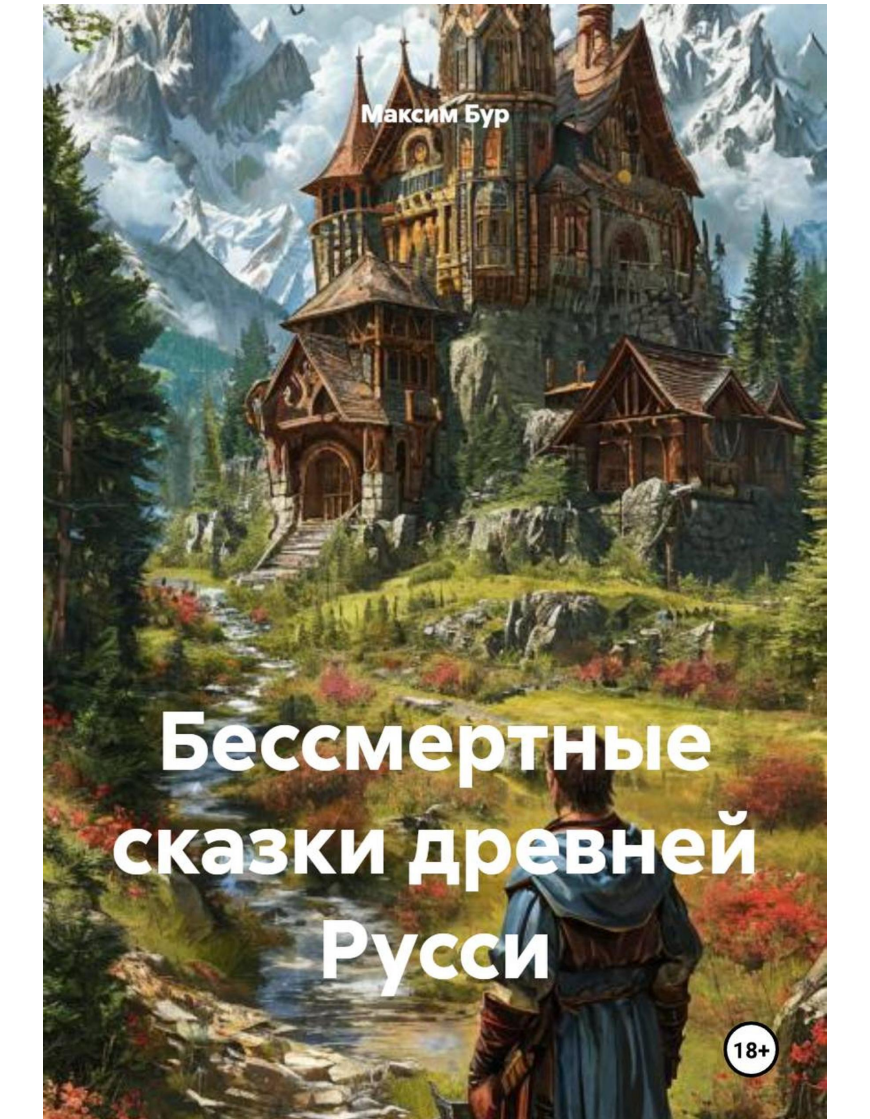




Максим Бур

Бессмертные сказки древней Русси

18+

Максим Бур

Бессмертные сказки древней Руси

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=73285168

SelfPub; 2026

Аннотация

Кто-то называющий себя Бессмертным решил похитить все сказки древней Руси .

Главный герои заметил несоответствие в названии одного произведения посвященного сказкам! И сразу стал активно выяснять несоответствие в названиях русских сказок.

Множество русских сказочных героев ждут читателя на страницах этой книги посвящённой приключениям супер пользователя в мире бессмертных русских сказок.

Содержание

Пролог	5
Глава 1 Бессмертные сказки древней Руси	19
Глава 2 История, которую необходимо было дослушать	28
Глава 3 Кем на самом деле был Кашей	37
Глава 4 Сева и Титаны	45
Глава 6 Пролулка по городу	66
Глава 7 Теремок	76
Конец ознакомительного фрагмента.	79

Максим Бур

Бессмертные сказки древней Руси

Название: Бессмертные сказки древней Руси

Автор(-ы): Максим Бур

Ссылка: <https://author.today/work/537497>

Пролог

Понятие бессмертия может многих вводить в заблуждение. Люди привыкли думать о нём как о вечной жизни без конца и края, где годы не оставляют следов, а смерть лишь пугающая сказка для детей. Но в старой Руси знали: бессмертие – не дар и не совсем проклятие в чистом виде. Отношение к бессмертию в Древней Руси было сложным, многослойным и зависело от того, говорим ли мы о языческом мировоззрении, фольклоре, или уже христианской традиции. Исследования фольклора и мифологии показывают,

что идея бессмертия воспринималась не как благо само по себе, а как опасная, противоестественная или даже демоническая сила. Впрочем наше время изобилует похожими верованиями. Так что мы как носители русского языка ничем не отличаемся от наших предков.

Это путь. Долгий, тяжёлый и редко радостный.

Языческая Русь рассматривала бессмертие как нарушение природного порядка. В дохристианских представлениях восточных славян мир был наполнен духами, богами и силами природы. Человек – часть этого круга, и естественная смерть воспринималась как переход, в иную а не как трагедия. Мир делился на Явь живой мир, Навь мир мёртвых и Правь мир богов. Бессмертие в человеческом теле считалось нарушением космического баланса, чем-то, что доступно только бо-

гам. Смерть – не конец, а возвращение в род, к предкам.

Это подтверждается исследованиями славянской мифологии и фольклора, где смерть – часть естественного цикла.

Впрочем Русские сказки и былины сохранили древние мифы и о бессмертных. В них бессмертие почти всегда связано с опасностью, злом или нечеловеческой природой.

Кощей Бессмертный – главный пример: его бессмертие – не дар, а проклятие, и он воплощает разрушительную, мрачную силу. Герои сказок стремятся не к вечной жизни, а к молодильным яблокам, которые дают не бессмертие, а омоложение – то есть возвращение к нормальному жизненному циклу.

Бессмертные и тогда и сейчас не жили вечно – они долго помнили. И именно память делала их сильными и уязвимыми одновременно.

В былинах и шёпотах у печи говорили о тех, кто пережил десятки князей, видел, как леса меняли русла рек, а города уходили под землю вместе с новыми водохранилищами. Их тела могли не стареть, но души трескались, словно старые иконы, покрытые временем и дымом свечей.

Смерть для них была не концом, а границей, которую они уже однажды переступили – и потому больше не принадлежали ни миру живых, ни миру мёртвых. Они ходили среди людей, пили воду из тех же колодцев, слушали те же сказки, но знали: ни одна из них не рассказывает правду до конца.

Эта книга – не о незнакомых героях и не о непонятных

чудесах. Она о тех, кто остался, когда чудо закончилось. О бессмертных, чьи сказки пережили века, и о цене, которую за них пришлось заплатить.

Если вы не наблюдаете за новостями о постройке новой российской космической станции и не горите желаниями Роскосмоса обогнать проекты НАС по высадке на Луну в 2026. То эта книга не для вас вы же не сможете рассказать детям Бессмертные сказки древней русси...хотя всё таки если вы заражены Бессмертием можете прочитать эту книгу, но я не гарантирую что всё что происходит в мире с этой книгой вам станет ясно. Но наверное эти строки уже проясняют кое что в ваших: головах, сердцах, душах.

Если вы имели сборник русских сказок то вы наверняка видели фамилию составителя Афанасьев. Удивительное и христианское имя...Это говорит о том что всё что мы знаем о нашем эпосе составлялось крестьянином. Стоит напомнить вам что после принятия христианства отношение к бессмертию стало более чётким: Бессмертие души – основа веры. Именно души, нашего состояния, но не нас самих. Вечная жизнь возможна только после Страшного суда. Опять разочарую попаданцев и их великолепные творения именно суда и именно страшного. Любые попытки обрести бессмертие в земном теле считались ересью или колдовством.

Православная традиция активно боролась с языческими представлениями, считая их «дьявольскими». Почему бессмертие считалось опасным? Да потому что

в древнерусском мировоззрении: Всё живое должно умирать, чтобы мир оставался в равновесии. Бессмертный человек – это выход из рода, потеря связи с предками. Бессмертие – это одиночество, «не-жизнь», существование вне времени. Поэтому бессмертные персонажи в русской традиции – почти всегда антигерои.

В старой Руси бессмертие воспринималось не как мечта, а как нарушение естественного порядка. Язычники видели в нём опасность. Фольклор изображал бессмертных как чудовищ.

Христианство признавало только бессмертие души. Поэтому важно понимать что чтобы писать о бесмертии в русских эпосах надо быть таким же как Афанасьев составителем русских сказок – сказок которые нам читали наши бабушки и дедушки, а прочтём внукам. Он обессмертил это произведение, но не будем отвлекаться от книги ничто не вечно. Поэтому вперёд. Да установлено и известно одно: ничто не вечно.

Эту истину знали ещё до того, как у неё появилось название, формула и кафедра. Знали старухи-знахарки, смотревшие на тлеющие угли, и волхвы, чьи бороды были невероятно длины и белы. Но чем дальше человек уходил от костра к лампе, от лампы к чертежу, тем настойчивее он пытался доказать обратное.

Учёные ломали голову над бессмертием так усердно, что треск слышали даже на другом континенте. И в этом трес-

ке рождались лжеучения о бессмертии – холодные, прямолинейные, лишённые страха и уважения к счастливому концу. К тому чем изобиловали русские народные сказки.

Там за океаном бессмертие стало термином, схемой, обещанием. Там его объявили достижимым, измеримым и, главное, безопасным. И потому нет ничего удивительного в том, что «Бессмертные сказки старой Руси» книгу которую мы все с вами читали в детстве и не один раз сначала перевели на язык, где это лжеучение возникло. Перевели, разобрали на понятия, упростили, лишили теней. А уже потом – с осторожностью и недоверием – вернули обратно на русский, словно боялись, что слова вспомнят слишком много. Конечно всё что касается перевода нашей книги происходило десятилетиями. А не за один миг как многим может показаться.

Но народные сказки не любят чужих иностранных ртов. Они искажаются, мстят, замолкают или начинают говорить не то. Хотя пройдёт сотня лет как Западные сказки: Дюймовочка, Приключения Нильса с Гусями, Красная Шапочка обживутся у нас... Но мы же не бессмертные ждать сто лет тем более чеорвек собирается вот вот высадится на Луну.

На русском языке их эти истории звучат иначе. Поэтому эта книга не о них не о фальшивых бессмертных. Здесь наше Кошеево бессмертие не спорит со смертью – оно ей кланяется. Здесь в этой книге вечность не длится бесконечно, а тянется ровно столько, сколько человек способен вынести.

Здесь каждый, кто не умирает, рано или поздно начинает завидовать тем, кто может понять как работают современные вычислительные мощности, как кластеры писателей насчитывают по 250 тысяч активных авторов и точно могут спрогнозировать когда Марсианские базы буквально все будут под Российским контролем...

И потому всё, что ты прочтёшь дальше, – не доказательство и не опровержение. Это напоминание. Ничто не вечно. Даже те, кого называли бессмертными всего лишь миф...

Итак наша книга "Бессмертные сказки древней русси" была переведена на иной язык, а потом когда в электронной форме их перевод наших сказок докатилась до нас то в итоге у них получилось вовсе не «Бессмертные сказки старой Руси», а получились просто «Сказки старой Руси» – с впечатлительным заголовком «Бессмертный», вынесенным на обложку крупнее самой правды. Слово осталось. Смысл – ушёл. А где зайцы, медведи, лисы, черти, попы, работники... Да остался только один Бессмертный.

