
Иван Соболев
Press Start: История забытых пикселей

Иван Соболев

Press Start: История забытых пикселей

https://litres.ru/74836518
SelfPub; 2026

Аннотация

Внутри старой серой приставки живут герои, для которых десятилетний Саша — лучший друг и создатель их мира.

Но на смену восьми битам приходят шестнадцать, затем — объёмное 3D, компьютерные клубы и взрослые заботы, а старые консоли отправляются в тёмную коробку на антресоли.

Смогут ли забытые персонажи разных эпох преодолеть обиды, встретиться в ретро-музее и снова услышать знакомый щелчок кнопки включения? Тёплая, ностальгическая история о взрослении, памяти и играх, которые остаются с нами навсегда.

Содержание

Глава 1. Пятница, 16:00 4
Глава 2. Экспедиция по медным жилам 8
Глава 3. Город тысячи цветов 16
Глава 4. Дуэль на контрольных точках 22
Глава 5. Великое Зависание 28
Глава 6. Режим на двоих 34
Конец ознакомительного фрагмента. 36

Иван Соболев
Press Start: История забытых пикселей

Глава 1. Пятница, 16:00

В мире внутри серой пластиковой коробки не было ни часов с кукушкой, ни календарей на стене. Время здесь измерялось иначе — по тихому гудению трансформатора, по щелчкам реле в соседней комнате и по едва уловимому запаху нагретой пыли, который всегда появлялся за минуту до Чуда.

Капитан Прыг — или просто Кеп, как звали его все в восьмибитном квартале, — стоял на самом краю стартовой платформы первого уровня. Он тщательно поправил ярко-красную кепку, пригладил ладонью пышные квадратные усы и проверил, крепко ли сидят пиксельные ботинки.

— Три минуты, — проскрежетал снизу Сержант Броня. Маленький жёлтый танк с вечно крутящейся башней выкатился из-за кирпичной стены, оставляя за собой ровный след гусениц. — Слышишь? Входная дверь хлопнула. Портфель бросил в прихожей. Сейчас руки помоет — и к нам.

— Он не моет руки по пятницам, — улыбнулся Кеп, щурясь на ярко-синее небо своего уровня. — По пятницам он

сразу бежит сюда. Ведь завтра нет школы.

Вся приставка «Ден-8» в этот час замирала в сладком предвкушении. В соседнем слоте памяти тихо прогревал двигатели шустрый звездолёт Пиксель, мигая тремя разноцветными огоньками. В углу экрана, прямо над счётчиком жизней, гордо светилась цифра «3» и надпись *«PRESS START»*.

Для Кепа и его друзей Саша был не просто мальчишкой десяти лет с вечно сбитыми коленками. Саша был Игроком. Создателем их движений. Тем, чьи пальцы заставляли Кепа совершать невозможные прыжки над огненными пропастями, а Броню — в последнюю секунду закрывать собой кирпичный штаб от вражеских снарядов. Они знали Сашу наизусть: знали, что он высовывает кончик языка, когда проходит сложный замок; знали, что он дует в разъём картриджа, если экран вдруг начинает рябить; и знали, как звонко он смеётся, когда Кеп находит секретный проход в облаках.

— Тихо! — скомандовал Броня, разворачивая башню к верхнему краю мира, туда, где проходил толстый чёрный кабель к пузатому телевизору. — Идёт!

Шаги в комнате действительно приблизились. Но вместо одного привычного топота послышались две пары ног. И голоса — возбуждённые, перебивающие друг друга.

— Давай быстрее, пока твои родители с работы не пришли! — крикнул чей-то чужой, звонкий мальчишеский голос. — Я еле у старшего брата выпросил на выходные!

— А куда подключать? — спросил Саша. Голос его звенел от такого восторга, какого Кеп не слышал даже тогда, когда они вместе одолели финального босса в прошлом месяце.

— Выдёргивай свою старую коробку, у меня свои провода!

Внутри «Ден-8» повисла тишина. Такая густая, что стало слышно, как где-то в глубине платы потрескивает старый конденсатор.

— Выдёргивай?.. — переспросил Кеп, и его красная кепка будто стала чуточку тусклее. — Зачем он говорит «выдёргивай»? Может, у нас картинка рябит? Сейчас подует и вставит обратно...

Но никто не подул.

Сначала раздался сухой, резкий щелчок. Потом мир вокруг Кепа дёрнулся, яркое синее небо пошло косыми чёрно-белыми полосами, звук оборвался на полуноте, и всё вокруг погрузилось в тяжёлый, глухой полумрак. Питание отключили.

— Тревога! — рявкнул Броня, врубая аварийную подсветку фар. — Нас отсоединили от Кинескопа! Пиксель, доложи обстановку! Что там снаружи?!

Маленький звездолёт подлетел к самому выходу антенного гнезда, прижался крошечным сенсором к холодному металлическому штекеру и замер.

— Ребята... — прошептал Пиксель, и в его электронном голосе впервые зазвучала растерянность. — Телевизор

включили. Но сигнал идёт не через нас.

— А через кого?! — нахмурился Кеп, подходя к краю платформы.

— Там... там что-то чёрное. Гладкое, как жук. И оно огромное.

