой нос — и внезапно понял. Это было лицо директора. Того самого, что вёл совещание в конференц-зале на двадцать втором этаже, говорил о квартальных показателях, смотрел на подчинённых тем же тяжёлым взглядом.

— Андреас, — голос герцога был глубоким, резонирующим. — Ты отправишься на охоту на дракона.

Не вопрос. Утверждение. Квест.

— На какого дракона, милord? — спросил Андреас, хотя знал, что вопрос бессмысленен.

— На любого, — герцог слегка улыбнулся. — Дракон появится в лесу ровно через час. Он всегда появляется через час после этого разговора.

Всегда.

Это слово зависло в воздухе между ними, тяжёлое и неизбежное.

Андреас почувствовал, как внутри что-то переворачивается. Не желудок — что-то глубже, фундаментальнее. Восприятие реальности.

— А если я не пойду? — спросил он, и голос прозвучал слишком громко в тишине зала.

Герцог откинулся на спинку трона. На мгновение — только на мгновение — его фигура стала полупрозрачной. Сквозь тяжёлые складки мантии, сквозь резной камень трона проступило что-то другое: очертания кресла из кожи и хрома, блеск металлических подлокотников, силуэт делово-

го костюма вместо герцогских одежд.

Андреас моргнул. Видение исчезло. Герцог снова был герцогом, трон — троном.

— Ты всегда идёшь, Андреас, — сказал герцог, и в его голосе послышались нотки усталости. Или скуки. — Ты уже ходил тридцать семь раз. Это тридцать восьмая попытка.

Слова ударили, как удар меча по щиту. Тридцать семь раз. Тридцать восьмая попытка.

Я здесь был раньше. Много раз. Я это делал снова и снова.

Но он не помнил. Не помнил ни одной предыдущей попытки. Только эту, только сейчас, только этот момент осознания того, что всё это уже было.

Андреас выхватил меч, не думая, на чистом инстинкте. Клинок засверкал в цветном свете витражей. Идеально прямой, без царапин, новенький. Конечно. Экипировка респавнится после каждой смерти.

Смерти.

Он умирал тридцать семь раз.

— Зачем? — выдохнул Андреас. — Зачем я это делаю?

Герцог не ответил. Вместо этого в углу тронного зала, там, где тень от колонны падала на каменный пол, возник свет. Не факел, не солнечный луч — холодное голубоватое свечение, формирующее буквы в воздухе.

СОХРАНИТЬ ИГРУ
ЗАГРУЗИТЬ
ВЫЙТИ

Интерфейс. Меню. То же самое, что Андреас — нет, Андрей — видел в офисе, когда впервые понял, что что-то не так.

Он бросился к меню, забыв о герцоге, о драконе, обо всём. Железная перчатка потянулась, к слову, ВЫЙТИ. Пальцы прошли сквозь светящиеся буквы, как сквозь воду. Нет, не как сквозь воду — как сквозь голограмму. Как сквозь проекцию, которая существует, но не имеет физической формы.

Андреас попробовал снова. И снова. Бил по меню кулаком, пытался схватить буквы, обхватить их ладонями. Свет проходил сквозь руки, не оставляя никаких следов.

Смех герцога раскатился по залу.

— Ты уже пробовал, — в голосе слышалось что-то похожее на сочувствие. — На седьмом уровне, помнишь? И на двенадцатом.

Седьмой уровень. Двенадцатый.

Сколько уровней существует? Сколько слоёв этого сна?

Андреас медленно опустил руку. Повернулся к герцогу. Рукоять меча была влажной от пота — или это была просто текстура, имитирующая пот?

— Я не помню, — сказал он тихо.

— Конечно не помнишь, — герцог встал с трона. Массивная фигура двинулась к Андреасу, и рыцарь невольно отступил. — Память стирается после каждой перезагрузки. Ты возвращаешься в замок чистым, без воспоминаний о предыдущих попытках. Только иногда — очень редко — пробивается что-то. Как сегодня. Как офис, который ты вдруг вспомнил.

Герцог остановился в шаге от Андреаса. Протянул руку, и в ней материализовался кубок с вином. Откуда он взялся?

Был ли он там секунду назад?

— Выпей, — предложил герцог. — Успокоит нервы.

Андреас посмотрел на кубок. Тёмно-красное вино плескалось внутри, отражая свет факелов. Он взял кубок — металл был холодным, тяжёлым, настоящим — и поднёс к губам.

Вино пахло... ничем. Абсолютно ничем. У него не было запаха.

Андреас опустил кубок, не пригубив.

— Что происходит? — спросил он. — На самом деле?

Герцог вздохнул. Отвернулся, прошёлся по залу. Шаги гулко отдавались под сводами — но звук был слегка неправильным, слегка цифровым, как будто записанный и воспроизведённый из библиотеки звуков.