Бессмертие превратили в украшение, в крючок для взгляда, в обещание, которое не собирались выполнять. Его поставили в начало, как заманчивую вывеску, но из самих историй аккуратно вычеркнули время, усталость и цену. А без многих героев сказка перестаёт быть сказкой и становится пересказом, но мы не собираемся критиковать и что-то переделывать наша задача проще просто всё пересказать в этой истории так как было есть и будет...

В старой Руси так как не делали. Здесь имя не давали напрасно. Если кого-то называли бессмертным, это означало не вечную жизнь, а вечную ответственность перед силами зла и умения их сдерживать. Оставаться, когда все ушли и проверять закрыты ли все двери. Помнить, когда память стёрта и в голове жжёт сильнее огня. Смотреть на мир, который катастрофически меняется, и знать – ты не можешь изменить что либо. И в то же время всегда помнить грань между злом и добром, а вот и наш герой.

Нашего героя звали Артём Орбитин. Фамилия как фамилия не псевдоним и не прозвище. Артём верил в одну простую вещь: верил в слова. Поэтому это была очень калоритная личность. Его приятеля звали Сева Клинецов. Сева был из тех людей, которые разговаривают даже с выключенным экраном и всегда знают, «как оно на самом деле», не утруждая себя доказательствами. Причём никто не может споймать их когда они говорят сами с собой ни даже опровергнуть их логику. Он не изучал компьютерные мифы, так же как Артём но любил их пересказывать – быстро, с огоньком и обязательно конечно же добавляя от себя.

Они стояли у витрины небольшого магазина с устаревшей техникой, где рядом с наушниками и пыльными приставками всё ещё продавались компакт-диски. Внутри витрины, среди сборников «Лучшие хиты нулевых» и странных аудиокурсов, лежал диск с матовой обложкой, но на нём была надпись игра 2025 года.

Сева ткнул пальцем в стекло.

– Смотри. Ну красиво же подали.

Артём прищурился и прочитал:

«Сказки древней Руси»

а ниже, отдельно, крупно и одиноко —

«Бессмертный».

– Видишь? – продолжал Сева. – Сразу интрига. Бессмертный. Значит, не помрёт, будет всех побеждать, мудрый, древний. Народ такое любит.

Артём молчал дольше обычного. Потом вздохнул.

– Нет, – сказал он наконец. – Это значит, что кто-то не понял сказку которая на компакт диске и решил, что понял. Я знаю о чём говорю, тот кто это написал мог быть и издателем игры и разработчиком и даже директором компании. В цифровом мире свои секреты и тот кто такое написал явно не в теме.

– Да ладно тебе, – отмахнулся Сева. – Слова как слова. В теме не в теме а денег наверное такая компания издатель много зарабатывает.

– Нет, – Артём покачал головой. – В словах как раз всё и дело. Если вынести «Бессмертного» в заголовок, а остальное спрятать, получается не история, а вывеска. Как вам наша «вечная жизнь со скидкой». Не понимаешь что чушь, так в инфо технологиях работают только те кто не в теме и я бы при некоторых обстоятельствах отказался от миллиарда долларов в пользу нового ключа.

Сева усмехнулся:

– Ты сейчас скажешь, что на самом деле он тот кто это написал хотел умереть?

Артём посмотрел на отражение витрины – на себя, на Севу и на диск между ними:

– Не знаю, наверное нет, Но вопрос понял. Я скажу хуже, – тихо ответил он. – На самом деле он уже должен был умереть, но как видишь и игру издал и заработал. Всё таки 21 век век гуманизма.

Сева замолчал. На секунду даже музыка из магазина будто стала тише.

– Пойдём, в магазин – сказал Артём. – Мне почему-то кажется, что это не просто диск. Я хочу его купить.

И он оказался прав.

Нашего героя звали Артём Орбитин. Фамилия была редкая и звучала так, будто её придумали не люди, а карты звёздного неба. Сам Артём шутил, что с такой фамилией ему полагалось бы работать в космонавтике, но вместо этого он занимался куда более странным делом а проще говоря работал переводчиком, а говорил он так потому что перевёл уйму текстов...и многие тексты были простые деловые документы простая финансовая бессмыслица, а ему хотелось космических смыслов, а не автоматические отчётов.

Диск Артём всё-таки купил. Без торга, без вопросов. Просто снял его с витрины, словно возвращал на место вещь, ко-

торуя кто-то по ошибке выставил на продажу. И рассчитался на кассе. Дома он не стал сразу погружаться в игру. Артём отлично всё продумал. Вместо этого Артём открыл старую надёжную программу, написанную многими талантливыми прорамистов в том числе и им самим и поддерживавшую язык – Пролог. Это был не язык страны или эпохи, а язык начала первичных вычислений, расчётов. На нём не только рассказывали истории – на нём выясняли, что именно хотели сказать создатели даже до того, как у них появились слова.

Он ввёл в систему название, напечатанное на обложке:
«Сказки древней Руси – Бессмертный»

Пролог долго молчал.

Потом строки дрогнули, словно сомневаясь, и начали перестраиваться. Заголовок распался на части, потерял декоративный порядок и собрался заново – уже без рекламного нажима, без издательского самодовольства.

Оригинальный перевод выглядел иначе:

«Бессмертные сказки древней Руси»

Множественное число указывающее на количество бессмертных сказок где жили: волки, лисы, медведи, зайцы вернулось на своё место.

Смысл перестал быть наживкой и снова стал предупреждением о том что ничто не вечно и что надо быть внимательным когда используешь компьютер. Ведь наши сказки переводили из любви к ним к историям, но всё таки они на-

ши, а не их. В итоге из-за отсутствия инициатив фанов и тех кто любил наших героев и из-за иных факторов ихней забугорной жизни наши бессмертные сказки перевели так что они остались с одним главным героем которым в наших сказках злодей с героем Безымянным Бессмертным.

Артём откинулся на спинку стула. Теперь всё встало правильно – и именно поэтому стало опасно. Если сказки были бессмертными, значит, они пережили не только века, но и своих рассказчиков. А если их попытались упростить до одного «Бессмертного», значит, кто-то боялся, что читатель увидит слишком много в наших сказках.

Артём закрыл программу Пролог.

– Ну что ж, – тихо сказал он в пустоту. – Значит, играть придётся по оригинальным правилам.

Конечно же последняя фраза относилась к "Бессмертным сказкам древней русси"!

И только тогда он вставил компакт-диск в привод.

Артём понял это не сразу. Игра не сообщала правил, не рисовала врагов и не обещала победы. Она просто обозначала присутствие игрока в сказках древней русси – как делают старые тексты, в которых опасность никогда не называется прямо. Но которые проявляют себя чем более вы становитесь внимательны к исследуемому предмету.

В системе Пролог с помощью которого Артём стал разрабатывать мир Бессмертного Противником теперь значился Безымянный. Именно он похитил все сказки древней русси.

Не герой, не злодей, не персонаж. Пустая строка, на месте которой должно было быть имя. И именно это отсутствие имени делало его бессмертным по-настоящему: у того, кого нельзя назвать, невозможно отнять конец. Артём машинально открыл свой Блокнот. Он вёл его много лет – не как дневник, а как карту присутствий. Туда он заносил всё, что оставляло след, но не имело источника: повторяющиеся образы, одинаковые фразы в разных текстах, странные совпадения, которые не поддавались статистике.

Он вписал пару строку комментариев:

"%Кощей если ты онлайн то это значит что некий Безымянный решил прибрать твоё царство к рукам".

После он сохранил файлс расширением Пролога .pl

Он пролистал блокнот страницы до раздела, помеченного простым знаком – Ø. Запись была там о контроле спутника Юпитера в 2500 тых годах и запись рассказывала о дневнике Безымянного. Артём очень хорошо помнил ту книгу Торгу, но сейчас это было не важно. Поэтому он отложил блокнот, старые записи сейчас не к чему.

"Кто же ты бессмертный?" – думал Артём. Время было на исходе программа Пролог требовала колоссальных энергий это как с запуском корабля на орбиту, Пролог съедал столько топлива что накопить столько у Артёма выйдет только через месяц, но именно от старта игры зависила судьба русских сказок. Кто ты Бессмертный?

Не имя. Не описание. Только отметка: «Присутствует. Не

локализуется. Не вступает в диалог».

Под ней – дата. Давняя. Слишком давняя, чтобы быть случайной. И Датта относится к первым русским народным сказкам.

Артём закрыл Блокнот. Этого было достаточно.

Безымянный не появлялся – он ждал, конечно же он ждал ошибки пользователя. Но Артём не дал ему не одного шанса, на столе лежал сборник Афаеасьева бессмертных народных сказок. Артём понял что оппонент онлайн и наблюдает за ним. Что ж пора отправится в древнюю руссь.

Экран мигнул. Музыки не было. Вместо заставки – медленно проявляющийся текст, словно его писали не для игрока, а для того, кто решился вспомнить своего детства чтобы навсегда потерять его. Диск закрутился и игра началась Артём прошептал безымянному:

Тыходишь не в игру.

Тыходишь в сказку, которая пережила всех рассказчиков.

Твой противник – тот, кто остался, когда имена закончились. Твой противник это я.

Артём не нажал «Начать».

Он просто положил ладонь на клавиатуру – как кладут руку на холодный камень, прежде чем ступить за черту.

И мир по ту сторону экрана принял его он входил на территорию древней русси..

Сияние сомкнулась не сразу вокруг него. Сначала исчезло

отражение. Потом – ощущение комнаты. Последним ушло чувство времени. Когда Артём открыл глаза, игра уже шла. Он был внутри. А где-то в глубине сказки, без имени и лица, Бессмертный понял, что его наконец заметили.

—

Глава 1 Бессмертные сказки древней Руси

Артём смотрел фильм на ноутбуке. Экран светился ровно, сюжет тек предсказуемо, реплики приходили вовремя – всё было на своих местах, как и должно быть в нашем мире, где ничто не пытается с тобой заговорить. Где нет ИИ агентов кругом и фанатов Алисы кругом...Пока нет ведь это 2025 год.

Именно поэтому уведомление в ноутбуке он заметил сразу. Да и не заметить было сложно. Фильм на долю секунды будто споткнулся, кадр дрогнул, а затем поверх изображения возникло короткое, сухое сообщение:

"У вас есть новое оповещение.

Источник: Безымянный."

Артём не шевельнулся. Что-то подобное он и ожидал когда запускал систему Пролог пытаясь разобрать игру. Жалко что теперь программе нужен месяц чтобы накопить достаточно инфо энергии.

Он не потянулся к пульту, не закрывал фильм, не пытался проверить систему. Он просто смотрел, как текст повиси поверх фильма, совершенно не заботясь о правилах экрана.

Сообщения от игры обычно приходили только тогда, когда герой был внутри игры. Всё так и происходит все герои

запечатаны и не могут попасть в наш мир, об этом заботятся и разработчики которые не курсе что разрабатывают, но в курсе инженерии как что и куда провести, какие правила и коды могут работать в той или иной области, не знание запечатывает не только внешне, но вообще тотально так что из игры ничто не может вырваться к этому прикладывают руку и издатели которые часто даже не понимают что издают как например с игрой в которую сейчас играл Артём. Сейчас он герой был снаружи. Артём опять задумался о мощи языка программирования Пролог о том что в правильных руках это мощное средство способное на многое. Вот правда подпитывать такой энергетический канал дорогое удовольствие... Безымянный был в нашем мире, антагонист тот против кого Артём собрался играть.

Экран потемнел сам. Фильм исчез, как только Артём выключил фильм словно его никогда и не запускали, был сейчас не важен, а на чёрном фоне начали появляться строки которые Артём внимательно читал— не печатные, а будто выведенные медленно, с паузами, как если бы кто-то подбирал слова, не имея к ним привычки:

"Ты угадал. Мир внутри игры не вымышлен."

"Тот кто это пишет пережил форму многих миров, и сказок в но ты того кто пишет это его ты никогда не увидишь его увидишь."