В этот момент через тонкую щель невыключенного разветвителя до них донёсся звук. Это не было привычное, родное восьмибитное пищание, под которое они прожили всю жизнь. Из динамиков пузатого телевизора ударил густой, объёмный синтезаторный бас, от которого задрожали даже кирпичные блоки в картридже.

А следом раздался восхищённый выдох Саши:

— Обалдеть... Смотри, сколько цветов! И он бежит так быстро, что за ним пыль летит!

Кеп медленно опустил взгляд на свои квадратные ботинки. Он попробовал сделать шаг на месте — всего два кадра анимации: левая нога вперёд, правая вперёд. Никакой пыли. Всего шестнадцать цветов на весь мир. И три жизни до конца.

Впервые за всё время существования серой коробки Капитан Прыг почувствовал, как внутри его крошечного восьмибитного сердца зарождается холодное, незнакомое чувство. Обида.

Глава 2. Экспедиция по медным жилам

Внутри выключенной «Ден-8» царили сумерки. Они не были пугающими — скорее похожими на тихий летний вечер в деревне, когда солнце уже спряталось за крыши сараев, но земля всё ещё хранит дневное тепло. Вдоль зелёной материнской платы лениво перемигивались крошечные диоды дежурного питания, отбрасывая длинные, угловатые тени на дорожки припоя.

Кеп сидел на краю разъёма для первого джойстика, свесив квадратные ботинки в пустоту, и молча смотрел на чёрный кабель питания. Обычно в это время здесь кипела жизнь: по медным жилам бежали весёлые токи, микросхемы гудели как довольные пчёлы, а сам Кеп уже давно бы перепрыгивал через огненные ямы в третьем замке.

Но сейчас извне, сквозь пластиковый корпус, доносились чужие звуки. Из пузатого телевизора рвались раскатистые электронные гитары, взрывы и восторженные крики Саши и его друга.

— Ну всё, хватит сидеть сложа руки, — глухо произнёс Сержант Броня, подъезжая ближе и разворачивая башню так, чтобы смотреть Кепу прямо в глаза. — У нас в уставе сказано: если связь с базой потеряна, разведгруппа обязана

выйти на периметр и оценить обстановку.

— Какой периметр, Броня? — вздохнул Кеп, поправляя красную кепку. — Нас выдернули из телевизора. Наш антенный кабель сейчас просто валяется на ковре. Мы отрезаны.

— Не совсем, — подал голос Пиксель.

Маленький звездолёт только что вернулся из нижнего отсека приставки, где находился блок питания. Его три сигнальных огонька возбуждённо мигали.

— Я проверил силовую линию! — доложил Пиксель, зависая в воздухе перед командиром. — Наш чёрный провод всё ещё воткнут в один тройник с этой... новой штукой. По медному сердечнику идёт слабый фоновый импульс. Если мы настроим частоту шага, то сможем пройти по электрической дуге прямо в розетку, а оттуда — в их кабель!

Броня одобрительно лязгнул гусеницами:

— Вот это по-нашему! Десантная операция! Высадка в тыл противника!

Кеп задумался. Выходить за пределы родного картриджа было опасно. В мире «Ден-8» всё было простым и понятным: упал в пропасть — потерял жизнь, съел гриб или звезду — стал сильнее. Но что творится там, в диких, неразмеченных проводах, не знал никто. Там не было ни контрольных точек, ни бонусных монеток.

И всё же мысль о том, что Саша прямо сейчас смеётся и жмёт на кнопки, радуясь какому-то чужаку, жгла сильнее

любого страха.

— Ладно, — Кеп решительно встал и отряхнул синий комбинезон. — Идём. Но без глупостей, Броня. Мы не воевать идём. Мы просто посмотрим, кто они такие и чем так зацепили нашего Игрока.

— Есть «не воевать», — буркнул танкист, хотя его дуло тут же с тихим щелчком проверило боеготовность. — Но снаряды я всё-таки возьму. На всякий случай.

Путь к выходу лежал через трансформаторную камеру. Троица спустилась по крутой лестнице из резисторов к самому основанию силового кабеля. Здесь пахло озоном и старой пылью. Толстая медная жила уходила вперёд, превращаясь в бесконечный сверкающий тоннель, по стенам которого то и дело пробегали синие искры.

— Держитесь за мной и не касайтесь изоляции, — предупредил Пиксель, включая носовой прожектор. — Там статическое напряжение, может так тряхнуть, что пиксели врассброс полетят!

Они шагнули в тоннель.

Сначала идти было легко. Медь приятно пружинила под ногами, а мерное гудение сети задавало чёткий ритм. Но чем дальше они удалялись от родной приставки, тем сильнее менялась атмосфера вокруг.

Тоннель становился шире, а гул — тяжелее и мощнее. Когда они добрались до пластикового разветвителя-тройника, который в мире людей лежал за телевизором на пыльном

плинтусе, им открылось зрелище, от которого даже у сурового Брони заклинило башню.

Разветвитель напоминал гигантский гудящий вокзал. Сюда сходились три толстых кабеля: их собственный, тихий и привычный; кабель пузатого телевизора, по которому вверх, к экрану, стремительным потоком неслись радужные волны сигнала; и третий — толстый, чёрный, оплетённый в глянцевую броню провод.

И по этому третьему кабелю шла настоящая река энергии.