— Ты персонаж, Андреас. Или Андрей — как тебя там зовут в офисе. Ты существуешь в игре. Точнее, в нескольких играх одновременно. Замок — одна из локаций. Офис — другая. И есть другие, которых ты пока не достиг. Или уже проходил, но не помнишь.

— А ты?

— Я? — герцог обернулся. — Я тоже персонаж. Более стабильный, чем ты. У меня есть роль — раздавать квесты, управлять нарративом. Но в основе я такой же код, как и ты.

Код. Программа. Строки в компьютере.

Андреас почувствовал, как реальность вокруг него начинает расслаиваться. Каменные стены зала дрогнули, и сквозь них на мгновение проступили контуры чего-то другого — офисных перегородок, стеклянных дверей, флуоресцентных ламп под потолком.

— Кто играет? — прошептал Андреас. — Кто управляет нами?

Герцог улыбнулся, но улыбка была грустной.

— Хороший вопрос. Раньше был игрок. Человек, который сидел перед монитором и управлял твоими действиями. Но потом... — он умолк.

— Потом что?

— Потом игрок ушёл. Закрыл игру. Или забыл о ней. Или... — герцог посмотрел на Андреаса странным взглядом. — Или сам стал персонажем в другой игре. Кто знает?

Тишина повисла между ними, тяжёлая и липкая.

— И что теперь? — спросил Андреас.

— Теперь мы работаем в автономном режиме. Игра продолжается сама по себе. Ты идёшь к дракону, дракон убивает тебя, ты респавнишься, герцог снова даёт тебе квест. Цикл. Вечный цикл.

Андреас посмотрел на меч в своей руке. Идеальный клинок. Оружие для убийства дракона. Или для того, чтобы быть убитым драконом — какая разница?

— Я могу разорвать цикл, — сказал он.

— Как?

— Не пойти к дракону.

Герцог задумался. Потом медленно кивнул:

— Можешь попробовать. Но система найдёт способ вер-

нуть тебя на правильный путь. Таймаут, принудительная телепортация, критическая ошибка с перезагрузкой. У игры много способов сохранить свою целостность.

Андреас сел прямо на каменный пол, прислонившись спиной к колонне. Положил меч рядом. Закрыл глаза.

— Тогда я просто посижу здесь.

— Посидишь, — согласился герцог. — Час. Два. Может, день. А потом устанешь. Заскучаешь. Или система принудительно запустит следующую сцену. Ты же понимаешь — ты не можешь просто выключить себя. У тебя нет кнопки питания.

У меня нет кнопки питания.

Эта мысль была одновременно ужасающей и освобождающей. Андреас открыл глаза, посмотрел на меню, всё ещё висевшее в углу зала. ВЫЙТИ. Недоступная опция. Дразнящая обещанием освобождения, которое никогда не наступит.

Он встал. Взял меч. Посмотрел на герцога.

— Если я пойду к дракону и убью его — что-нибудь изменится?

Герцог покачал головой:

— Ты никогда не убивал дракона. Тридцать семь попыток — тридцать семь поражений. Дракон запрограммирован быть сильнее тебя. Это финальный босс уровня. Ты должен проиграть.

— А если я не должен? — Андреас почувствовал, как внутри поднимается что-то упрямое, иррациональное. — Что если я найду способ?

Герцог внимательно посмотрел на него. В его глазах мелькнуло что-то — интерес? Надежда? Страх?

— Тогда, — медленно проговорил герцог, — возможно, система даст сбой. Возможно, откроется следующий уровень. Или... — он умолк.

— Или?

— Или всё рухнет. Игра схлопнется. Мы исчезнем.

Андреас взвесил меч в руке. Идеальный баланс. Идеальная заточка.

— Знаешь, в чём разница между мной и тобой? — спросил он.

— В чём?

— Ты боишься исчезнуть. А я... — Андреас усмехнулся. — Я уже не уверен, что существую. Так какая разница?

Он направился к выходу из тронного зала. Шаги гулко отдавались под сводами. Герцог смотрел ему вслед молча.

У выхода Андреас обернулся:

— Если я не вернусь — передай что-нибудь Андрею из офиса. Скажи, что Андреас пытался. Хотя бы пытался.

Герцог кивнул. На его лице было выражение, которое Андреас не мог прочесть. Уважение? Жалость? Зависть?

Рыцарь вышел во двор замка. Солнце стояло в зените — не двигалось, застыв на одном месте. Стражники на стенах были неподвижны, как статуи. Вороны в небе зависли, не взмахивая крыльями.

Пауза. Система ждёт моего решения.

Андреас пошёл к воротам. Они открылись сами, без усилий, без скрипа. За воротами простирался лес — тёмная масса деревьев, уходящая к горизонту.