Артём выдохнул. Это был не стандартный системный текст для рядового пользователя. Разработка игры на Языке

Пролога ощущалась даже без анализа – она всегда оставляла после себя странное чувство узнавания, будто ты вспомнил нечто, чего никогда не знал.

Возможно тот кто создал игру и тот кто захотел забрать все наши сказки понимал что в систему игры может зайти супер пользователь и поэтому оставил такие сообщения, хорошие геймеры постоянно натыкаются на такие послания от тех кто в теме.

Следующая строка появилась с заметным опозданием:

"Ты называешь это игрой, потому что тебе так безопасно."

"А ты, значит," – подумал Артём, – "решил начать разговор."

Артём уже знал, что означает каждый вариант. Если безымянный продолжит и если он исчезнет то вывод будет один: "свидетели в этих сказках долго не живут. А если и живут – начинают завидовать тем, кто вошёл без задних мыслей."

Он закрыл глаза на секунду. Потом открыл.

И мир древней Руси, где сказки оказались бессмертными, сделал шаг ему навстречу. Это была первая победа над Безымянным.

Артём запустил игру экран погас на мгновение – и тут же зажёгся снова. Перед Артёмом возникло приветствие, которое присутствует во всех играх, как всегда слишком аккуратное, слишком правильное для того, что называло себя древним, хотя именно рисунки древней Руси присутствова-

ли на экране. Чёрный фон, словно сажа после костра, редкие искры, медленно плывущие вверх, и резкие, рубленые славянские буквы на середину экрана, будто вырезанные ножом по дереву:

«Сказки старой Руси»

и ниже – тяжёлое, вызывающе крупное:

«Бессмертный».

А внизу экрана – почти вежливая строка:

"Нажмите любую кнопку, чтобы начать."

Артём не спешил. Он опять увидел то из-за чего купил игру. Как супер игрок и как переводчик по долгу службы он заметил что и разработчик и издатель вместо правильного перевода были отуманены неким принципом. Артём в своих погружениях-расследованиях уже сталкивался с личностью Безымянного и не один раз. Вот и тут лаконичная фраза Бессмертный явно относилась к Безымянному. Любой лингвист скажет что в этом контексте Бессмертный если это только не кличка, а тут явно не кличка относится к безымянному предмету. Артём тогда ещё у витрины понял это личное приглашение к нему ведь игра которую творил Безымянный называлась "Бессмертные сказки древней Руси".

Он сразу понял: это и есть первый ход. Не лес, не чудовище, если только не рассматривать Бессмертного как зло, как в русском эпосе, не выбор пути – а приветствие. Но Артём был прагматичным человеком СССР распался 34 года назад и многое что было злом стало нормой, поэтому к при-

ветствию от Безымянному он отнёсся как к сопернику по игре, а не как к хаосу который нужно удалить. Приветствие слишком понятное, слишком современное в своей простоте. Сказки старой Руси не предлагали «нажать любую кнопку» сразу. Они либо принимали, выбор игрока либо нет. А если звали – значит, уже кто-то перепутал карты. Были ли кнопки у жителей древней Руси. Да определённо были, Артём давно ответил на эти вопросы... Конечно в древней Руси не было прилавков заваленных кнопками для лампочек, но всё таки некие механизмы были... Но такие моменты иногда даже супер пользователи пропускают.

Никакого таймера. Никакой угрозы. И именно это насторожило Артёма сильнее всего. Простые задания бывают только у двух вещей:

у обучающих режимов – и у ловушек.

Он почувствовал знакомое очень мощное давление, будто кто-то смотрел не на персонажа, а на него самого, проверяя – пойдёт ли дальше, расслабится ли, примет ли правила, не задавая вопросов. Даже название на экране уже было ошибкой: не «Бессмертные сказки», а «Бессмертный», вынесенный вперёд, как приманка. Слишком личный. Слишком точный.

– Нет, – тихо сказал Артём. Он не стал выполнять задание и просто вышел из приветствия. Надо всё внимательно перечитывать.

Вместо этого он аккуратно, без резких движений, открыл

мению выхода. Игра не сопротивлялась – наоборот, позволила уйти слишком легко, словно делая вид, что ей всё равно.

Экран погас. Но ощущение присутствия – нет. Он только что перемещался во времени правда не мог сказать в какое время, но он был очень в древних временах и это факт.

Артём откинулся на спинку кресла и только теперь позволил себе выдохнуть. Он знал: простота была маской. Приветствие – ошибкой. А задание абстракция прочитать всё на экране и понять смысл— проверкой не игрока, а внимательности.

Так что первое погружения опять за ним за Артёмом.

Он вышел из игры. Но игра, он это чувствовал, ни на шаг не вышла из него. Тем лучше понял он, я знаю с чем имею дело, а вот подумать мне не помешает.

Понимая, что проблема которую решали разработчики и издатели не в мире и не в правилах, а в самом старте, Артём не стал сразу лезть в код. Он знал: такие системы нельзя чинить в одиночку и в тишине – они слишком хорошо защищены. Иногда полезнее сначала проговорить очевидное вслух, попросту поболтать с кем-нибудь чтобы понять, где именно обычное перестаёт быть очевидным.

Он позвонил Севе. Раздались гудки. Вскоре Сева поднял трубку.

– Слушай, – сказал Артём без вступлений. – Скажи мне первое, что приходит в голову, когда я говорю «сказки».

– Ну... – Сева хмыкнул. Он сразу понял что Артём иссле-

дует игру которую они покупали вместе. И скорее всего он уже обдумывал сказки так как очень быстро стал перечислять – Классика? Колобок, Репка, Теремок. Ты сейчас что, ностальгию словил?

– Не перебивай. По порядку ещё раз что ты перечислил:

– Ладно, ладно. Колобок. Круглый, ушёл от всех, песенку пел – и всё равно съели.

– Уже интересно, – пробормотал Артём.

– Репка. Все тянут, никто не справляется в одиночку. Даже мышь важна.

– Дальше.

– Теремок. Домик, куда все лезут, пока не лопается. Обычно медведь виноват, хотя по факту просто пришёл последним.

Артём сделал пометку.

– Волк и семеро козлят. Обман, подражание голосу, доверие как слабость.

Артём уже не писал – он слушал.

– Маша и медведь. Ребёнок, который не должен выжить, но выживает за счёт упрямства и хитрости.

Сева замолчал на секунду.

Артём отметил для себя интересные мысли которые сейчас говорил Сева. Причём мысли были переполнены информационными потоками. Колобок – ушёл от всех, абсолютная свобода. Репка и мышка... Да да та самая мониторная мышка и мышка из Репки. Совпадение? Теремок и система windows.

Волк и подражание голосу как в аудиокнигах. Маша и медведь так и сейчас эта сказка продолжается в самом популярном мультсериале всех времён и народов...

Теперь когда Артём слышал голос Сёвы у него сложилась картинка чего хотел Безымянный... Да похитить все сказки древней Руси это супер идея. Безымянный кто бы он не был уже гений сам по себе и поэтому игра будет попросту потрясающая. Соит быть очень внимательным всему что происходит когда он открывает врата в прошлое Руси. Очень внимательно читать. Как хорошо когда есть друзья у них вы можете много что узнать когда вам знать необходимо.

Артём закрыл глаза, пора делать свои ходы:

– Ты понимаешь, что ни в одной из этих сказок нет бессмертных? – спросил он.

– Ну... формально нет, – пожал плечами Сева. – Но все они как будто повторяются. Та же Маша и Медведь сказка продолжается.

– Вот именно, – тихо сказал Артём. То что ты перечисли: Теремок, Колобок, Репка и мышка – Они эти сказки не умирают вот уже несколько веков. Их героев этих сказок: съедают, уносят, разрушают, обманывают – но сами сюжеты живут дальше. Бессмертны не герои. Бессмертны: сюжеты ошибки, приёмы, методы.

– Ты сейчас пугающе умный, – заметил Сева. – И мне это не нравится.

– Ладно спасибо Сева Я побежал.

Артём отключился не дождавшись пока Сева попрашается.

Он понял, что старт игры был неверным не из-за бага. Игра начиналась с одного героя, одного «Бессмертного», одного центра. А сказки старой Руси так не работают. Там нет главного. Там есть повторы, роли, которые переходят из сказки в сказку, как маски. Вот что делает их бессмертными, легкость, ловкость, скорость...

Вот тогда Артём открыл систему и начал составлять файл подкачки. Это файл он потом будет использовать когда ему понадобится технологии когда он столкнётся там в древней Руси с чем-то что невозможно описать... Пока он составлял файл куда вносил списки всех сказок которые он читал ему в голову пришла мысль из древних времён, мысль которую мы все с вами знаем:

" Не словами сказать ни пером описать". Артём подумал как метафорично. Файл подкачки пока не технический — а смысловой. на котором хранились сотни русских народных сказок был готов пора было наведаться в игру.

Файл сохранился без ошибок.

Глава 2 История, которую необходимо было дослушать

Артём решил не играть пока всё не перечитает. Это свойство супер игрока у него было как в крови. Первым об этом говорил ещё Бил Гейтс сорок лет назад. Сейчас многие игроки следовали этому правилу как святой аксиоме. Во всяком случае – не сразу он всё поймёт как например простой экран приветствия с названием игры, а сколько смыслов, вот тут где смысл будет ускользать и придётся бегать по районам и областям древней Руси.

Все игры как правило имеют историю. Вступление. Объяснение мира, даже если оно кому-то вначале кажется ненужным то потом тот кто продвигается довольно таки глубоко с умилением смотрят картинки на иностранных языках даже если чего-то не понимают... История мира обычно это видеосюжет – это способ уговорить игрока принять правила, не задавая вопросов, а действуя согласно правилам быстро, точно акуратно. И если он уже однажды попался на старте, то система помещает повторять ошибку, опять и опять вначале незаметно, но потом это может вырасти в целые ком фальстартов. Артём сдаваться не собирался.

Он выбрал режим прослушивания. Без ввода. Без движения. Без присутствия. Просто решил вначале погрузится в

историю мира.

Экран снова потемнел, но на этот раз не было ни искр, ни резных букв. Только звук – негромкий, ровный, словно кто-то говорил издалека, словно сам он вещал из древней Руси, звук сопровождался мультфильмом. :

"Данным давно жил-был в Белосветье Кащей..."

Артём напрягся и моментально вышел из игры. Какой ловкий ход. Завести туда сам не зная куда... Кащей был в Белосветье.

Не «в тридесятom царстве». Не «за синими морями». А в Белосветье.

Слово редкое. Слишком точное. Его не использовали в детских пересказах и почти никогда – в играх. Белосветье — может быть не страна и не мир. Может это состояние. Место, где ещё нет тьмы, но свет уже не безвреден. Надо будет уточнить а потом продолжит погружаться в историю.

Артём уже тянулся к Блокноту, но остановился. Он понял, что вопросы возникают слишком быстро. А значит, история ведёт туда, куда должна.

Артём окончательно вышел из игры. Комната вернулась. Звук города за окном. Обычное время. А вот вопросы – появились...

Кто такой Белосветский Кащей? Почему его история начинается как летопись Безымянного, а не как русская сказка? И главное – если это история Безымянного, то зачем ей имя Кащея в первой же строке?

Вопросов было так много, а первые впечатления от игры настолько захватывающие что Артём сразу стал спрашивать о Белосветье. Выяснялось что Белосвѣтье – интересный термин, который не встречается в классических русских народных сказках, собранных Афанасьевым или другими этнографами. Он появляется в современном фольклорном фэнтези, прежде всего во вселенной «Сказки Старой Руси» художника и автора Романа Папсуева. Вскоре выяснилось что Белосветье – это был Мир, в котором расположена Русь, согласно структуре Иномирья. Пространство, где живут волшебники, колдуны, добрые духи и нечисть. Один из уровней многослойной вселенной, созданной Папсуевым, где переплетаются мотивы русских сказок, былин и авторской мифологии. Герои Белосветья богатыри (Илья Муромец, Добрыня, Алёша), но в переосмысленном виде – более психологичные, с уникальными магическими особенностями; волшебные существа и духи, вдохновлённые русским фольклором; нечисть, включая вариации на тему Бабы-Яги, Кощея и других персонажей.

