

A woman with dark hair, wearing a camouflage tactical vest and pants, is crouching on the rusted roof of a car. She is pointing her right index finger down at the surface. The background is a desolate, post-apocalyptic city with skeletal remains of skyscrapers under a cloudy sky. In the foreground, several other rusted cars are visible, some with graffiti. A sign on a building in the background reads "БЕТОННОЕ МОРЕ" and "ЛОКАЦИЯ-СВАЛКА". Another sign on a building to the left says "DEATH 247 NO RESET" with a skull icon. A car in the foreground has "VONG-392" and "247" with a skull icon on its side.

Екатерина БОБРОВА

Архитектор и Ноль

Екатерина Боброва

Архитектор и Нуль

<https://litres.ru/73977919>

SelfPub; 2026

Аннотация

Ближайшее будущее. Архитектор игры сталкивается в вирте с неизвестным.

Благодарность за консультацию гейм-разработчику Максиму.

Екатерина Боброва

Архитектор и Нуль

Впервые античит-система сообщила об аномалии в три сорок семь ночи.

Попивая воду с лимоном и имбирем, Павел открыл даш-борд смертности. Обычно график выглядел как ровное плато с редкими пиками во время ивентов, но последние три дня он превратился в хаотичную кардиограмму.

Кто-то умирал раз по двадцать-тридцать за сутки в «Пределе» и ни разу не обнулился.

Павел увеличил фрагмент. ID игрока: V0HG-392. Дата регистрации аккаунта: двенадцать дней назад. Прогресс: семьдесят восемь процентов, что само по себе невероятно для новичка, если тот не задонатил кучу денег в аккаунт. Количество смертей: двести тридцать два.

Лет двадцать назад такая аномалия заставила бы его вскопывать и бежать проверять логи, искать чужой код. Сейчас внутри ощущалась лишь утомленная пустота.

Прикрыв глаза, он вслушался в тишину окружающей его ночи. Город притворялся спящим, пряча своих обитателей в вирте. За окном еле слышно прошелестели пропеллеры дрона-доставщика — кто-то из соседей бросил вызов здоровому обществу и заказал себе еды.

Нестерпимо захотелось пиццы, а еще картошки-фри, ко-

торая уже лет пять была под запретом.

Павел вынырнул из соблазнительного видения румяных палочек, плотно сидящих в картонной коробочке. Сглотнул слюну. Чтобы отвлечься глянул в панорамное окно, проследив взглядом за огоньками аэромоба. Уличное освещение отключили уже лет десять как, и город за окном лежал плотно укутанный тьмой.

Правительство говорило об экономии ресурсов, о парниковом эффекте, экологии и ответственности за планету, только дата-центров с каждым годом становилось все больше, а те жрали электричества — как целый микрорайон. А еще росло пользователей вирта, для которых тоже требовалась энергия.

Он моргнул, возвращаясь к экрану — аномалия и не думала исчезать.

Нулевое ядро, — мелькнула мысль. Технически невозможное состояние, при котором ядро аватара — сжатый слепок сознания, привязанный к нейроинтерфейсу — не сбрасывается после гибели. Баг системы?

Интересно, что думает новичок, которому сильно повезло обрести условное бессмертие «Предела»? Хвастается об этом на каждом форуме или сидит мышкой, рассчитывая прокачать аккаунт до высшего уровня?

«Мефодий, ты это видишь?» — написал Павел в чат напарнику и кинул скрин аккаунта.

Тот отозвался через пару минут, перемежая восклица-

тельные знаки со звездочками и мордочками с круглыми глазами, в конце добавив петлю, которая означала, что им хана, если они быстро не пофиксят проблему.

Павел вздохнул. В его время архитекторы писали словами и не паниковали из-за каждой аномалии.

Однако юный падаван прав – следовало пошевелиться, пока сверху не прилетело или игроки не стали массово жаловаться на баг.

Начальство и так зверствовало из-за падения продаж в прошлом квартале.

«Уже занимаюсь», — ответил Павел, мстительно не добавив ни единой эмодзи. Пусть ловит свой экзистенциальный кризис, пьет соевое молоко и жалуется на токсичного коллегу. Достал.

Порой Павлу казалось, что он слишком стар для этой игры. И в коллективе среди Кресимиров и Ратиборов он сам себе казался динозавром. Давно нужно было уйти в место поспокойнее. Например, в «Эхо воспоминаний». Разыскивать старые фото, воссоздавать прошлое, за которое клиенты цеплялись с настойчивостью психов.

Он тряхнул головой, оценивая, что лучше – работать с молодящимися старушками, желавшими снова побывать на том самом свидании и встретить первую любовь или следить за придурками, которые приходят в «Предел» хапнуть адреналина и выплеснуть агрессию.

«Предел» был местом, где можно было все: спасти мир,

прыгнуть с парашюта, отправиться в космос, стать крутым десантником или выиграть войну генералом. Главная фишка — реальность физического воздействия. Сбалансированного, конечно. В «Пределе» тщательно следили за тем, чтобы игроки не получили психотравму от испытанных ими ощущений, при этом сохраняя реалистичность игры.

«Предел» давал то, чего не было в реале: честный риск потерять все.

Правила были жесткими: оторвало руку – не сможешь ею работать, пока не раздобудешь новую конечность. Умер — ядро сбрасывается на пустой «слепок» с потерей снаряжения, прокачки, репутации. Игрок начинает как новорожденный.

Ладно, хватит мыслей. Аномалия сама себя не исправит, но сначала он на нее посмотрит.

Павел надел шлем – гибкий шнур вошел в чип, расположенный за ухом. Мгновение неприятного давления на череп, и перед глазами раскрылся, дублируясь с экрана, дашборд. Он нажал «захватить сессию» и вошел в игру.

2.

«Предел» встретил его запахом озона и ржавчины. Чип послушно транслировал то, что закладывали разработчики.

Серые волны бились об обломки мостов, взбивая грязную пену на том, что осталось от набережной. Небо напоминало гематому, вызывая у него каждый раз желание залить его голубым цветом. Вокруг лежали руины мегаполиса, из кото-

рых дырявыми пальцами торчали остатки небоскребов.

«Бетонном море» — локация-свалка, постапокалипсис, где банды сражались за пакетик чипсов, а бедные игроки фармили запчасти.

«Предел» имел свою экономику, производство и товары, на которые можно было потратить хоть всю зарплату: фирменные аватары, усиленную броню, оружие и медицину.

Админ-скин скрывал его от игроков, для него же они были как на ладони — даже те, кто прятался в подземелье или развалинах. Взгляд архитектора скользнул по надписям, словно высоченным зонтикам, висящими над головами игроков: уровень, здоровье, количество смертей.

Большинство — зелёные, обычные.

Один — багровый, пульсирующий. V0HG-392. Двести сорок семь смертей. Ноль обнулений.

Он хмыкнул — не может быть — и зашагал по улице мимо скелетов машин в сторону, где алела аномалия.

Обошел группу заросших мужиков, которые мутузили парня в свеженькой броне.

Новичок, — мелькнула безразличная мысль. Повезет, если лишится только брони. Нет — начнет сначала.

Когда вирт прогрессировал, резко приблизившись к реальности, правительство, опасаясь за здоровье своего электората, выпустило Первую резолюцию о безопасности каждого члена общества. Потом была Вторая... Сейчас уже Пятую готовят.

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.