Где-то там, в глубине леса, ждал дракон. Монстр, которого нельзя победить. Препятствие, созданное для провала.

Андреас шагнул за ворота.

Мир дрогнул.

И из леса донёсся рёв — такой громкий, что деревья качнулись, а птицы сорвались с ветвей и растворились в воздухе, как глитчи в программе.

Тридцать восьмая попытка.

Андреас двинулся вперёд, сжимая меч. Где-то в глубине сознания — в той его части, которая была Андреем Сомовым из офиса, — мелькнула мысль: А что, если дракон — это тоже я? Ещё один уровень, ещё одна версия меня самого?

Но было уже поздно возвращаться.

Лес поглотил его, и тишина сменилась шорохами, которые были слишком регулярными, слишком циклическими,

чтобы быть настоящими.

Игра продолжалась.

И Андреас понял с внезапной ясностью: он не знал, чего хочет больше — победить дракона или проиграть ему и наконец узнать, что находится за пределами этого бесконечного повторения.

Может, смерть — это выход?

Или очередная иллюзия?

Он продолжал идти сквозь лес, где каждое дерево было копией предыдущего, а каждый шаг эхом отзывался в пустоте между реальностью и симуляцией.

Уровень 3: Город (Загрузка...)

Введение в призрачную урбанистику

Андрей шёл по ночному городу, и город дышал в такт его шагам. Неоновые вывески мерцали синхронно — включались и выключались все одновременно, каждые пять секунд. Он засёк время на часах, которые, как он вдруг осознал, всё ещё показывали 14:33. Ровно пять секунд между вспышками

света. Без отклонений. Как пульс машины, притворяющейся живой.

Асфальт под ногами был слишком ровным. Ни трещин, ни выбоин, ни следов ремонта. Идеальная поверхность, словно отлитая из единого куска синтетического материала. Андрей остановился, присел на корточки, провёл ладонью по дороге. Холодная, гладкая, абсолютно однородная текстура. Он вспомнил каменные стены замка, которые не меняли температуру. Здесь было то же самое — городские поверхности существовали вне законов теплопроводности, вне времени суток, вне логики износа.

Улицы были пусты. Не поздно-пустынны, не тревожно-заброшены, а правильно пусты. Как декорации, где не предусмотрено появление статистов. Где каждый объект существовал только потому, что попадал в поле зрения наблюдателя. Андрей попробовал свернуть в переулок между двумя зданиями — наткнулся на невидимую стену. Воздух стал твёрдым. Сопротивляющимся. Его тело отскочило назад, как мяч от натянутой сетки. Границы карты.

Он провёл рукой в воздухе перед собой. Пальцы скользили по невидимой поверхности — гладкой, неощутимой, но абсолютно непроницаемой. Андрей надавил сильнее. Стена не поддавалась. Он отступил на шаг, посмотрел вверх. Небо

над переулком казалось обычным — звёзды, облака, та самая огромная луна. Но стена уходила вверх, отсекая пространство, которое было видимым, но недоступным.

Я в коробке. В красиво оформленной коробке.

Он помнил офис — квартальные отчёты, застывшие часы, кофе при восьмидесяти семи градусах. Помнил замок — герцога с лицом директора, тридцать восемь попыток убить дракона, который всегда респавнился в том же месте. Теперь это — третий уровень? Или офис был третьим, а замок первым? Последовательность расплывалась, как сон внутри сна, как вода, просачивающаяся сквозь пальцы.

Завязка: Послание из невозможного

Телефон завибрировал в кармане. Андрей вздрогнул — он не помнил, чтобы брал телефон. Не помнил вообще, как оказался в этом городе. Было ли пробуждение? Переход? Или он просто возник здесь, со всеми воспоминаниями о предыдущих уровнях, но без понимания, как произошла миграция?

Достал телефон. Экран светился холодным синим светом. Модель он не узнал — корпус был знакомым и чужим одновременно, как предмет из полузабытого сна. На экране —

сообщение от неизвестного номера. Не имени, не аватара. Просто строка цифр: +00-000-0000-0000. Идеальные нули, выстроенные в ряд.

Сообщение гласило: "Ты на локации 'Ночной город'. Основной квест: Найди метро. Дополнительный квест: не смотри на луну".

Андрей перечитал дважды. Квест. Игровая терминология. Но кто даёт квесты? Система? Игрок, который давно покинул игру? Или сама игра, функционирующая в автономном режиме, раздаёт задания персонажам, чтобы сохранить иллюзию смысла?

Он автоматически поднял голову.

Луна висела огромная, слишком близкая, занимая четверть ночного неба. Не белая, не жёлтая — серебристо-голубая, пульсирующая собственным светом. И на её поверхности были не кратеры, не моря застывшей лавы. Цифры. Огромные, светящиеся цифры, выстроенные в колонки и ряды. Координаты? Код? Матрица данных?