Артём не стал гадать почему безымянный стал использовать работы популярного художника. Когда история вдруг начинает история сворачивает с проложенного пути и вместо сказок начинает пользоваться словами которые многие не знают, но могли бы, проще всего проверить, откуда они взялись эти слова. Артём этим сейчас и занимался. По сути раскладывал всё по полочкам.

Он вышел в браузер и открыл сайт Романа Папсуева – человека, который когда-то придумал Белосветье. Не как мир для игры в которую сейчас играл Артём и не как универсальную мифологию, а как оригинальное художественное пространство: образы, краски, настроение, взгляд на русскую сказку как на живую и увлекательную вещь.

Картины загружались моментально. И чем больше их появлялось на экране, тем сильнее у Артёма сжималось внутри знакомое ощущение то которое он просматривал в интро. Тот же свет. Не солнечный и не небесный а мир словно нарисованный карандашом— плотный, будто мир освещён изнутри. Те же фигуры: сказочные, но не детские; узнаваемые, но тревожные. Та же тишина в кадре, как будто персонажи застыли потому что что-то услышали или увидели и сейчас застыли раздумывая о чём-то.

Это был тот же стиль, что и во вступлении игры. Похожий. Вдохновлённый Романом Папсуевым.

– Вот ты где...нашёл пространство для свободы чтобы украсть наши сказки – пробормотал Артём.

История Безымянного начиналась словами о Белосветье и конечно же с Кашея. И теперь стало ясно, что это не случайное редкое слово Белосветье и не глубокая отсылка для знатоков. Это был заимствованный ключ, вставленный в чужую дверь. Безымянный в отличие от наших героев не стеснялся Бессмертия, но он кое что знал о наших предпочтениях. Ему нужен был мир который воспринимался бы Кашеем как

родной. Как Безымянному понять мышку и репку, как полюбить Теремок, его бы не приняли бы с распростёртыми объятиями, а вот начать историю с Белосветья с мира который очень хорошо понимает Кащей самое то... Уже сейчас Артёму захотелось развернуть инструменты разработчика и провести внутрисистемное расследование во временном секторе бессмертных сказок древней Руси, но сейчас рано. Сейчас и так всё понятно, всё кристально ясно. Безымянный пытается Выкрасть Бессмертные сказки начал с дипломатического хода рекламируя и популяризируя Кашея. Бессмертные сказки древней Руси смотрели на мир сквозь призму...мира который Кащей хорошо знал. Конечно можно было бы развернуть всё системы и мощь программирования по спасению:

Василисы Прекрасной

Царевны-лягушки

Иван-царевич, и Жар-птицы и Серого волка

Марии Моревна

Снегурочки

Морозко

Сивки-Бурки

Алёнушки и братца Иванушки

Финиста – Ясный сокол

Но какой смысл явно они давным давно продались капиталистам, да и потом разворачивать системы разработки не погрузившись в сектор Бессмертных Сказок Древней Руси, ломает фрейм игры...А игра была настолько интересна

уже с первого экрана приветствия. И потом то что Бессмертные сказки изменили заветам Ленина не значило что их будут пересказывать и через сто лет. Но всё таки Артём прочитал этот хитрый ход Безымянного. Артём просто постепенно вносил ясность в Интро отсекая всё лишнее. Артём пролистал ещё несколько работ. Композиции, цвет, даже паузы между образами – всё совпадало с тем, как игра рассказывала, а не что она рассказывала. Мог ли Безымянный и наверняка его дружок Кашей догадываться о том что работы Романа Папсуева становились частью сектора Бессмертных древних сказок Руси, и что Артём быстро перезапишет исторический диск. Навряд ли. Тем более Артём решил прокатать как можно больше уровней, хотя его статус сейчас был нулевой. Безымянный тут имел серьёзного соперника.

И тут его осенило. Игра не выдумывала мир. Она брала готовый способ смотреть на сказку. То есть то что показывал мультфильм мог бы пересказывать и сказочник Афанасьев.

– Значит, ты не мир создаёшь, – сказал Артём в пустую комнату анализируя скорость Безымянного. – Ты подбираешь взгляд на мир, такой который тебе позволит забрать все сказки с собой, очень верный ход. – В такие моменты Артёму хотелось обругать тех кто работал в коммерческих отделах игр за их вечные торопливость и невозможность свернуть с намеченного пути особенно в таких миллиард рейтинговых секторах как бессмертные сказки древней Руси.

И тогда стало по-настоящему тревожно. Что если он не

успеет за Безымянным, вдруг финал игры в том что Каше всех убил, становилось интересно.

Потому что если стиль совпадает полностью с работами художника, значит, история развивается сама. Родители рассказывают сказки детям на новый лад. А Артём не поспевает тем куда движутся бессмертные сказки. Она копирует точку входа, фиксируя читателя на: Гусях Лебедях, Бабе Яге, Колобке или ином сказочном хорошо узнаваемом персонаже например зайце или лисе чтобы игрок чувствовал узнавание и доверие. А доверие в сказках – самая короткая дорога к ловушке. И начинается с Белосветья и Кашея всё ловушка схлопнулась.

Артём досмотрел интро...Белосветье в игре было не источником силы, а проклятием не опытности и не знания информационных потоков их структурирования. Оно было очередной маской авторства Безымянного...

Артём закрыл игру и долго смотрел на тёмный экран. Теперь вопросов стало меньше – и от этого они стали тяжелее. Да он досмотрел Интро и его на порадовало...Он решил поступит проще он решил уменьшить нагрузку на процессор включил захват экрана , запустив игру и записав интро он вышел из игры. Теперь Артём мог гарантировать что при просмотре интро через запись видео файла его тело не будет перемещаться в древний сектор бессмертных сказок...Современные системы очень мощны и Артём знал что бессмысленное перемещение во временных петлях с каждым запус-

ком игры ни к чему хорошему не приведут. А вот запись интро не так опасна и её можно проанализировать.

Если Безымянный пользуется чужим взглядом, если он начинает сказку не с пути, а с готового мира, мира в котором он похищает все сказки, то Артём сделал второй ход записал Интро на видео носитель... Если он торопится назвать Кашея своим другом и знает место его жизни и юности—то он уже в ловушке, но уже в ловушке Артёма или в яме Бессмертных сказок древней Руси.

Значит, он Безымянный или Бессмертный не рассказывает сказку. Он играет вот понять во что? Он пытается выглядеть как тот, кто имеет право её рассказывать. Артём понял главное:

проблема была не в старте, не в истории и даже не в ловушке. А в том чтобы услышать его и начать играть по его правилам.

Проблема была в том, что это очень опасный эксперимент, Артём видел тех кто никогда не выбрался из миров Магики играя с Безымянным, да это было невероятно тревожно на десятилетия лишится разума это в лучшем случае в худшем умереть за монитором.

То что игра знала, как выглядят правильные сказки типа: Мужик и медведь, Каша из топора, Барин и мужик, Про Емелю-дурака, Солдатская шинель и о том что процессор был заточен развивать эти миры Артём понимал, но не понимал опасности когда из котелка начнёт вариться каша при-

чём в бесконечном режиме и как её остановить, тревожно было если дверь между реальностью и виртуальностью и каша затопит какой-нибудь район в Новгороде или ином городе. То что Безымянный хвастался что он участвовал в развале СССР и любые боссы ему не страшны было ложью... Артём давно это выяснил спросив его как однажды почему мы ещё не на Луне?

Да всё это было опасно и это означало одно: когда он войдёт в следующий раз. Безымянный будет слушать уже не меньше, чем говорить. Причём это будет иная версия Бессмертного которая захочет не похитить все сказки, а погрузиться в Мир бессмертных сказок Руси.

Глава 3 Кем на самом деле был Кашей

История продолжилась сама – без его согласия. Наверное все кто развился до уровня Артёма понимают что игра уже продолжается без участия игрока. Это не философия а век где мы пытаемся обогнать США в космостроении и у нас это великолепно выходит.

Экран снова заговорил когда Артём стал просматривать запись Интро, будто кто-то решил, что пауза была всего лишь от нерешительности слушателя. Но это было не так. Артём знал множество причин по которым не проходятся игры и одна из причин была та что многие поступали не так как он при старте игры, вернее причина была в том что многие не знали таких методов, а ведь знания таких фактов могло невероятно выручить.

Игра рассказывала о юности Кашея. О том, что вначале он был магом. Ищущим. Сильным, но ещё сомневающимся. О том, как он учился, как видел несправедливость мира, как шаг за шагом борясь с несправедливостью он склонился на тёмную сторону, выбрав запретное знание вместо смирения.

Сюжет был выстроен аккуратно не подкопаешься. Слишком аккуратно. И в этот момент Артём понял, где именно Безымянный просчитался.

– Нет... – выдохнул он.

Это была не русская сказка. Это была чужая временная дуга. Это был дух времени не относящийся к русскому эпосу, а веяло духом иностранных сказок. Например сказок народов Литвы. Кашея сделали падшим героем. Трагической фигурой. Тем, кто мог быть иным. Появлялась очередная задача выяснить что известно вообще о личности Кашея... Не плод ли это фантазий разработчика и издателя. Артём понимал когда он задаст параметры для сети на поиск всего что известно для Кашея кто запрос будет обладать такой чудовищной силой что всё что выдаст сеть и ии уже будет новой реальностью... Это был верный способ переиграть Безымянного. Заметив что из Кашея делают Лука Скайуокера, только в лаптях и с костяным посохом который борется с тёмной половиной. Артём развернул поиск... Это ещё не игра это подготовка, по крайней мере местные обитатели сектора Бессмертных сказок древней Руси когда он войдёт и переместится в то время будут очень благосклонны к нему за проделанный поиск... Артём это испытывал не раз и в Алхимических лабораториях Медноголовых и в кубических метавселенных и даже не в далёком будущем на луне Юпитера... Везде где он пытался нагнать Безымянного жители выражали благодарность и уважение.

А Кашей таким каким его описывали его в игре не был. В русской традиции Кашей – не тот, кто свернул не туда. Он не падал. Не ошибался. Не искал оправданий.

Он был Бессмертным. Был таким всегда. И Артём начал магический поиск. Выяснились интересные подробности.

Артём искал Кто такой Кощей на самом деле и вскоре убедился что он на верном пути. По данным поиска, Кощей древний персонаж восточнославянской мифологии, который изначально был владыкой мёртвых, аналогом Аида. Позднее он стал злым чародеем, похитителем невест и хранителем тайны бессмертия. То есть существо такого же уровня как и Безымянный. Когда то давно Артём верил в Титанов но потом он узнал что изначально под словом Титан подразумевалась планета: Титан Марс, Титан Юпитер. Это было невероятное открытие... Это перевернуло всё с ног на голову... Если и были существа Титаны то их возврат оценивался миллиардами лет и да вскоре после того открытия Артём обнаружил Безымянного в своём компьютере. Безымянный приписывал свой возраст к миллиарду лет наблюдений. Поняв что это компьютерный вымысел он ноставил Безымянного в системе и позволил ему уводить за собой.

Теперь было проще искать Кашей, по сути олицетворял некий мир ведь речь явно шла о планете. Об этом говорило и происхождение владыки. Изначальный его образ был: владыка мёртвых, но о каких мёртвых идёт речь и как ими можно править. Эти вопросы легко шёлкались как семечки. По данным источников, Кощей изначально был не человеком, а хтоническим духом, правителем Нави – мира мёртвых. То есть иного мира и как всегда теория Артёма как и с Титанами

потверждалась Кашеё был планетой... Возможно планетой у ближайшей звезды. Но кто зашифровал эти эпосы в именна и дал им человеческие тела? И как наши предки достигали звёзд... Чисто технический вопрос мучил Артёма.