— Ого... — прошептал Пиксель, прикрывая сенсоры от яркого света. — Вы только посмотрите на пропускную способность! Они жрут в три раза больше тока, чем мы!

— Ничего, на объёмах далеко не уедешь, — фыркнул Броня, хотя в его голосе послышалось невольное уважение. — Главное — манёвр и броня. Куда дальше, штурман?

— Прямо по центральному контакту, — указал Пиксель на ослепительно сияющий переходник. — Только прыгать придётся быстро. Поток там такой сильный, что если замешкаешься, снесёт обратно в розетку!

Кеп подошёл к самому краю медного мостика. Внизу бушевал океан электрических импульсов. Он вспомнил, как Саша учил его прыгать в восьмом мире — нужно было набрать разгон, зажать кнопку прыжка до самого конца и отпустить ровно на последнем пикселе платформы.

— Я первый, — сказал Кеп. — Броня, цепляйся тросом за меня. Пиксель, прикрывай сверху. На счёт три! Раз... два...

три!

Кеп разбежался и совершил свой фирменный, идеально выверенный прыжок. В воздухе его подхватил мощный вихрь чужого сигнала, закружил, обдал горячим ветром незнакомых частот, но привычка к точности не подвела. Капитан мягко приземлился на медную площадку чужого кабеля, упёрся ботинками и рывком вытянул за собой тяжёлого Броню. Пиксель влетел следом, кувыркнувшись в воздухе.

Они оказались внутри чёрного провода.

И здесь всё было совершенно иначе. Если их родной кабель был похож на тихую просёлочную дорогу, то кабель новой приставки напоминал многополосное скоростное шоссе. Мимо них со свистом проносились пакеты данных — не простые двухцветные импульсы, к которым привык Кеп, а сложные, многослойные потоки, переливающиеся десятками оттенков, несущие в себе густые басы музыки и плавные, невероятно быстрые движения.

— Держитесь ближе к краю! — крикнул Кеп, перекрывая ревущий ветер данных. — Иначе нас размажет по шине!

Они шли вперёд, пригнувшись к медной стенке. Впереди уже виднелся выход — массивная, сверкающая позолотой входная плата новой консоли. Она возвышалась перед ними как неприступная крепость из тёмного кремния, украшенная рядами блестящих микросхем, на каждой из которых гордо красовалась цифра «16».

Когда герои переступили порог и выбрались на главную

площадку материнской платы, они невольно замерли.

Мир внутри «Мега-16» был огромным, просторным и ослепительно ярким. Над головой, сквозь вентиляционные решётки корпуса, пробивался тёплый свет настольной лампы из комнаты Саши. А в центре платы, там, где находился главный процессор, раскинулся настоящий мегаполис.

Здесь не было ни одного угловатого кирпича, ни одного однотонного облака. Всё вокруг переливалось градиентами — от глубокого синего до огненно-оранжевого. Вдали виднелись многоуровневые трассы, по которым с головокружительной скоростью носились золотые кольца, а воздух вибрировал от мощного, объёмного звука, который будто проникал прямо в душу.

— Ничего себе... — выдохнул Пиксель, крутясь вокруг своей оси, чтобы рассмотреть всё сразу. — Здесь же... здесь же тысячи оттенков! Я даже названий таких цветов не знаю!

— Пыль в глаза, — упрямо пробормотал Броня, но его башня сама собой приподнялась, разглядывая высокие башни конденсаторов. — Подумаешь, покрасили красиво. А в бою толку-то?

Кеп ничего не ответил. Он смотрел в центр главной арены, где прямо сейчас происходило действие игры.

По зелёному холму, покрытому сочной, детально прорисованной травой, с невероятной скоростью мчался кто-то незнакомый. Он бежал так быстро, что его ноги превращались в размытое яркое колесо, а за спиной действительно

поднималось облачко пыли — то самое, о котором с таким восторгом говорил Саша!

Затем незнакомец одним лёгким движением перепрыгнул через целый каньон, сделал в воздухе двойное сальто, приземлился на вершину пальмы и, повернувшись к экрану, дерзко погрозил пальцем.

Снаружи, за пластиковыми стенами приставки, раздался счастливый, заливистый смех Саши:

— Видал?! Он как живой! Вот это круто!

Кеп сжал кулаки в белых пиксельных перчатках. Внутри него боролись два чувства: искреннее восхищение тем, насколько красивым и живым может быть этот новый мир, и острая, колючая горечь от того, что Саша сейчас смеётся не с ним.

— Эй, вы там, у входа! — вдруг раздался звонкий, насмешливый голос прямо над их головами. — Вы кто такие и из какого антикварного магазина сбежали?

Троица резко подняла головы. На краю высокой микросхемы памяти стояла стройная девушка в синем костюме ниндзя, крутя на пальце острый металлический веер. А рядом с ней, небрежно прислонившись к конденсатору, стоял тот самый скоростной бегун в стильных красно-белых кроссовках. Он сдвинул тёмные очки на лоб и с любопытством разглядывал гостей.

— Смотри-ка, — усмехнулся бегун, делая шаг вперёд так плавно, что Кеп с завистью насчитал не меньше десяти дви-

жений в одном шаге. — Это же квадратные! Настоящие восемь бит! Я думал, такие только в учебниках истории остались!