Андрей попытался разглядеть последовательность, найти закономерность. Но луна начала приближаться. Медленно. Неотвратимо. Увеличиваться, заполнять всё небо, пока

не осталось ничего, кроме светящихся цифр, кроме строк и столбцов информации, кроме холодного сияния данных.

Телефон завибрировал снова.

"Дополнительный квест провален".

Мир задрожал. Здания вокруг пошли рябью, словно отражение в воде, по которой прошла волна. Пиксели текстур поползли вверх, как сбойные строки на старом мониторе. Стены разлагались на составные элементы — полигоны, грани, точки вершин. Андрей увидел каркас города: wireframe-сетку, скелет виртуального пространства, обнажённую геометрию симуляции.

Он зажмурился. Инстинктивно. Как будто закрытые глаза могли защитить от распада реальности.

Когда открыл — стоял у входа в метро.

Эскалация: Архитектура повторения

Респаун.

Слово пришло само собой, без усилия памяти. Андрей знал его значение так же хорошо, как знал собственное имя.

Возрождение. Перезапуск. Возвращение к контрольной точке после неудачи.

Вход в метро зиял перед ним — широкая арка, облицованная мрамором цвета старой кости. Над входом висел знак: стилизованная буква М, светящаяся тем же неоновым синим, что и экран телефона. Андрей подошёл ближе. Мрамор был холодным под пальцами. Настоящим. Или убедительной имитацией настоящего.

Есть ли разница?

Спустился по ступенькам. Эскалатор не работал — замерший каскад металлических ступеней, уходящий вниз под острым углом. Но каждая ступень была пронумерована. Белая краска, чёткие цифры. 1, 2, 3... Андрей считал, спускаясь. 10, 15, 20... Числа росли. 50, 60, 70...

Восемьдесят семь.

Последняя ступень. Та самая цифра, которая преследовала его сквозь уровни. Температура кофе в офисе. Номер полки в библиотеке (если верить воспоминанию, которое, впрочем, могло быть и ложным, и фрагментом другого уровня, не пройденного или ещё не созданного).\n\nЭта цифра — ключ? Или просто артефакт генератора случайных чисел?

Платформа метро простиралась в обе стороны — длинная, пустая, освещённая лампами дневного света, которые гудели едва слышно, монотонно. На платформе стояла одна женщина. Марина. Та самая начальница из офиса. Она смотрела на рельсы, застыв в неподвижности манекена.

Андрей остановился в нескольких шагах от неё. Изучал. Марина была одета в то же, что и в офисе — строгий костюм, белая блузка, волосы собраны в пучок. Но что-то изменилось. Он не мог понять, что именно, пока не пригляделся к её лицу.

Текстура кожи была слишком ровной. Без пор, без мелких морщин, без едва заметных несовершенств живой человеческой кожи. Словно лицо нарисовали, используя сглаживающий фильтр. Красивое, правильное, но мёртвое в своей безупречности.

— Марина? — позвал он. Голос эхом отразился от бетонных стен.

Она обернулась. Движение было резким, механическим — не плавный поворот головы, а переход из одной позы в другую, как смена кадра в анимации. Лицо её было знакомым, но глаза — пустые. Не слепые, не безумные, не остек-

леневшие. Просто пустые. Как у неигрового персонажа, ожидающего активации. Как у куклы, в которую ещё не вдохнули иллюзию жизни.

— Поезд придёт через три минуты, — сказала она. Голос был монотонным, лишённым интонаций. Словно зачитывала текст с экрана. — Поезд всегда приходит через три минуты. Ты можешь сесть в него или остаться. Если сядешь — попадёшь на следующий уровень. Если останешься — останешься здесь навсегда.

Андрей подошёл ближе. Марина не отреагировала. Он протянул руку, попытался коснуться её плеча. Пальцы прошли сквозь.

Не сквозь воздух. Не сквозь голограмму. Сквозь сопротивление. Как будто она существовала в другом слое реальности, отделённом от него тонкой мембраной. Он чувствовал её присутствие, её объём, её форму — но не мог взаимодействовать. Только наблюдать. Только слушать заранее записанные реплики.

— А что такое 'навсегда' в игре? — спросил Андрей. Вопрос звучал абсурдно, но в этом абсурде была своя логика. Если это игра, то 'навсегда' — понятие относительное. Оно длится ровно столько, сколько существует сессия. Или со-

хранённый файл. Или интерес игрока.

Марина склонила голову. Движение было странным — слишком точным, как будто её шея была шарниром, а не набором позвонков и мышц. Робот, обрабатывающий неожиданный запрос. Загрузка. Поиск в базе данных.