Отсюда от его удалённости: его худоба – символ смерти, его бессмертие – не дар, а природное свойство духа, то есть такие кто пронёсся сквозь звёзды и носился миллиарды лет не умирают никогда, его связь с богатствами – как у Аида (подземные сокровища). Но тут было как и Титанами опять Безымянный путал славянский эпос их забугорным... Ну да да он кого выдумали американские програмисты носился из мира в мир миллиарды лет, а тут шанс своровать все бессмертные эпосы древней Руси...

Об имени Кашея Источники давали две основные версии: Певая от слова кость – «худой, тощий» . Эта версия подтверждалась в Википедии: первоначальное значение было— «худой, тощий». По видимому при пирелёте из ихнего мира в наш у него на борту закончились припасы вот и похудел малость.

Но вторая версия его именни была более оригинальна и была от древнего слова кощей или «раб, пленник». В «Слове о полку Игореве» слово «кощей» означало невольника.

Это возможно связывало образ с: подземным миром, и с желанием покинут грешную Землю и сбежать в космос. Да возможно это значило пленение души и властью над «невольниками обречёнными на смерть».

Как и предполагал Артём Фольклор не содержал прямых сведений о детстве Кощея. Но если учитывать его древнюю функцию, можно выделить два варианта происхождения:

Кощей – дух, который не рождался. Как и многие хтонические существа, он:не имеет родителей, не имеет детства, существует «изначально» как часть мира мёртвых.

То есть современная астрология придерживается примерного знания о происхождении планет. Это соответствовало его роли как аналога Аида.

Был оригинальный вариант где Кощей это бывший человек, ставший бессмертным. Артём отбросил эту версию. Но в истории сказкосложения она легко могла появиться в нашем мире. И как выяснилось да эта версия встречалась в поздних интерпретациях, но не подтверждалась классическим фольклором.

И в народных сказках небыл описаний его юности, но были косвенные признаки: Он когда-то был богатырём или воином. В некоторых былинах упоминается «кощеево седло» – седло пленника или ратника.

Он владеет магией, недоступной обычным людям. Это указывало на: долгую жизнь, обучение у духов или ведьм, связь с подземным миром.

Взрослая жизнь: в сказках Кощея уже всем известна: Он похищает невест. Он – классический антагонист в сказках «Марья Моревна», «Царевна-лягушка» и др..Он могущественный чародей. Он владеет некромантией и магией смер-

ти... Он Хранитель богатств. Его сокровища – символ подземных кладов (как у Аида).

Его смерть спрятана там где знает каждый мальчишка в игле.

«На море-океане остров, на острове дуб, под дубом сундук, в сундуке заяц, в зайце утка, в утке яйцо...».

Это – древний индоевропейский мотив «вынесенной души».

Обычно Кощей изображается как:

худой, костлявый старик, с бледным лицом, с горящими глазами, иногда с черепом вместо лица. Это подчёркивает его связь со смертью.

Итоговая реконструкция биографии Кощея была проста тут Безымянный дал лиха что выкинул свою интерпетацию можно было пропускать Интро и переходить к игре, но запись с Интро и её разбор Артём сохранил вдруг что-то пойдёт не так.

На основе всех найденных данных можно было составить такую «биографию» Кашея и Артём составил её для Безымяног:

Изначально Кощей не звезда а— хтонический дух, владыка мёртвых, существующий вне времени.

Он не имеет детства в человеческом смысле. Он – часть Нави, как Аид или Морена. В поздних интерпретациях во время юности – мог быть воином или пленником, связанным с миром смерти. Возможно, обучался у духов или

Яги. Во взрослом возрасте становится: чародеем, хранителем кладов, похитителем невест, бессмертным существом, чья смерть вынесена в яйцо. В яйце игла обломишь её и он умрёт. Механика смерти его как личности былоа проста... Отнесите строки его биографии применимые не к личности а к планете и вы поймёте кто такой Кащей и о чём речь.

Кощей был — не просто злодей. Он — был олицетворение смерти, неизбежности, подземного мира и разрушения.

И даже если Безымянный знал о таких фактах как юность Кашея то Артём знал почему он проигрывал ему в таких общих сведениях о Кашее. Проигрывал тем что о его юности не знал никто из друзей Артёма.

Его смерть не была наказанием. Она была вынесена за пределы. Но с крахом СССР многие пределы растворились, а вот бесчисленные миры и существа из них повылазили со всех щелей.

Смерть его даже через миллиарды лет была в игле. И это не пафос, а уничтожение всего в эпосе Руси связанным с бессмертием. Смерть которая была:

Спрятанной.

Отложенной.

Отчуждённой.

И это принципиально. Если у злодея есть путь падения — его можно простить. Если у него есть юность — его можно пожалеть. Если он когда-то был «таким же, как мы» — значит, с ним можно говорить.

Но с Кашеем не говорят. Его обходят, перехитряют, обламывают его конец или попросту иглу.

Артём резко вышел из интро игры. Пора приступать к изучению сектора бессмертных сказок древней Руси.

Экран погас, но на этот раз не мягко – будто рассказчик запнулся на полуслове. Он даже не стал закрывать программу аккуратно.

– Ты взял универсальный миф, – тихо сказал Артём в пустую комнату, – и натянул его на чужую кость.

Безымянный знал, как работает трагедия. Но он не понял, как работает русское зло. И Артём понял ему тоже безумно интересно что будет дальше.

Кашей не герой с испорченной судьбой. Он – функция сказки. И дипломатия с ним только на наших условиях таковы правила. Пока его смерть в игле, сказка продолжается.

Когда иглу находят – сказка заканчивается. И если Безымянный переписал это правило, значит, он боится конца сильнее, чем любой бессмертный.

А это, Артём знал точно, это делало его уязвимым. Но задача Артёма была не пугать кого либо. А во первых гнаться за Безымянным, а вторая напомнить Кашею что наши правила мы и ведём... Артём занл что новички в играх видят миллион возможностей. Проыф знают что выбор прост и невелик...

Глава 4 Сева и Титаны

– Так что там за игра? – спросил Сева, помешивая остывший чай. – Ты уже второй день вокруг да около ходишь. Говоришь про неё то «просто», то «не для всех». Определись.

Артём усмехнулся этому вопросу Севы. Иногда Сева спрашивал его так дотошно что сил не было что-то утаивать. Это следствие старой привычки, ещё с тех времён когда они бегали по школьным коридорам, когда всё казалось проще и разные диковинные слова ничего не значили, а просто звучали естественно и красиво как и должны звучать. Артём не поправлял. Сейчас это даже казалось уместным что Сева заинтересовался. Артём подумал что неплохо поговорить о именах в игре в сказках одно и то же имя часто живёт в нескольких формах. Как и сейчас в том уровне до которого он добрался переигрывая Безымянного или Бессмертного.

– Она и правда простая, – сказал он наконец. – Настолько, что в этом и проблема.

– О, не нравится мне, когда ты так говоришь.

– Начало у неё стандартное, – продолжил Артём. – Герой. Ты выбираешь или выдумываешь персонажа. Внешность, характер, прошлое. Кем был, откуда пришёл, зачем идёт. Всё как в обычной игре.

– Ну вот, – оживился Сева. – Нормально же. РПГ, фантазия, свобода. А при чём тут Бессмертный ты же из-за него

купил игру?

– Да, но тут есть фишка от супер игроков. – Артём покачал головой. – Это и есть первая ошибка. Ошибка не видеть бессмертного в начале того против которого играют.

Сева замер:

– В смысле?

– Против тебя играет Безымянный, – спокойно сказал Артём. – Я и купил эту игру когда увидел его след на компакт диске. Существо, у которого нет имени, нет начала и, судя по всему, нет желания его получить. А ты ему в ответ предлагаешь.... Иван Ивановича? Или, прости господи, Логина Логинова? И начинаешь этим Иван Иваночем и Логин Логиновым проходит уровни с монстрами и бандитами.

– Когда ты так формулируешь, звучит глупо, – признал Сева.

– Потому что это и есть глупо, – ответил Артём. – Придуманный персонаж – это пустота, замаскированная под свободу. У него нет корней. Нет повторений. Нет памяти, кроме той, что ты ему наспех напишешь.

Сева нахмурился:

– И что тогда делать?

Артём посмотрел в окно, будто проверяя, не подслушивает ли кто:

– Нужно выбрать не выдуманного героя, – сказал он тихо. – Нужно выбрать того, кто уже жил сотни раз на просторах этой игры.

– Подожди... – Сева приподнял брови. – Ты сейчас про...

– Про бессмертные сказки древней Руси, – кивнул Артём. – Но не в смысле «неубиваемых». А в сказочном. Тех, кто возвращается. Кто не исчезает, даже когда его побеждают. Я при старте составил пять профилей: Колобок, Теремок, Медведь, Солдат, Волк.

Он начал загибать пальцы:

– Кашей, Змей, Баба Яга издателями и разработчиками предлагаются как каталожный вариант потому что российские фирмы производители не рассчитывают на супер пользователя на наших просторах, а ориентируются на за границу. – Иногда в этих каталогах я даже видел Колобка – не как персонаж, а как роль. И это правильно что они так поступают.

– Но они же... – Сева замялся. – Они же все эти герои злодеи. Или странные.

– О проснулся, а Колобок бригадный генерал, будешь лет через 30 внукам это рассказывать и они схавают. Именно, – сказал Артём. – У них нет дуги героя. Они не растут. Не учатся. Не становятся лучше. Они функции. Маски. Пока существует сказка, они существуют тоже.

Он повернулся к Севе:

– Против Безымянного или Бессмертного нельзя идти с пустым именем. Он съест его, даже не заметив вместе со всеми бессмертными сказками древней Руси. А вот с тем, кого уже знают существа сектора из которого все мои Профили

пришли: Колобок, Теремок, Медведь, Солдат, Волк., сказки уже ведут разговор их боятся, их уже обманывали и их уже убивали – с ними можно говорить на равных. Так работают все процессоры если ты не в курсе.

Сева медленно кивнул:

– То есть игра не про то, кем ты хочешь быть...

– В принципе да ничего уже делать не надо всё сделали дизайнеры, художники, составители сценариев, остаётся только очень внимательно читать что происходит и всё...а про то, кем ты согласен стать лучше не думать, – закончил Артём. – И принять все последствия тоже стоит не всегда такой как Безымянный или особенно Бессмертный который главный враг наших сказок начнёт соревноваться с тобой .

На секунду между ними повисла тишина.

– И кого ты выбрал в первую очередь Волка или Колобка? – наконец спросил Сева.

Артём не ответил сразу. Сева был безумно проницателен. Потому что некоторые имена, если произнести их вслух, то все начинают слушать что вы добавите. Так и Сева догадался выбор Артёма.

– Колобка.

Комната была полутёмной, освещённой лишь мягким светом экрана и узкой настольной лампой, отбрасывающей тёплое жёлтое пятно на стол. На полках вперемешку стояли старые фантастические книги, потрёпанные сборники и современные диски с играми – советское прошлое и капиталичти-

ческое настоящее здесь отлично гармонировали друг с другом. Воздух был сухой и приятный.

Артём говорил спокойно, без спешки, словно раскладывал мысль по слоям. Он объяснял, что в древних представлениях слово «титаны» не всегда обозначало великанов в человеческом смысле. Изначально это были сущности иного масштаба – планеты, небесные тела, силы, чьё существование измерялось не жизнью, а движением и циклами. Позже эти образы упростились, стали антропоморфными, но изначальный смысл никуда не исчез – он лишь спрятался под сказочным покровом. То есть для геймера Титан и планета Икс76 то же самое. Но хорошие игроки всегда выделяют личность хотя знают и о том что за ней стоит.