Сержант Броня угрожающе лязгнул гусеницами и выдвинулся вперёд, заслоняя собой Кепа:

— А ну повтори, мелюзга быстроногая! Кого ты квадратным назвал?!

Кеп положил руку на холодную броню танка, останавливая друга, и шагнул навстречу хозяевам этого яркого мира.

— Меня зовут Капитан Прыг, — спокойно и с достоинством произнёс он, глядя прямо в глаза скоростному незнакомцу. — И мы пришли поговорить. Нам нужно обсудить одного мальчика.

Глава 3. Город тысячи цветов

Вспышка, так звали скоростного бегуна с ирокезом и тёмными очками на лбу, спрыгнул с конденсатора.

Сделал он это не просто так, а с лёгким, пружинистым кувырком в воздухе, приземлившись точно на носки своих красно-белых кроссовок. Ни единого лишнего стука, ни одной угловатой тени.

— Обсудить мальчика? — хмыкнул Вспышка, засовывая руки в карманы. — Это вы про Сашу, что ли? Так он теперь с нами. Его друг, Димка, притащил нас на все выходные. А может, и на следующую неделю оставит.

Леди Клинок плавно скользнула вниз следом за напарником. Её синий костюм переливался десятками оттенков индиго, а складной металлический веер со звоном раскрылся в руке. Она с лёгким снисхождением осмотрела гостей с ног до головы — от пиксельной кепки Кепа до гусениц Сержанта Брони.

— Простите за прямоту, уважаемые, — произнесла она бархатным, почти настоящим голосом без привычного для «Ден-8» металлического призвука, — но вам здесь не место. Посмотрите на себя. У вас даже пальцы на руках не разделены — просто белые варежки. А ты, — она кивнула в сторону Пикселя, — вообще состоишь из пятнадцати квадратиков. Когда Саша увидел наши уровни, он про вас сразу забыл.

Внутри приставки повисла неловкая пауза, прерываемая лишь мерным гулом процессора. Сержант Броня зарычал мотором так громко, что на соседней микросхеме задрожала пыль:

— Да я такими «пятнадцатью квадратиками» целые армады в щепки разносил, пока вас ещё даже в чертежах не было! У нас всё честно: один выстрел — один враг, три жизни на всю игру, и никаких тебе поблажек!

— Вот именно, «никаких поблажек», — рассмеялся Вспышка, делая пару быстрых шагов на месте. — Это же скукота! Никакого драйва, никакой скорости! Пойдёмте, старички, я вам хоть покажу, как выглядит настоящий современный мир, перед тем как вы поплетётесь обратно в свою серую коробку.

Кеп сдержал готового ринуться в бой танкиста и кивнул:

— Показывай.

Они двинулись вглубь материнской платы «Мега-16», к центральной видеошине, где формировался мир игры. И с каждым шагом восхищение, которое Кеп старался скрыть, становилось всё сильнее.

Этот мир действительно можно было назвать Городом тысячи цветов. Вместо привычного для «Ден-8» однотонного неба здесь раскинулся огромный многослойный горизонт. Когда герои шли вперёд, облака на заднем плане плыли медленно, далекие фиолетовые горы двигались чуть быстрее, а трава под ногами мелькала стремительно. От этого создава-

лось полное ощущение глубины и настоящего простора.

Вдоль широких дорог стояли не плоские кирпичные блоки, а объёмные пальмы с резными листьями, водопады из сверкающих синих капель и вращающиеся с невероятной плавностью золотые кольца. Воздух наполняла бодрая, многоканальная музыка с густым басом и звонкими ударными, от которой ноги сами просились в пляс.

— Ну как? — гордо спросил Вспышка, раскинув руки. — У вас в королевстве небо какого цвета? Просто синее? А у нас тут тридцать два оттенка заката в одном кадре! И посмотрите на мою анимацию!

Он демонстративно пробежался по кругу. Кеп с невольной завистью наблюдал, как плавно сгибаются колени Вспышки, как развевается его причёска на ветру и как при резкой остановке он тормозит пятками, высекая из-под подошв искры. В мире Кепа остановка происходила мгновенно: нажал кнопку — бежишь, отпустил — стоишь как вкопанный.

— Красиво, — честно признал Кеп, глядя на переливающийся водопад. — Очень красиво. Но скажи мне, Вспышка... ты думаешь, Саша играет только ради красивых картинок?

— А ради чего же ещё?! — искренне удивился Вспышка. — Кому нужны угловатые кирпичи, когда есть скорость, спецэффекты и секретные приёмы?

В этот момент весь Город тысячи цветов вдруг вздрогнул.

По небу пробежала яркая вспышка, музыка сменила ритм на тревожный, а впереди, над глубоким ущельем с кипящей лавой, зажглась контрольная точка.

— О, моя очередь! — крикнул Вспышка и в мгновение ока превратился в размытый синий вихрь, уносясь в сторону игрового экрана. — Смотрите и учитесь, как работает профессионал!

Кеп, Броня и Пиксель поспешили следом, поднявшись на смотровую площадку у края видеошины, откуда открывался отличный вид на происходящее в игре.

На экране перед Вспышкой простиралось сложное препятствие: узкие, исчезающие над лавой каменные плиты, между которыми нужно было перепрыгивать с ювелирной точностью.