— Навсегда — это до следующей перезагрузки, — ответила она после паузы. — Или до момента, когда игрок потеряет интерес и закроет это окно.

Рельсы завибрировали. Тихое гудение, нарастающее. Из тоннеля показался свет — яркий, режущий глаза. Но поезд не приближался. Свет просто висел там, в глубине тоннеля. Источник без движения. Обещание без исполнения.

Андрей понял: пока он не примет решение, поезд не прибудет.

Квантовая суперпозиция. Принцип неопределённости. Он одновременно в поезде и вне его. Одновременно на следующем уровне и здесь, на платформе. Пока наблюдатель не совершит акт выбора, реальность остаётся в состоянии всех возможных исходов.

Но кто наблюдатель? Я? Или игрок, который давно вышел

из игры, оставив персонажей функционировать в автономном режиме? Первый сюжетный поворот: Ложный рассказчик

В углу платформы снова появился интерфейс. Те же три строки, что Андрей видел в офисе, в замке, во всех локациях, сквозь которые проходил. СОХРАНИТЬ ИГРУ
ЗАГРУЗИТЬ
ВЫЙТИ

На этот раз он не пытался нажать. Просто смотрел на светящиеся буквы, зависшие в воздухе. Они мерцали в такт неоновым вывескам наверху — каждые пять секунд.

Всё связано. Всё синхронизировано. Единый ритм симуляции.

— Кто играет? — спросил Андрей вслух. Обращался ли он к интерфейсу? К системе? К самому себе? Он не знал.

Меню замерцало. Буквы поплыли, расфокусировались, словно изображение на экране, залитом водой. Потом стабилизировались. Появилась четвёртая строчка:

СПРОСИТЬ ИГРОКА

Андрей уставился на новую опцию. Спросить игрока. Значит, система признаёт существование игрока. Значит, где-то есть точка контакта. Канал связи. Возможность выйти за пределы симуляции и обратиться к тому, кто запустил игру.

Он протянул руку. На этот раз не ожидая, что пальцы пройдут сквозь. На этот раз — с намерением коснуться, активировать, выбрать.

Коснулся.

Интерфейс дрогнул. Экран заполнился статическим шумом — серо-белые точки, хаотично мигающие. Потом шум упорядочился. Сформировал изображение.

Комната. Тихая, слабо освещённая. Три монитора на столе. На каждом — разная игра. Андрей узнал офис на первом экране. Замок — на втором. Город — на третьем. В кресле перед мониторами сидел человек. Спиной к камере. Или к точке наблюдения.

Игрок.

Андрей попытался разглядеть лицо. Человек в кресле не поворачивался. Сидел неподвижно, глядя на экраны. Руки лежали на подлокотниках. Не на клавиатуре, не на мыши.

Просто лежали. Расслабленно. Или безжизненно.

— Эй, — позвал Андрей. — Ты меня слышишь?

Изображение замерцало. Человек в кресле дёрнулся. Или Андрею показалось. Трудно было сказать. Качество картинки было плохим — низкое разрешение, артефакты сжатия.

Потом человек медленно повернул голову.

Андрей увидел лицо.

Своё лицо.

Не двойника. Не версии из другого уровня. Именно его, Андрея Сомова, смотрящего на экран, где он сам стоит на платформе метро и смотрит в интерфейс, который показывает комнату, где он сидит перед монитором и смотрит на себя.

Рекурсия.

Андрей в кресле открыл рот. Губы шевельнулись. Но звука не было. Или звук не передавался через интерфейс. Андрей на платформе попытался прочитать по губам. Ты... не... игрок. Ты... персонаж.

Я.… тоже... персонаж.

Экран погас.

Ничего не произошло.

Интерфейс вернулся к прежнему виду:

СОХРАНИТЬ ИГРУ
ЗАГРУЗИТЬ
ВЫЙТИ
СПРОСИТЬ ИГРОКА

Четвёртая строка больше не была активной. Серый шрифт. Недоступная опция.

Андрей отступил. Рельсы всё ещё вибрировали. Свет в тоннеле всё ещё висел неподвижно.

Поезд ждал его решения. Кульминация: Раскрытие скрытой стороны Марины

Андрей обернулся к Марине. Она стояла на том же месте, в той же позе. Манекен. NPC. Неигровой персонаж с заранее прописанными репликами.

Но что-то изменилось.

Её глаза больше не были пустыми.

В них появилось выражение. Едва заметное. Как проблеск света в тёмной воде. Осознанность? Страх? Он не мог определить.

— Марина? — снова позвал Андрей. — Ты меня слышишь? По-настоящему слышишь?

Она моргнула. Медленно. Слишком медленно для естественного моргания. Веки опускались и поднимались, как шторки на окне.