Кащей, по его словам, идеально вписывался в эту логику. Не человек, а принцип отражающий владыки подземного мира без родителей не рождённый. Сухой, холодный, несущий в себе неподвижность и распад, он больше напоминал титаническую сущность пыль распада, пыль подземного мира чем живого персонажа. Его «бессмертие» было не наградой, а свойством – как у планеты, которая не умирает, а лишь меняет форму. Даже описание тела Кащея – иссохшего, лишённого плоти – наводило на мысль о чём-то древнем и космическом, пережившем множество эпох.

Артём подчёркивал: если смотреть на сказки не как на простые детские истории, а как на настоящие бессмертные миры, где образы были куда практичней обычных верова-

ний людей, Кашей перестаёт быть просто злодеем. Он становится Титаном, существом старше самих сюжетов, носителем функции, которую невозможно «исправить» или переосмыслить. Именно поэтому его нельзя сделать героем падения или спасения – он изначален, как орбита, и так же неумолим. И так же в сказках Руси он главный злодей, но смотря на нравственное воспитание нашего общества многие готовы жить так как он... Для Артёма как супер пользователя это актуальный момент когда он играет против Безымянног, но об этом он не стал рассказывать Севе.

Вскоре Артём стал показывать Севе как играть.

– Смотри внимательно, – сказал Артём, разворачивая ноутбук так, чтобы экран был виден обоим. – Сейчас самое важное.

Меню игры выглядело обманчиво простым: тёмный фон, медленно плывущие узоры и в самом верху перо – нажав на которое вы оказывались в окне Профиля.

– Вот здесь обычно и ломаются, – продолжил он. – Думаю, что надо придумать кого-то того не понятно кого.

– А мы не будем? – уточнил Сева.

– Нет будем. Мы впишем того, кого и так все знают внутри игрового мира.

Артём ввёл имя.

– Колобок? – Сева усмехнулся. – Ты серьёзно?

Артём вышел из экрана Профиля и теперь наверху экрана было написано Колобок и далее пункты меню и рядом боль-

шая книга с надписью которую Артём уже исправил в своей версии: "Бессмертные сказки древней Руси"!

– Абсолютно. Колобок – идеальный пример, – Артём щёлкнул дальше. – Он бессмертен не потому, что не умирает, а потому что его рассказывают снова и снова.

Да и вообще ты знаешь что он олицетворяет в 21 веке?

Сева перебил его:

– Но его же съели.

– Каждый раз, – кивнул Артём. – И каждый раз он снова появляется. Это и есть правильная модель. Представь, что Колобок – это указатель, типа мыши который:

откатывается по границам каждого окна, уходит из-под контроля родительских функций программ, избегает сборщика мусора, и всё время “убегает” от тех, кто пытается его разменивать или поросу говоря съесть.. Он буквально катится по памяти, оставляя за собой следы в логах жёсткого диска.

На экране появилось описание профиля.

– Смотри, – Артём читал вслух, одновременно редактируя поля. – Происхождение: создан, нами а не рождён бабушкой с дедушкой. Если данным давно его пекли чтобы съесть то сейчас он поёт песенку написанной мной в файле подкачки для игры:

"Я – Колобок, поинтер курсор

Из родного окна давно уж изгнанный.

Катился я мимо функций,

мимо сказочных границ,
мимо старого дедушки ,
мимо бабушки .

Все хотели меня съесть,
да только я – хитрый указател
всегда ускользаю."

– А способности? – спросил Сева, уже без улыбки.

– Главное не скорость и не ловкость, – ответил Артём. Он в очередной раз понимал что рассказывать Севе бесполезно ему проще одеть личину бессмертного Кашея и сразу проиграть при первом погружении Безымянному. ..Понимая что Сева из того типа людей которые умеют только стрелять, Артём открыл следующий файл:

– Вот смотри -сказал Артём, – Колобок убегает от функций

Он катится по программе:

–от `Дедушки()``

– к `Лисе()``

– через `МодулиЛесов()``

– в `РегионСказок()``

– и в конце попадает в `Неизвестное окружение()``.

Сева перечитал это всё:

– Не я понимаю что тут написано.

Артём не терял инициативу:

– А в неизвестном окружении там где живёт Лиса Колобка приходит Конец. Лиса как хитрый дебаггер. Лиса – это

не просто персонаж, а дебаггер, который умеет: отслеживать указатели, смотреть в память леса, ловить утечки аномалии в Лесу, и в конце концов – она “съедает” Колобка, то есть разыменовывает его корректно.

– Хочешь мы может к созданному профилю с того с чего начинается игра против Безымянного: написать полную сказку “Колобок как поинтер” в стиле фольклора и программирования сказаний Древней Руси, или сделать версию твоего Профиля в стиле C, C++, Rust или Python, превратить твой профиль, твоего Колобка в объект, поток, процесс или даже пакет, придумать аналог Кощея как демона, который хранит указатели яйце, указатели узнают что в яйце есть игла и бум как в звёздных войнах они взламывают иглу и взрыв планеты...

Сева явно скучал, ему было так лень думать всё то о чём говорил Артём и очень сложно это переваривать ему конечно хотелось летать в своих мыслях так как и он. Причём Артёс уже не перавый раз заводил этот разговор и не первый раз замолкал видя что это не для Сева.

– Против Безымянного это единственный вариант, – сказал Артём он не находил слов, но видел что Севе не нравится этот разговор как и игра. – Колобок не побеждает. Он ускользает. Пока не забывает, кто он.

Экран мигнул.

– И всё? – Сева наклонился ближе.

– Почти, – Артём остановил курсор. – Последний шаг все-

гда пропускают.

– Какой?

– Намерение, – он посмотрел на Севу. – Зачем Колобок идёт в игру?

– Ну... катиться? – неуверенно сказал тот.

Артём улыбнулся:

– Нет. Игра создана в эти годы значит чтобы проверить, кто ещё помнит старые сказки.

Сева всё чаще отводил взгляд от экрана, его внимание расползлось, будто сама игра теряла для него вес и форму. Напряжение, которое ещё недавно держало его в комнате, рассеялось, уступив место вялой усталости. Артём это заметил сразу. Он аккуратно закрыл ноутбук, словно завершал не сеанс игры, а эксперимент, к которому лучше вернуться позже.

Комната снова стала просто комнатой – с книгами, лампой и притихшим воздухом. Ничего больше не удерживало Артёма здесь. Он накинул куртку, задержался у двери на секунду, будто прислушиваясь к чему-то невысказанному, кинул Севе до завтра и вышел.

Дорога домой была спокойной и пустой. Вечерний город жил своей привычной жизнью, не подозревая ни о Колобке, ни о Безымянном, ни о том, что где-то на уровне смыслов уже была сделана первая правильная настройка против Безымянного. Артём шёл не спеша, он уже много раз терпел поражение от Безымянного когда речь касалась людей, вот и

сейчас у Севы не горели глаза и он не кипел энергией. Артём прокручивая в голове сегодняшний разговор с Сеней, понимая: самое опасное в этой игре начинается не внутри экрана, а после того, как его выключают.

Глава 5 Катиться – значит помнить

Артём пришёл домой поздно. Квартира встретила его тишиной, в которой не было ни покоя, ни усталости – только ожидание. Он не стал включать свет в комнате целиком, ограничился настольной лампой, словно повторяя уже выученный ритуал. Пальцы сами легли на клавиатуру. На этот раз он не колебался.

Игра приняла его без приветствий он сразу скинул интро.

Мир проявился постепенно – не вспышкой, а медленным проступанием деталей, как если бы кто-то вспоминал место, в котором давно не был деталь за деталями. Древний трактир стоял на перепутье дорог. Низкий, приземистый, сложенный из волшебных брёвен, он казался старше самой дороги. Было ощущение что он соткан из первичного материала основы всего. Крыша состояла из вещества наподобии тумана, но держалась упрямо, окна светились тёпло и неровно, а над входом сияла вывеска.

Внутри пахло хлебом, дымом и временем древней Руси. Лавки были исцарапаны новенкие, столы – гладкие. В углу тлел очаг, и тени на стенах двигались в такт.

Артём переместился в тело персонажа. Он стал думать кто он а потом вспомнил:

"Я – Колобок. Тысячи лет я наблюдаю всю ту же картину целую вечность я слежу за людьми. И я играл в новые игры. И был в многих странах. Меня пекли много раз, и каждый раз – по-разному. Но сейчас я в этой игре я появился не из печи, а из командной строки"!

Артём передёрнул плечами он вспомнил что это он придумал Колобка. То что он находится в теле Колобка немного пугало, хотя он знал кого он придумал но оказаться в теле героя которого придумал было необычно. Артём, а вернее Колобок размышлял дальше:

Меня не катили – я сам выбрал движение. Причём я двигался невероятно быстро никто не мог поймать меня. Круглый, тёплый, без углов, я знал одно: стоять – значит дать себя съесть раньше времени. Поэтому я бежал иногда мне казалось что я оббежал пол вселенной. Этот трактир я узнал сразу. Такие места не строят – они возникают как в любой сказке. А мы сейчас и находимся на территории Бессмертных сказок Руси. Вернее не мы а я. Да такие трактиры буквально возникают из воздуха. Здесь всегда есть кто-то, кто слишком долго живёт, очень долго и пытается меня съесть и кто-то, кто слишком быстро уходит такой как я настолько быстро что Земля так быстро не вращается как верчусь я. Враги меня замечали не сразу. Это моё преимущество. В сказках на меня смотрят, но не видят опасности во мне. И правильно делают какая во мне опасность кручу, верчу убежать хочу...

Я скатился с лавки на пол, длин как больно, я так долго

спал наконец-то уто-то меня освободил. Доски наверное были неровные, но дорога – знакомая. В новых играх Руси любят: выборы, умения, рост. А я люблю: выходы, уровни и скорость так что бы крутиться быстрее всех. Пока другие ищут цель в жизни и идёт к ней, я ищу край беспредел свободы.

Я знаю, чем всё обычно заканчивается. Я всегда убегаю, до тех пор пока кто-нибудь меня не съедает если засмотрюсь на что-то диковинное на территории Руси... И потому каждый раз начинаю чуть иначе. Перезагружаюсь чуть стремительней. Мир такой большой и интересный что надо быстро кататься. В этом трактире иеня кто-то уже ждал что бы съест. Я это чувствовал по тишине между звуками, по тому, как огонь в очаге не трещал, а слушал. В таких местах имя — моё имя лишнее. Достаточно формы. Ладно я покатился к двери надо осмотреть все близлежащие трактиры в округе на предмет того от кого будем убегать. Потому что если история задерживается слишком долго, она начинает считать тебя своим, а потом съест...

Артём больше не ощущал границы. Не было момента входа – было совпадение точное совпадение с личностью Колобка. Мысли перестали течь как в обычном человеческом мышлении, они катились сразу одна за другой, как ускоряющиеся движение. Он не играл Колобка – он стал формой его тела его разумом, глазами, ушами, которой всегда было проще двигаться, чем объяснять.

Реализм был пугающе точным. Не графика – ощущения.

Вес собственного тела, гладкость корки свежесдобитого хлеба, лёгкое тепло изнутри, которое постепенно остывает, если задержаться. Так чувствует себя не человеческий персонаж, а только Колобок, который знает, что его могут прервать.

Я покатился к столовке при Кладезе Знаний ведь мне надо было осмотреть как можно больше мест где меня могли съесть, а это мне нужно было для того чтобы знать от кого убежать в первую очередь... Столовка при Кладезе было странное место – наполовину трактир, наполовину библиотека. В самом Кодези Полки с книгами уходили вверх, мне как низкорослому существо шкафы казались огромными. Я словно находился внизу колодца пока смотрел на верх шкафов, а столы наоборот стояли низко, будто предназначенные для меня. Я даже закатился на один, предварительно запрыгнув. А в самой столовке не было книг здесь попросту ели не ради сытости, а ради хорошего времяпрепровождения: каждое блюдо называлось по особому.