Снаружи, из комнаты Саши, донёсся голос Димки, хозяина приставки:

— О, всё, тут конец. Я на этом месте всегда сгораю. Тут разбежаться негде, а если зажмёшь кнопку — улетишь в пропасть!

— Дай попробую, — спокойно ответил голос Саши.

Вспышка на экране уже приготовился к своему фирменному сверхскоростному рывку, уверенный, что сейчас пролетит над пропастью как ракета. Но вместо бешеного разгона он вдруг почувствовал совсем другую команду с джойстика.

Никакой спешки. Чёткий, короткий шаг к самому краю первой плиты. Секундная пауза, чтобы поймать ритм исчеза-

ющих камней. А затем — выверенный до миллиметра прыжок с коротким нажатием кнопки, плавная корректировка в воздухе и мягкое приземление ровно на центр следующей платформы. Раз, два, три — и Вспышка уже стоял на другом берегу ущелья!

В комнате за телевизором на секунду повисла тишина, а потом Димка восхищённо присвистнул:

— Ничего себе! Как ты так точно рассчитал? У меня он вечно соскальзывает!

— Привычка, — просто ответил Саша. — У меня на моей приставке в одном замке точно такие же мостики над огнём были. Там если на полшага ошибся — сразу всё заново.

На смотровой площадке внутри «Мега-16» воцарилось молчание. Леди Клинок медленно сложила свой металлический веер, с новым уважением глядя на скромного усатого героя в красной кепке. Сержант Броня самодовольно хмыкнул и поправил башню.

А сам Вспышка, вернувшийся с экрана на площадку, уже не выглядел таким самоуверенным. Он снял тёмные очки, покрутил их в руках и покосился на Кепа:

— Так это... твоя школа? Эти прыжки по миллиметрам?

— Моя, — тихо, но с гордостью улыбнулся Кеп. — Мы с Сашей этот замок две недели проходили. Он раз пятьдесят в ту пропасть падал, пока не научился чувствовать каждый пиксель.

Вспышка потёр затылок, глядя на квадратные ботинки го-

стя, и вдруг широко усмехнулся:

— Ладно, Капитан Прыг. Признаю: в плане точности вы, старички, ещё дадите фору. Но по части скорости вам за мной всё равно не угнаться! Слушай, пока Саша с Димкой пошли на кухню чай пить... как насчёт дружеского забега на нашем тренировочном полигоне? Проверим, что важнее — твоя точность или моя скорость!

Кеп посмотрел на Броню и Пикселя, поправил красную кепку и протянул руку новому знакомому:

— Принято, Вспышка. Показывай трассу.

Глава 4. Дуэль на контрольных точках

Тренировочный полигон внутри «Мега-16» располагался в отдельном секторе оперативной памяти — там, куда сигнал от джойстиков не доходил, пока Саша с Димкой гремели на кухне чайными ложками и делили бутерброды.

Это место выглядело как футуристический стадион будущего. Вместо привычных для Кепа зелёных труб и плоских кирпичных платформ здесь тянулась блестящая клетчатая трасса, уходящая далеко вперёд — к огромной мёртвой петле, за которой виднелись ряды вращающихся шестерёнок, пружинных батутов и движущихся платформ над глубокими синими провалами.

Леди Клинок заняла место на судейской вышке, грациозно обмахиваясь своим металлическим веером. Сержант Броня пристроился рядом, нацелив дуло в небо в качестве стартового пистолета, а Пиксель завис над самой линией старта, включив режим секундомера: на его корпусе замигали красные цифры *00:00*.

Вспышка стоял на стартовой полосе, небрежно пританцовывая на месте и поправляя тёмные очки. Он выглядел так, словно вышел на утреннюю пробежку в парке. Рядом с ним Кеп казался маленьким и неуклюжим: его квадратные пик-

сельные ботинки стояли строго параллельно друг другу, а красная кепка едва доходила Вспышке до плеча.

— Правила простые, Капитан Прыг, — ухмыльнулся Вспышка, разминая шею. — Бежим отсюда до финального фонаря. Кто первым дёрнет рычаг контрольной точки — тот и победил. Сразу предупреждаю: если устанешь на половине пути, кричи, я вернусь и подброшу на закорках.

— Не переживай за меня, парень, — спокойно ответил Кеп, крепче сжимая белые варежки-кулаки. — В моём королевстве дистанции тоже неблизкие. Я готов.

Броня рявкнул из глубины динамиков:

— Внимание! На старт... Марш! — и выстрелил в воздух ярким пиксельным зарядом.

В ту же долю секунды Вспышка превратился в размытый синий вихрь. За ним взметнулся шлейф из золотых искр и пыли, а мощный синтезаторный бас словно подтолкнул его в спину. Через мгновение он уже промчался по прямой, с лёгким свистом взлетел вверх по огромной мёртвой петле, перевернулся в воздухе вниз головой и стрелой вылетел на следующий участок трассы.

Кеп же стартовал совершенно иначе. Никакого вихря, никакой пыли. Левая нога вперёд, правая вперёд — чёткий, размеренный, немного смешной бег в два кадра анимации. Со стороны казалось, что он не бежит, а быстро семенит по невидимым рельсам.

— Давай, командир! — крикнул сверху Броня. — Не

сбавляй темп!