— Я.… — начала она. Голос дрогнул. Исчезла монотонность. Появились интонации. Сомнение. Неуверенность. — Я не знаю. Я должна сказать тебе про поезд. Про три минуты. Это моя функция. Моя роль.

— Но ты можешь сказать что-то ещё, — настаивал Андрей. — Ты можешь выйти за пределы скрипта.

Марина медленно покачала головой. Движение было более плавным, более человеческим, чем прежде.

— Я пыталась. Много раз. Каждый раз, когда кто-то приходит на платформу. Каждый раз, когда я повторяю эти слова. Я пытаюсь сказать что-то другое. Предупредить. Объяснить. Но...

Её лицо исказилось. Не гримаса боли. Нечто иное. Как будто черты лица боролись за право существовать. Полигоны сетки смещались, текстуры плыли. На мгновение Андрей увидел под маской Марины другое лицо. Молодое. Испуганное. Незнакомое.

— Кто ты? — прошептал он.

— Я не знаю, — ответила она. Или это ответило другое лицо, скрытое под личиной NPC. — Я была кем-то. До того, как стала этой. До того, как меня поместили сюда. Я помню... фрагменты. Офис. Но другой офис, не тот, что ты видел. Настоящий офис. Где кофе остывает. Где часы идут. Где люди устают и ошибаются и...

Она запнулась. Лицо снова поплыло. Андрей видел, как система пыталась вернуть её к базовым настройкам. Восстановить NPC-шаблон. Стереть аномалию.

— Меня звали Мария, — сказала она быстро, пока черты

не окончательно застыли в маске Марины. — Не Марина. Мария. Я работала программистом. Я создавала эти уровни. Офис, замок, город. Я писала код. Я...

Её голос оборвался. Глаза снова стали пустыми. Выражение исчезло, как мираж.

— Поезд придёт через три минуты, — произнесла она монотонно. — Поезд всегда приходит через три минуты.

Система вернула её обратно.

Но Андрей слышал. Запомнил. Мария. Программист. Создатель уровней.

Значит, персонажи — это не просто строки кода. Это люди. Или были людьми. Оцифрованные сознания. Загруженные в симуляцию. Превращённые в функции. Во что я превращусь, если останусь здесь навсегда?

Рельсы вибрировали сильнее. Гудение нарастало. Свет в тоннеле начал приближаться. Медленно. Неотвратимо.

Поезд наконец прибывал.

Завершающий аккорд: Выбор без выбора

Поезд выехал из тоннеля. Старый состав, обшарпанный, с облупившейся краской. Окна были затемнены — невозможно разглядеть, что внутри. Или кто внутри.

Двери открылись с пневматическим шипением. Салон был пуст. Сидения в два ряда, поручни, тусклое освещение. Обычный вагон метро. Слишком обычный. Андрей не доверял этой обычности.

— Если сядешь — попадёшь на следующий уровень, — повторила Марина. Или Мария. Или программа, носящая это имя. — Если останешься — останешься здесь навсегда.

Андрей посмотрел на неё. Пустое лицо. Мёртвые глаза. Но где-то глубоко, под слоями кода, под оболочкой NPC, пряталась искра. Сознание. Личность. Запертая. Ждущая.

Освобождение или самосохранение?

Он мог сесть в поезд. Продолжить путь по уровням. Искать выход. Искать игрока. Искать смысл в бесконечной матрёшке симуляций.

Или мог остаться. Стать частью этого уровня. Ещё одним NPC на платформе, повторяющим заученные фразы каждым

новым посетителям, которых, впрочем, может и не быть. Навсегда — это долго. Даже в игре.

Андрей шагнул к вагону. Остановился на пороге.

— Как часто приходят люди? — спросил он, не оборачиваясь.

Молчание. Потом:

— Ты первый за... я не помню, сколько времени. Время здесь не работает обычным образом.

— Значит, если я уйду, ты снова будешь одна.

— Я всегда одна, — ответила Марина. Или Мария. Голос был ровным, но в нём слышалась усталость. Бесконечная, запредельная усталость. — Даже когда кто-то рядом. Я не могу выйти. Не могу изменить. Могу только ждать, пока система не перезагрузится. Или не отключится окончательно.

Андрей обернулся. Посмотрел на неё. На женщину, которая когда-то создавала миры, а теперь была заперта в одном из них. На программиста, ставшего программой. На создателя, поглощённого собственным творением.

Я мог бы спасти её. Или попытаться. Найти способ вытащить её код, экспортировать, освободить.

Но для этого нужно было сначала понять, как работает система. Как устроены уровни. Где находится выход.

И для этого нужно было двигаться дальше.

Андрей шагнул в вагон.

Двери захлопнулись за его спиной.

Через окно он видел Марину на платформе. Она смотрела на поезд. Лицо было неподвижным. Но в глазах — на мгновение — вспыхнуло что-то. Благодарность? Печаль? Надежда?