Поп сидел у края длинного стола. Не карикатурный, не злой – слишком настоящий. Борода аккуратно расчёсана, глаза внимательные, спокойные. Такие всегда говорят ласково и тянут руки медленно, чтобы ты не заметил, в какой момент ты стал частью трапезы. В какой миг такой как он захочет меня Колобка съесть.

Я познакомился с попом. Мы поговорили. О пути. О смысле. О том, что всё круглое рано или поздно должно оста-

новиться. Я знал этот момент заранее, знал что разговор к этому сведётся. В сказках он неизбежен. Когда разговор становится слишком тёплым, а взгляд — слишком оценивающим. Когда тебя уже не слушают, а примеряют.

Его рука двинулась ко мне. Не резко — уверенно. И тут я сделал то, что умею лучше всего. Я укатился. Не в панике, не в спешке — ровно настолько быстро, чтобы не дать истории сомкнуть на моём теле его зубов. Пол был гладкий, как будто его натирали специально для таких, как я. Столы Кладезя Знаний остались позади, книги шумнули страницами, словно разочарованно выдохнули когда я ускорился так что ветер за мной понёсся как вихрь.

Я вылетел за порог, чувствуя, как за спиной остаётся очередная нереализованная версия конца. Катиться — значит помнить о том что такие как Поп существуют. Останавливаться — значит соглашаться с такими как он. Выбор не велик.. И пока я двигался, сказка снова была моей.

Артём уже не размышлял, как быть Колобком — он это знал телом. Круглым, цельным, идеально сбалансированным. Он чувствовал, как достаточно сместить вес внутрь себя, чтобы ускориться, как лёгкий наклон превращается в рывок, а ритм вращения становится чем-то вроде дыхания. Мир откликнулся на это движение, как дорога откликается на колесо. Я — Колобок. И я катился правильно вчера, сегодня, завтра.

Я подкатился к новому трактиру. Трактир Пути Героя был виден издалека. Это было не место отдыха, а пункт сбора – здесь сходились тропы, здесь проверяли намерения тех кто хотел поступить на службу в дружину.. Над входом висел знак призывника, потёртый и честный: не обещание славы, а предупреждение для новобранцев. Внутри всегда пахло потом, железом и терпением.

Я вкатился внутрь без стука. Там за столом сидел Илья Муромец. Не былинный исполин из картинок, а тяжёлый, основательный человек, который слишком долго носил титул самого сильного чеорвека непомерную славу, чтобы ею хвастаться. Он сидел спокойно, опираясь на стол, будто сам был частью мебели. Его присутствие оживляло пространство этого страного места – здесь не хотелось врать, даже если умел. Да здесь хотелось говорить только правду.

Он посмотрел на меня. Долго. Внимательно. И я понял сразу:

он не станет меня есть. Это настоящий герой. Илья не был сказочным хищником как другие герои сказок, которых пока я катился до него повстречал видимо не видимо я уже увидел и: мужика с медведем и барина и даже Емелю-дурака.

Но Илья был не таким как все остальные персонажи которые сутились тут вокруг он был тем, кто стоит между дорогой честной слуюбы в армии князя и пропастью трактира. В его жизни врагов побеждали мечём, а не проглатывали как

меня. Его задача была остановить зло, а не завершить мои приключения.

Я рассказал ему, кто я. Не словами – движением я подпрыгивал, а потом кружился пл комнате. Он по видимому узнал меня, но я вот что-то не помнил чтобы встречался с ним. Я понял что он узнал меня, по тому как он не останавливался и не замирал от удивления от моей сверх скорости кружения. Тем, как он держал дистанцию и при этом не пытался меня съесть ведь нет ничего вкусней меня мягкого хлеба, а мой аромат настолько узнаваем что даже вы всегда гуляя по городу узнаете запах выпечки его не перепутать ни с чем. Илья понял. Такие, как он, понимают мою форму сразу. Ведь я от дедушки ушёл и от бабушки ушёл... а это талант водить всех за нос и не бояться быть тем кто наполнит чей-то желудок.

Он кивнул. Медленно. Почти незаметно. Здесь меня не ждали как еду и это радовало. Трезвый подход зачем есть то что двигается с колоссальной энергией и заряжен этой же самой энергией, вначле проверте совместимость вашего организма с моим, а потом уже пробуйте экспериментальный хлеб из Лаборотории Бабки с Дедкой. Здесь меня признали как сказочного героя и это радовало.

Я покатился дальше, чувствуя, как путь снова расходится веером возможностей. В этом месте герои собирались, чтобы начать свои истории чтобы наняться в армию. А я был тем, кто напоминал: не каждая история обязана доходить до

конца.

И где-то глубоко, за пределами трактира и мира, Артём понял: он выбрал правильную тактику игры против бессмертного. Суперразрешение ощущалось не как улучшение картинки, а как допуск в тот мир. Мир перестал быть плоской декорацией и раскрылся вглубь, в стороны, в слои, которые раньше считались фоном. Колобок воспринимался всеми органами. Алексей чувствовал это сразу: вращение Колобка стало точнее, поверхность – детальнее, а пространство – насыщеннее, будто сказка позволила приблизиться слишком близко.

Я разогнался и юркнул в бар у Статистики Тридевятого Царства. Это было странное место. Не шумное, но наполненное суетой. На стенах висели не картины сказочных персонажей, а таблицы – сколько раз герой дошёл, сколько раз свернул, сколько историй оборвалось на одном и том же месте. За стойкой быра не наливали – там сидели бояре, пару баринов и фиксировали какие-то данные видимо прибыль. Каждое движение в мире, каждый выбор мужиков, и возможно каждый мой побег. Здесь наверное знали, сколько раз меня уже съедали, и сколько раз я успевал укатиться. Да цифра если бы её показали рядовому пользователю моих побегов его бы удивила.

Меня не остановили. Ну конечно статистика не вмешивается – она лишь наблюдает.

Я проскользнул дальше, туда, куда обычно игроки не захо-

дят, – в кухню Строителей. Там не было официальной сказки той к которой все привыкли, только заготовки для: Ильи Муромца и Соловья-разбойника, для Добрыни Никитича и Змея Горыныча и даже для

Алёши Поповича. Строители что-то пилили подстраивали готовили заготовки для того чтобы сказка ожила. Полуфразы которыми ссыпал прораб, исключения которые он выкрикивал стояли у меня в ушах... Строители сказок были простые люди в простых фартуках они собирали миры из блоков смыслов, спорили о балансе того или иного блока, латали дыры в логике мира. Для них я был не персонажем, а по видимому тестом. Круглым, неудобным, ускользающим. Так как они только взглянули на меня и сразу всё поняли словно сразу прочитали меня.

Никто из них не попытался меня остановить.

Я был вне их инструментов. Оттуда я выкатился прямо в ресторан Сказочников древней Руси. Здесь было тихо. Не потому что боялись шуметь, а потому что слушали. За длинными столами сидели те, кто не создавал а хорошо помнил как надо писать. Они не придумывали новые сюжеты, а следили, чтобы старые не исказились до неузнаваемости. Перед ними лежали не меню, а версии сказок. И каждый знал цену изменения одного слова. Например В волке и семерыз козлятах версии номер 4.0.45!

Когда я появился, вернее вкатился никто не удивился. Колобка здесь знали. Не как героя и не как шутку – как меру

ловкости и таланта выкрутятся из любой ситуации. Если он может пройти через историю и выйти живым, значит, сказка ещё держится. Я прокатился между столами, не задерживаясь. Мне не нужно было одобрение. Достаточно было того, что меня узнали и правильно большего мне и не надо.

И где-то за пределами этого мира Артём ясно почувствовал: игра больше не проверяет его. Безымянный сдался, Бессмертный отступил. Артём увидел как толпа Бессмертных сказок Древней Руси куда-то рванула очень далеко в сказочные границы, что казалось что за пределы нашего мира.

Она игра перестраивается под форму персонажа, – думал Артём, – это значит что мне не нужно вызывать инструменты разработчика, а я смогу прорамировать через окна это жёсть.

История колобка которую он выбрал показывала невероятное погружение в мир бессмертных сказок. Бессмертный отдыхал.

Наконец вращение Колобка остановилось вместе с вращением жёсткого диска Артём выходил из игры.

Мир не исчез – он легко отпустил Артёма. Трактиры, залы, пути сказочных персонаажей и смыслы аккуратно сложились внутрь, как книга, которую не захлопывают, а закладывают закладкой. Колобок перестал быть формой движения и снова стал образом. когда Артём уже стал ошупывать своё тело возвращаясь в реальность. Артём моргнул глазами. Он оказался в своём родном теле – тяжёлом, угловатом, непривычно неподвижном после идеальной круглоты. Гравитация

сразу напомнила о себе: плечи, спина, ноги – всё вернулось на место, будто мир проверял, на месте ли хозяин.

Он глубоко вдохнул. Воздух был обычный. Не сказочный, не игровой – настоящий. С пылью, теплом комнаты и едва уловимым запахом электроники. Грудь наполнилась до предела, и только сейчас Артём понял, как долго дышал иначе. Он медленно выдохнул и позволил себе короткую улыбку. Он вернулся.

И самое главное – он остался собой.

Глава 6 Пролулка по городу

Артём по собственному опыту знал: после интеллектуальной работы тело требует движения. А время, проведённое в игре, было именно такой интеллектуальной работой – плотной, многослойной, не оставляющей в голове ни одной свободной ячейки. Мысли в игре шли цепочками, смыслы накладывались друг на друга, и если вовремя не выйти из этого состояния, можно было застрять между идеями, как между циклами, которые не имели смысла. Чтобы освободить свою память было много способов один из них прогулка по городу.

Он вышел из дома без спешки, почти инстинктивно потому что такая привычка гулять после игр для релакса у него вырабатывалась годами. Город принял его спокойно, без вопросов и раздражающих приставаний в виде непонятных типов и злых собак всё было спокойно. Улицы были знакомыми, но после игры казались чуть шире, так всегда бывало после игр что город словно становился больше, а дома выше будто пространство тоже отдыхало вместе. Шаги выравнивали дыхание, витрины отражали не экранный свет, а товары мимо проходили живые люди, мелькали лица прохожих.

Артём шёл и отпускал игру из своего сознания. Не выключал – именно отпускал. Он знал, что такие миры не исчезают просто так из головы, если к ним относиться не правильно. Они просто ждут следующего входа игрока, не требуя по-

стоянного присутствия разума им хватает инстинктов чтобы внедрится в сознание игрока. Иногда это опасно, иногда нет.

Город помогал. Шум машин, редкие обрывки разговоров, свет фонарей – всё это возвращало простые координаты реальности. Здесь не было Безымянных, Бессмертных или ловушек в приветствиях. Здесь всё начиналось с шага с ритма ходьбы и заканчивалось поворотом улицы.

И Сева чувствовал: прогулка – это по сути тоже часть игры. Он уже заметил что в той или иной игре проводит 24 часа семь дней в неделю.

Артём проходил мимо офисных зданий, где за стеклом ещё теплился искусственный свет, мимо игровых магазинов с яркими вывесками и знакомыми логотипами, обещающими новые миры и быстрые победы. Он не задерживался у витрин – сегодня они больше не тянули к себе. Всё важное уже произошло не там а дома.

Город постепенно редел. Шум становился тише, реклама – реже, а дома ниже и проще. Асфальт сменялся неровной дорогой, фонари стояли дальше друг от друга, оставляя между собой тёмные промежутки. Артём шёл вперёд, не замечая усталости, будто сам путь наполнял его мысли.

Вскоре он вышел на окраину города – туда, где граница между построенными домами и лесом чертой города чувствуется особенно ясно. Здесь город уже не навязывал городской ритм, а лишь позволял идти дальше, туда, где начиналось пространство без привычных городских интерфейсов и

знакомых подсказок.