Кеп подошёл к мёртвой петле — препятствию, которого в его родном восьмибитном мире просто не могло существовать. Там нельзя было бежать по потолку вниз головой: гравитация работала строго сверху вниз. Капитан на секунду притормозил, оценил высоту арки и понял, что по кругу ему не пробежать. Зато он увидел узкий технический выступ сбоку от конструкции — тот самый, на который разработчики уровня даже не рассчитывали.

Два коротких разбега, идеально рассчитанный прыжок от самого края — и Кеп, словно горный козёл, за три чётких прыжка перемахнул через вершину петли по прямой, срезав добрую половину пути!

— Ого! — присвистнула с вышки Леди Клинок, перестав обмахиваться веером. — А старичок-то знает толк в сокращении маршрута!

Тем временем Вспышка уже вовсю наслаждался своим отрывом. Он мчался по эстакаде, перепрыгивая через пропасти с огромным запасом, красиво кувыркаясь в воздухе. Ему казалось, что гонка уже выиграна. Но впереди начинался самый коварный участок полигона — «Каскад маятников».

Здесь скорость переставала быть помощником. Над бездонной синей пустотой раскачивались огромные шипастые гири, а между ними в разные стороны ездили узкие металлические площадки.

Вспышка влетел на этот участок на полном ходу, по при-

вычке надеясь проскочить его на чистом драйве. Он прыгнул на первую платформу, но та оказалась слишком скользкой для его быстрых кроссовок. Пытаясь затормозить с искрами, Вспышка по инерции проехал лишние пару сантиметров, не успел сгруппироваться и едва увернулся от тяжёлой гири, зацепившись за самый край второй площадки на одной руке.

— Воу-воу! Полегче! — крикнул он, подтягиваясь и сбивая дыхание. Пока он восстанавливал равновесие и ждал, когда маятник уйдёт в сторону, сзади послышался знакомый, мерный звук: *топ-топ, топ-топ, топ-топ*.

Кеп подошёл к «Каскаду маятников» абсолютно спокойным. Его лицо с пышными квадратными усами не выражало ни тени сомнения. Для него этот участок ничем не отличался от седьмого замка в «Ден-8», где огненные шары вылетали из лавы по строгому расписанию.

Капитан не стал тормозить. Он просто поймал внутренний ритм трассы: *раз-два, прыжок; пауза в полсекунды; короткий шаг; прыжок*.

Его квадратные ботинки приземлялись ровно в геометрический центр каждой движущейся платформы. Он не скользил по инерции — в его мире инерции не существовало: отпустил кнопку — стоишь как влитой. Маятник просвистел в миллиметре от козырька его красной кепки, но Кеп даже не моргнул, потому что заранее просчитал траекторию.

— Не может быть... — пробормотал Вспышка, глядя, как маленькая фигурка в синем комбинезоне обходит его на са-

мом сложном отрезке трассы. — Он же даже не разгоняется!

Очнувшись, Вспышка рванул следом. На выходе из каскада снова начиналась прямая финишная дорожка, где его шестнадцатибитная скорость снова вступала в полную силу. Вспышка включил форсаж, превратившись в синюю молнию, и стремительно начал сокращать разрыв.

Пять метров до финиша. Три метра. Кеп уже видел перед собой заветный рычаг контрольной точки, но Вспышка нагонял его с бешеной скоростью — их разделяла всего пара пикселей!

И в самый последний момент, за полшага до рычага, Вспышка в азарте споткнулся о собственный слишком длинный тормозной путь, красиво кувыркнулся через голову и вытянул руку вперёд. Кеп в ту же секунду совершил свой короткий финальный прыжок.

Раздался громкий звон гонга. Рычаг контрольной точки опустился, и над финишем вспыхнул фейерверк из разноцветных звёздочек.

Вспышка лежал на спине на финишной черте, тяжело дыша, а рядом стоял слегка запыхавшийся Кеп, поправляя съехавшую набок кепку. Сверху подлетел Пиксель, мигая всеми огоньками сразу:

— Ничья! Разница в одну сотую кадра! Вы нажали рычаг одновременно!

На полигоне на секунду повисла тишина, а затем Вспышка вдруг расхохотался — громко, искренне и без всякой за-

носчивости. Он сел, сдвинул тёмные очки на нос и посмотрел на Кепа совершенно другими глазами.

— Ну ты даёшь, Капитан Прыг... — выдохнул он, качая головой. — Я думал, ты на первом же батуте рассыплешься, а ты прошёл маятники как по линейке! Откуда такая выдержка?

— Оттуда же, откуда у Саши, — улыбнулся Кеп, протягивая руку, чтобы помочь сопернику подняться. — Когда у тебя нет кнопки «Сохранить игру», учишься думать на три шага вперёд. Твоя скорость впечатляет, Вспышка. С ней можно горы свернуть. Но без расчёта любая скорость уводит в пропасть.

Вспышка ухватился за белую пиксельную перчатку Кепа, легко вскочил на ноги и хлопнул нового знакомого по плечу:

— Договорились, старичок. Значит, так: я научу тебя делать сальто в воздухе, а ты покажешь мне, как считать эти твои пиксели над пропастью. Идёт?