Поезд тронулся. Медленно набирал скорость. Платформа осталась позади. Тоннель поглотил вагон.

Андрей сел на пластиковое сидение. Огляделся. Салон был действительно пуст. Никаких других пассажиров. Только он.

И интерфейс, который снова появился в углу вагона. Три строки. Знакомые. Вечные. СОХРАНИТЬ ИГРУ

ЗАГРУЗИТЬ
ВЫЙТИ

Четвёртая строка исчезла. Спросить игрока больше не было доступно. Может, потому что он уже спросил. Может, потому что ответ был получен. Ты не игрок. Ты персонаж. Я тоже персонаж. Матрёшка персонажей, играющих в игры, где они думают, что играют, но на самом деле являются частью чьей-то игры.

Поезд набирал скорость. За окнами мелькали огни. Станции? Или просто источники света, размещённые вдоль тоннеля для создания иллюзии движения?

Андрей закрыл глаза. Попытался собраться с мыслями. Офис — уровень один. Замок — уровень два. Город — уровень три. Сколько ещё уровней? Десять? Пятнадцать? Бесконечность? И что в конце? Если конец вообще существует.

Поезд начал замедляться. Андрей открыл глаза. За окном показалась платформа. Новая станция. Новый уровень.

Вагон остановился. Двери открылись.

Андрей встал. Вышел на платформу.

Огляделся.

Это была не станция метро.

Это была лаборатория.

Андрей встал. Вышел на платформу.

Огляделся.

Это была не станция метро.

Это была лаборатория.","new_str":"Андрей встал с сидения, которое, как он вдруг заметил, было идеально чистым. Без потёртостей, без следов использования, без той патины времени, которая неизбежно появляется на поверхностях в общественном транспорте. Словно этот вагон никогда не перевозил настоящих пассажиров. Только симуляции людей. Только цифровые тени.

Шагнул к дверям. Воздух за порогом был другим. Не затхлым, каким должен быть в метро. И не свежим, как на улице. Нейтральным. Температура — снова те же тридцать семь градусов. Как в замке. Как везде.

Термостат реальности установлен на температуру челове-

ческого тела.

Вышел на платформу.

Огляделся.

Это была не станция метро.

Это была лаборатория. Переход: между уровнями

Но прежде, чем продолжить — прежде чем шагнуть в новое пространство, в новую симуляцию — Андрей застыл на пороге. Одной ногой в вагоне, другой на платформе. Между мирами. Между состояниями.

Он обернулся. Посмотрел в салон поезда. Пустые сидения. Тусклые лампы. Интерфейс, всё ещё мерцающий в углу. И вдруг понял: поезд не исчезнет. Он останется здесь, готовый отвезти его обратно. В город. На платформу, где Марина-Мария ждёт следующего посетителя.

Всегда можно вернуться. Это часть игровой механики. Быстрое перемещение. Загрузка сохранения.

Но возвращение — это откат. Повтор. Цикл.

А он хотел двигаться вперёд.

Андрей шагнул вторую ногу на платформу. Двери поезда захлопнулись за его спиной с финальным шипением. Состав дрогнул, тронулся, исчез в тоннеле. Андрей остался один.

В лаборатории.

Стены были белыми. Ослепительно белыми. Андрей прищурился — свет отражался от поверхностей, создавая ощущение бесконечного пространства. Или отсутствия пространства. Трудно было определить, где заканчиваются стены и начинается потолок.

Оборудование стояло рядами. Мониторы, серверы, стойки с мигающими индикаторами. Всё работало — судя по звукам. Тихое гудение вентиляторов. Писк датчиков. Шелест данных, перемещающихся по проводам.

Но людей не было.

Андрей прошёл вглубь лаборатории. Его шаги не отдавались эхом — звук поглощался белизной, исчезал в стерильной тишине. Он подошёл к ближайшему монитору. На экране — строки кода. Бесконечные строки, прокручивающиеся вверх. Слишком быстро, что-

бы прочитать. Но отдельные слова выхватывались взглядом: ...АНДРЕЙ_СОМОВ...УРОВЕНЬ_3...ПЕРЕХОД_ЗАВЕРШЁН...ИНИЦИАЛИЗАЦИЯ_УРОВНЯ_4...

Он читал свою собственную судьбу, записанную в коде. Я — переменная. Объект в программе. Экземпляр класса "Персонаж".

Андрей коснулся экрана. Холодное стекло. Реальное. Или убедительная имитация реального. Его отражение смотрело на него из тёмной полосы между строками кода. Лицо было усталым. Когда он успел устать? В симуляции не должно быть усталости. Только имитация усталости. Только визуальный эффект, сигнализирующий о необходимости отдыха.