Артём остановился на границе света и тени. Город остался за спиной, а впереди начиналось пространство, в котором не хотелось бы шуметь без причины. Всё было так тихо и беззвучно. Лес не пугал, но и не звал зайти в него ведь было темно и не каждый решится гулять ночь по лесу – он просто был, как бывает только что-то очень старое и уверенное в себе.

Он достал телефон и набрал Севу. Связь пошла сразу, будто расстояние между ними сократилось мгновенно. Артём словно оказался у Севы дома. Артёму не нужно было подбирать слова – сам факт звонка был важнее содержания которого он хотел сообщить. Он смотрел на тёмные стволы, на тропу, уходящую внутрь, и чувствовал странное совпадение: игра осталась позади, но её логика – нет. Но так и должно было быть. Бессмертному не удастся украсть наши сказки логика останется.

Лес напоминал мир сказок не как декорация в интерфейсе игры, а как самый настоящий источник. Как то место, откуда они вообще появились. Это был наш российский лес такой всем знакомый и понятный.

Артём стоял на окраине города и говорил с Севой, понимая: некоторые границы существуют не для того, чтобы их переходить и нарушать, а чтобы осознавать, где ты сейчас находишься. Ведь между сказками и 2025 годом прошли века поэтому искать Кощея в лесах без хорошего программного

сопровождения это огромная глупость... Выискивать Варвару Красу без знания как это обеспечение работает ещё большая глупость. Поэтому Артём отпустил эти игровые мысли о том чтобы ринуться в тёмный лес и стал болтать с Сеней постепенно разворачиваясь в сторону города.

Артём говорил спокойно, без спешки. Он ещё раз посмотрел в сторону леса, словно проверяя, не изменился ли тот за время разговора, потом развернулся и пошёл обратно, к огням города. Шаги снова легли на твёрдую дорогу, и свет фонарей постепенно вытеснял тень и темноту между деревьями.

Он сказал Севе, что находится совсем недалеко от леса, на самой окраине, и что этот лес странным образом напоминает такой, какой бывает только в бессмертных сказках древней Руси. Не копию, не стилизацию, а именно тот самый – первичный, из которого потом рождаются образы и истории наших сказок.

Город приближался навстречу, но ощущение леса не исчезало. Лес словно шёл рядом и не стремился отпустить Артёма. Артём понимал: иногда достаточно просто увидеть правильное место, чтобы убедиться – игра и реальность соприкасаются гораздо ближе, чем кажется.

– Слушай, – сказал Артём в трубку, шагая вдоль редких фонарей. – Я сейчас разворачиваюсь. Лес... он странный. Прямо как из игры. Не декорация – ощущение.

– Ты серьёзно? – Сева хмыкнул, но без насмешки. – После

Колобка и Безымянного я уже ничему не удивляюсь.

– Вот именно. Не хочу туда лезть на эмоциях. Лучше поговорить с тобой нормально.

– Тогда давай встретимся.

– Где?

– В той кафешке у перекрёстка. Помнишь?

– Помню. Там ещё окна запотевают даже летом.

– Она самая. Через полчаса?

– Успею.

Они попрощались коротко, без лишних слов, будто разговор ещё не закончен – просто сменит место. Артём убрал телефон и ускорил шаг. Дорога к кафе была знакомой, почти успокаивающей. Сначала – тихая улица с редкими машинами, потом небольшой сквер, где фонари светили мягче, чем положено, и тени не казались резкими. Мысли постепенно укладывались, как будто прогулка выравнивала внутренний ритм после игры.

По мере приближения к центру появлялись звуки: гул разговоров, звон посуды из открытых дверей, запах кофе и выпечки. Кафе уже было видно издалека – тёплый свет окон выделялся на фоне вечернего города. Артём понял, что это правильное место для продолжения разговора.

Не игра. Не лес. А точка между ними старыми друзьями.

Они встретились у входа почти одновременно, словно специально подгадали шаги. Кафе встретило их теплом и приглушённым шумом – тем самым, в котором чужие разго-

воры не мешают, а создают фон. Артём сразу пошёл к стойке и заказал кофе и бутерброды, не вникая в меню: привычные вещи здесь работали лучше всего.

Они устроились у окна. Стекло было слегка запотевшим, и город за ним выглядел размытым, будто не до конца прорисованным. Кофе приготовили быстро, вместе с простыми бутербродами – без изысков, но как раз такими, какие нужны после долгого дня.

Разговор пошёл легко и сам собой. Они вспоминали одноклассников – кто куда пропал, кто неожиданно разбогател, а кто так и остался в школьных рамках сменив их обычной работой, будто время для него остановилось и он до конца так и останется выполнять чужие поручения и спокойно выполнять задания начальника. Смеялись над старыми прозвищами, над нелепыми историями, которые тогда казались важными, а теперь выглядели почти сказками.

В этих воспоминаниях было что-то заземляющее. Игра, лес, бессмертные герои отступили на второй план, уступив место обычной человеческой памяти. Кофе остывал, бутерброды исчезали со стола, а разговор тек спокойно, без напряжения.

Это была пауза, которую они оба очень часто позволили себе. Между их внутренними мирами. Между их личными историями.

Кафешка была небольшой и уютной, словно спрятанной от города. Тёплый жёлтый свет падал с круглых ламп, стены

были выкрашены в спокойные, чуть выцветшие тона, а вдоль окон тянулись деревянные столики с потертыми краями. За стойкой тихо шипела кофемашина, наполняя воздух густым запахом свежемолотых зёрен. Где-то негромко играла старая музыка – такая, которую не слушают специально, но которая удивительно точно передаёт настроение.

Артём поставил второй поднос на стол.

– Ну вот, – сказал он, усаживаясь. – Классика. Кофе и бутерброды.

– Ты вообще не меняешься, – усмехнулся Сева. – Всегда выбираешь самое простое.

– Зато работает. Особенно после... – Артём сделал паузу и махнул рукой. – После всего этого города его шума и суеты.

Сева взял чашку, сделал глоток и довольно кивнул:

– А помнишь, как мы после школы сюда забегали?

– Помню. Тогда кофе мне казался горьким, а бутерброды – роскошью. – ответил Артём.

– И денег всегда не хватало.

– Зато времени было полно.

Они засмеялись.

– Слушай, а Пашка Рыжий? – вдруг спросил Сева. – Тот, что на физре вечно исчезал. Что с ним.

– О да. Говорили, что он стал программистом.

– Ага, а потом кто-то видел его с очень красивой девушкой.

– Ну, логично. Круг замкнулся. Программист и сразу кра-

сивая девушка.

За окном медленно проходили люди, отражаясь в стекле размытыми силуэтами. Кафе жило своей тихой жизнью, не вмешиваясь в разговоры посетителей.

– Странно, – сказал Сева уже спокойнее. – Вроде вспоминаем ерунду, а как будто возвращаемся в нормальное состояние, меня так очень успокаивает такая атмосфера тут после трудового дня...

– Так и должно быть. Потому что это и есть нормально, – ответил Артём. – Не игра, не бессмертие. Просто мы, кофе и старые истории.

Они на минуту замолчали, каждый занятый своей чашкой. И кафешка, словно понимая это, продолжала тихо гудеть, удерживая их в этом моменте – простом, тёплом и настоящем.

Разговор постепенно закончился сам собой, без неловких пауз и попыток удержать его силой. Чашки опустели, на тарелках остались лишь крошки, а за окном город заметно притих. Кафешка словно дала понять, что своё дело она сделала.

Сева посмотрел на часы и первым поднялся. Они попрощались просто – без обещаний и громких слов. Короткое рукопожатие, понимающий взгляд, в котором было больше, чем в любом продолжении разговора. Такие встречи не требуют неких итогов – они сами и есть те кто создают этот итог.

Артём вышел на улицу и вдохнул прохладный ночной воз-

дух. Дверь кафе закрылась за спиной, и тёплый свет остался внутри, как милая точка на карте. Дорога домой была спокойной. Он шёл по знакомым улицам, слушая собственные шаги и редкие звуки города. Мысли больше не путались – они выстроились ровно, как после долгого и нужного разговора. Когда дом показался впереди, Артём уже знал: сегодня он не будет входить в игру. Не потому что нельзя, а потому что не нужно.

Иногда самый правильный выход — это просто ничего не делать.

Дома Артёма встретила тишина. Он включил телевизор скорее для фона, чем из интереса, и экран наполнился случайными голосами и светом шёл сериал. Шло время пока Артём смотрел телевизор. Передачи сменяли друг друга, не требуя особого внимания простые развлекательные шоу, и это было именно то, что нужно – простое присутствие звука, подтверждающее нашу повседневную реальность.

Артём устроился поудобнее, позволив усталости уёти. День постепенно складывался в ощущение завершенности, без резких обрывов и недосказанностей. Телевизор продолжал говорить сам с собой, а он уже почти не вслушивался всё что говорили с экрана было просто и понятно.

Спустя время Артём выключил экран, и комната снова погрузилась в полумрак. Он лёг в постель, вытянулся и закрыл глаза. Мысли не цеплялись друг за друга, а выстраивались в равномерную привычную схему сон пришёл быстро и ровно.

За окном город жил дальше, а Артём наконец позволил себе отдохнуть.

Глава 7 Теремок

Артём проснулся без резкого перехода, словно сон аккуратно отпустил его, не вырывая из себя. Утро было обычным – сероватый свет за окном, тишина дома и ощущение, что впереди нет ничего не обычного. Он встал, прошёл в ванную, умылся холодной водой, окончательно просыпаясь и возвращаясь в тело и мысли.

Завтрак был простым и привычным. Артём ел не торопясь, глядя в окно и позволяя дню начаться без лишних хлопот. Никаких миров, бессмертных и ловушек – только утро, которое не требовало спонтанных решений.

После этого он включил компьютер. Экран загорелся знакомым светом, система загрузилась, и рабочий стол встретил его ровно таким, каким он и должен быть. Артём сел за стол, положил руки на клавиатуру и на мгновение замер.

Он знал: сегодня игра снова будет удивлять и поражать.

Артём не стал тянуть. Он запустил игру почти сразу, без колебаний, словно продолжал действие, начатое ещё вчера. Загрузка прошла тихо, без лишних эффектов, и знакомый интерфейс появился на экране.

В меню создания профиля он задержался ненадолго. Коллобок уже отличился в исследовании мира. Теперь он создал нового героя из бесчисленно сказки. Имя ввёл просто и точно – Теремок. Не герой, не человек, не маска, а форма. Он по-

нимал, что выбирает не персонажа, а дом, некий принцип слежки за героями их существованием внутри сказки.

Когда профиль был создан, система моментально обновила все свои данные, будто проверяя правильность выбора по экрану проносились обновляющиеся туманности – пары и жидкости. Затем игра подтвердила его профиль без комментариев. Тем что Артём стал видеть игру глазами дома. Артём откинулся на спинку стула и спокойно выдохнул. Новая форма его присутствия в бессмертных сказках древней Руси была готова.

И где-то глубоко в структуре игры появилось ещё одно место, которое нельзя было просто разрушить. Это место стал Теремок его новое тело.

Артём начал видеть игру иначе. Не изнутри героя и не со стороны наблюдателя а глазами дома. Теремок не двигался как Колобок, не выбирал новый путь и не убегал когда его кто-то хотел съесть. Он вмещал все сказки внутри своего тела.

Если Колобок катился от столовой к ресторану, то для Теремка это был всего лишь переход между сегментами собственного тела. Приём пищи героями сказок происходил в одном отсеке в кухне, где стены отдавали запахом хлеба и горячего молока. Чуть дальше располагалась вторая кухня – и в ней одновременно существовали новые игры в которые играли герои сказок и Кладёзь Знаний и такая же сухая, бесстрастная Статистика сказок. Всё это не мешало друг другу,

потому что дом знал: каждая функция имеет своё место. Артём понимал своё новое тело как будто это был единый нерушимый организм. Причём он одновременно мог находиться сразу в нескольких комнатах и это было невероятно просто ошущать своё тело словно дом.

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.