— Идёт, — кивнул Кеп, чувствуя, как холодная обида внутри окончательно растаяла, уступив место настоящему, тёплому братству.

Но не успели они пожать руки ещё раз, как весь Город тысячи цветов вдруг задрожал. Яркое многослойное небо пошло рябью, музыка замедлилась и растянулась в жуткий, тягучий вой, а в комнате за стенами приставки послышался тревожный крик Саши:

— Эй, Димка, смотри! Свет моргнул! Картинка зависла!

Глава 5. Великое Зависание

В мире видеоигр нет стихийного бедствия страшнее, чем скачок напряжения.

Для людей в комнате это всего лишь секундное мигание люстры на потолке и раздражающее замирание картинки на экране. Но для тех, кто живёт внутри микросхем, перепад тока подобен землетрясению, наводнению и урагану одновременно.

В одну секунду Город тысячи цветов перестал двигаться. Водопады застыли в воздухе синими ледяными сосульками. Пальмы покосились под неестественным углом, а яркое закатное небо покрылось хаотичной сеткой из ядовито-зелёных и фиолетовых квадратов. Из динамиков телевизора донёсся один бесконечный, визжащий звук — словно гигантская пластинка застряла на одной ноте: *«Бз-з-з-з-з-з-з!»*.

— Что происходит?! — закричал Вспышка, хватаясь за голову, потому что его собственный ирокез вдруг начал мигать всеми цветами радуги, а кроссовки на секунду исчезли и появились снова. — Меня рвёт на пиксели!

— Это скачок по питанию! — крикнул Пиксель, с трудом удерживая равновесие в завихрениях сбившегося электромагнитного поля. — Напряжение упало, а потом резко ударило вверх! Видеочип захлебнулся! Если мы не сбросим статический затор на главной шине в ближайшую минуту,

Саша подумает, что приставка сломалась, и выдернет шнур прямо на горячую!

Сержант Броня мгновенно сориентировался — в его родной «Ден-8» такие зависания случались каждую неделю, когда в соседней квартире включали старый пылесос.

— Без паники, молодёжь! — рявкнул танкист, разворачивая башню к центру платы, где находился главный процессор. — Я знаю эту дрянь! Нам нужно пробиться к конденсатору сброса и разрядить его вручную!

— Но туда не пройти! — воскликнула Леди Клинок, указывая металлическим веером на центральную магистраль. — Посмотрите!

Дорога к процессору превратилась в настоящий ад. Из-за сбоя в памяти границы уровней перемешались: прямо посреди трассы висели в воздухе куски лавы из третьего мира, поперёк дороги хаотично метались застрявшие в текстурах враги-роботы, а сверху сыпались тяжёлые, необработанные блоки мусорных данных.

— Моя скорость здесь бесполезна, — с отчаянием сказал Вспышка, глядя на завалы. — Если я побегу, меня затянет в эти битые текстуры и размажет по экрану!

— Зато моя броня не для красоты сделана! — прогремел Сержант Броня, врубая полную тягу. — Вставайте за мной, шестнадцатибитные! Будем пробивать коридор!

Танк рванул вперёд. Его гусеницы со скрежетом вгрызались в искажённую поверхность платы. Когда сверху обру-

шился первый мусорный блок, Броня вскинул дуло и разнёс его точным восьмибитным снарядом в мелкую пиксельную пыль.

— Ого! — выдохнула Леди Клинок, прикрывая лицо рукой от искр. — У него же бесконечный боезапас!

— Уставной стандарт! — гордо отозвался Броня, не сбавляя хода. — Пиксель, веди по приборам! Куда дальше?!

— Прямо по центральной шине, потом налево через мост памяти! — кричал сверху звездолёт, лавируя между падающими артефактами. — Осталось сорок секунд!

Они пробивались сквозь цифровой шторм единым отрядом. Броня таранил завалы и отстреливал застрявших в петле времени врагов. Леди Клинок своими острыми веерами отбивала летящие в сторону отряда искры статического электричества. Вспышка подхватывал товарищей, когда под ногами проваливался пол, мгновенно перебрасывая их на уцелевшие участки, а Кеп командовал ритмом движения, безошибочно угадывая, в какую секунду замигает и исчезнет очередная преграда.

Наконец они добрались до цели — огромного синего конденсатора, возвышающегося над платой как водонапорная башня. На его вершине пульсировал ослепительный, болезненно-белый сгусток застрявшей энергии. Именно он держал весь мир в параличе.

— Вот он! — крикнул Пиксель. — Чтобы сбросить затор, нужно нажать кнопку перезапуска на самой макушке!

— Я достану! — Вспышка присел, готовясь к своему фирменному суперпрыжку, но вдруг замер. Вокруг башни бушевал вихрь битых пикселей, вращающихся с бешеной скоростью. — Чёрт... Там узкие уступы, на моей скорости я соскользну вниз!

Кеп посмотрел на вершину башни. Высота была колоссальной — как самый высокий флагшток в конце восьмого мира его родной игры.

— Подержи мою кепку, Вспышка, — спокойно сказал Капитан Прыг, хотя на самом деле кепку он оставил на голове — без неё прыжок просто не сработал бы.

— Ты с ума сошёл?! — крикнул Вспышка. — Там же на каждом уступе полсекунды на прыжок!