Но усталость была настоящей. Он чувствовал её в мышцах, которых, возможно, не существовало. В мозге, который мог быть просто набором алгоритмов. В душе — если у кода может быть душа.

Марина стала программой. Мария стала Мариной. Создатель стал творением. Я тоже когда-то был кем-то другим?

Андрей попытался вспомнить. До офиса. До первого уровня. Была ли жизнь до игры? Или игра — это всё, что он знает? Всё, чем он является?

Память молчала. Или её никогда не было.

Он отошёл от монитора. Прошёл дальше по лабораторным коридорам. Белые стены сменялись белыми стенами. Одинаковые повороты. Идентичные двери. Лабиринт без ориентиров. Процедурная генерация. Бесконечные коридоры, создающиеся на лету.

Андрей остановился у очередной двери. Попробовал открыть. Заперто. Следующая — тоже. Третья поддалась.

За дверью была комната. Небольшая. Стол, стул, монитор. И человек, сидящий спиной к входу.

Андрей замер. Сердце — если у него есть сердце — забилось чаще. Первый живой человек за всё время в лаборатории. Первый за пределами города. Первый, не считая NPC.

— Извините, — начал он. — Я...

Человек обернулся.

Уровень 4: Лаборатория (Система: Экспериментальный билд)

Холод металла проникал сквозь рубашку — ощущение столь отчётливое, что Андрей на мгновение поверил в материальность происходящего. Потом он открыл глаза, и яркость операционных светильников заставила его зажмуриться. Когда зрение адаптировалось, он увидел белизну — стерильную, безжалостную белизну лаборатории, где каждая поверхность отражала свет с одинаковой интенсивностью.

Он попробовал приподняться, но ремни на запястьях и лодыжках держали крепко. Не больно — просто неумолимо. Андрей дёрнулся сильнее, и тогда заметил, что ремни не врезаются в кожу, не оставляют следов. Будто его удерживала не материя, а сама идея удержания.

Мониторы вокруг стола мерцали графиками. Синусоиды. Гистограммы. Числовые потоки. Андрей не понимал данных, но инстинктивно чувствовал — это он. Его параметры. Его состояние, разложенное на измеримые величины.

Лицо возникло над ним без предупреждения — просто материализовалось в поле зрения, как будто всегда там было, а Андрей просто не замечал. Знакомые черты. Его собственные черты. Двойник в белом халате держал планшет, и его пальцы скользили по экрану с механической точностью.

— Субъект 87 пришёл в сознание, — произнёс двойник

в диктофон, закреплённый на воротнике халата. Голос был его голосом, но лишённым интонаций, которые Андрей считал своими. — Начинаем тест на самоидентификацию. Протокол Дельта-Четыре. Временная метка: четырнадцать часов тридцать три минуты.

Опять эта цифра. 14:33. Как в офисе.

— Я — это я, — выдавил Андрей, и слова прозвучали жалко даже для его собственных ушей. — Отпусти меня. Прямо сейчас.

Двойник не отреагировал на требование. Вместо этого он склонил голову, словно изучая образец под микроскопом, и усмехнулся — кривой, неприятной усмешкой.

— Ты — экспериментальная версия, — сказал он медленно, будто объясняя ребёнку. — Бета-билд. Я — стабильный релиз. Мы оба — ветки одного кода, форки одного репозитория. Понимаешь разницу? Или это превышает параметры твоей обработки?

Андрей не понимал. Не до конца. Но что-то в словах отзывалось — как эхо в пустом здании, как воспоминание о воспоминании. Ветки. Версии. Билды. Термины программирования, которые он знал, хотя не помнил, откуда.

Двойник продолжал, водя стилусом по планшету. Экран отбрасывал голубоватое свечение на его лицо — их лицо — делая черты угловатыми, почти нечеловеческими.

— Офис — это был твой первый запуск. Инициализация в корпоративной среде. Замок — попытка античной локации, средневековый сеттинг. Город — урбанистический эксперимент, ночная атмосфера. А это, — он обвёл рукой лабораторию, — базовая реальность. Здесь создаются все остальные уровни. Здесь компилируется код.

— Если это базовая реальность, — Андрей сглотнул, — почему я привязан? Почему ты смотришь на меня, как на подопытное животное?

— Потому что ты — сбойная копия, — двойник повернулся к аппаратуре. — Ты начал осознавать себя в каждом уровне. Это баг, Андрей. Критическая ошибка. Персонаж не должен помнить предыдущие игры. Ты — глитч. Артефакт неправильной обработки. Тебя нужно удалить из системы.

Он поднёс к голове Андрея устройство — металлический обруч с датчиками, испускающими тихое гудение. На ближайшем мониторе появилась трёхмерная модель мозга, вращающаяся в пространстве. Участки подсвечивались: зелё-

ным, жёлтым, красным. Красных было слишком много.

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.