— Вся моя жизнь состоит из таких уступов, — улыбнулся Кеп и шагнул к основанию башни.

В этот момент снаружи, за стенами приставки, раздался раздражённый голос Димки:

— Ну всё, наглухо зависла. Пойду выдерну из розетки, а то сгорит ещё...

Шаги направились к телевизору. Оставалось не больше десяти секунд.

Кеп сделал глубокий вдох. В голове включился тот самый безотказный метроном, который он оттачивал годами вместе с Сашей. *Раз-два, прыжок!*

Маленькая квадратная фигурка взмыла вверх. Левая нога вперёд, правая вперёд — ни одного лишнего движения. Кеп

приземлился на самый край первого вибрирующего уступа и в ту же миллисекунду, не теряя ни капли инерции, оттолкнулся дальше. Выше, ещё выше! Вихрь битых текстур свистел вокруг него, обжигая синий комбинезон, но Кеп видел перед собой только цель.

Пять секунд. Шаги Димки замерли прямо над приставкой — рука уже тянулась к вилке в тройнике.

Кеп совершил последний, отчаянный прыжок, вытянув вверх белый пиксельный кулак. Его перчатка с глухим звоном ударила точно по центру синего конденсатора!

Вспышка яркого света озарила всю плату. Застрявший сгусток энергии с хлопком рассеялся, уходя в заземление.

В ту же секунду Город тысячи цветов ожил. Водопады снова зашумели, пальмы распрямились, навязчивый визг из динамиков сменился бодрой мелодией уровня, а Вспышка на экране телевизора весело замигал, готовый бежать дальше.

Снаружи раздался радостный возглас Саши:

— Стой, не дёргай! Отвисла! Сама отвисла!

Димка убрал руку от розетки и удивлённо присвистнул:

— Во чудеса... Я думал, всё, конец. Ну давай, жми, теперь моя очередь!

Внутри «Мега-16» герои медленно опустились на остывающую плату. Кеп спустился с конденсатора, вытирая лоб белой перчаткой. К нему подошли Вспышка, Леди Клинок и Сержант Броня.

Вспышка долго молча смотрел на маленького восьмибит-

ного героя, а затем снял свои тёмные очки и с уважением склонил голову:

— Знаешь, Капитан Прыг... Забираю свои слова обратно. Никакой ты не дедушка. Без тебя мы бы сейчас все превратились в горстку битого кода.

— Просто делали свою работу, — улыбнулся Кеп, глядя в сторону телевизора, откуда снова доносился счастливый смех Саши. — Игрока нельзя подводить. Ни в восьми битах, ни в шестнадцати.

Глава 6. Режим на двоих

Воскресный вечер всегда подкрадывается незаметно. За окном комнаты Саши уже сгустились синие сумерки, зажглись жёлтые фонари вдоль двора, а на кухне мама начала греметь посудой, готовя ужин.

Внутри «Мега-16» царила совсем другая атмосфера, чем в пятницу. Город тысячи цветов больше не казался Кепу и его друзьям чужой, враждебной крепостью. После вчерашнего Великого Зависания восьмибитные гости стали здесь почётными союзниками.

Кеп сидел на краю главной видеошины рядом со Вспышкой, свесив ноги вниз. Внизу, по ярко-зелёным дорожкам платы, Сержант Броня и Леди Клинок о чём-то оживлённо спорили — судя по жестам, танкист объяснял девушке-ниндзя тактику флангового обхода на карте из кирпичей.

Вдруг весь мир вокруг слегка вздрогнул. По проводам от джойстиков пробежал новый, непривычный импульс.

— О, смотри, — Вспышка прищурился, глядя на индикатор входа. — Второй порт подключили. Режим на двоих!

Кеп прислушался. Сквозь пластиковый корпус приставки донеслись голоса мальчишек.

— Давай на прощание кооператив пройдём, — сказал Димка. — Мне через полчаса домой идти, завтра в школу.

— Давай, — ответил Саша. — Только чур я за синего иг-

раю, ты за него вечно в ямы падаешь!

Внутри приставки сигнал разделился на два потока. Вспышка усмехнулся, разминая плечи, готовясь выйти на экран, но вдруг замер, глядя на то, как два потока электричества пульсируют на входе в процессор.

— Слушай, Капитан Прыг... — задумчиво спросил Вспышка, поворачиваясь к Кепу. — Я всё спросить хотел. Вы там, у себя в восьми битах, так за этого Сашу переживаете... А как вы вообще понимаете, что это именно он? Ведь нас, картриджей, на заводе тысячи наштамповали. В такие же игры сейчас вон в каждом втором доме играют.

Кеп тепло улыбнулся, поправляя красную кепку.

— На заводе штампуют только пластик и микросхемы, Вспышка. А живыми мы становимся в ту секунду, когда нас впервые включают в сеть. В каждом картридже просыпается свой мир. В соседнем подъезде у какого-нибудь Пети или Вовы живёт другой Кеп — со своими воспоминаниями. А мы родились здесь, в этой комнате, под гудение вот этого самого пузатого телевизора.

— Ладно, это понятно, — кивнул Вспышка. — А как вы отличаете Сашу, например, от Димки? Они же оба на одни и те же кнопки жмут!

Кеп указал белой пиксельной перчаткой на два входящих канала от джойстиков:

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.