

Комната была похожа на берлогу сумасшедшего ученого: пустые банки из-под энергетиков, валяющиеся окурки, холодная пицца, забытая на краю стола. В центре этого хаоса сидел Артем, программист, чьи глаза уже давно утратили здоровый блеск, а под ними залегли темные круги, свидетельствующие о хроническом недосыпе.

"Ну же, зараза, где ты прятаться?" — пробормотал он, впившись взглядом в мерцающий экран монитора, где строчки кода сменяли друг друга с бешеной скоростью.

Его пальцы нервно стучали по клавиатуре, пытаясь выудить из цифровых глубин злополучный баг, из-за которого его последняя разработка - VR-игра "Забытые земли" - упорно отказывалась запускаться. Завтра презентация, а у него, как назло, вылезла эта проблема.

Артем устало потер глаза, пытаясь прогнать мелькающие перед ними пиксели. За окном уже давно стемнело, и лишь неоновые огни рекламного щита напротив лениво переливались ядовитыми цветами, раскрашивая комнату в нереальные оттенки. Очередная бессонная ночь за написанием кода подходила к концу.

"Дедлайн горит ярче тысячи солнц", — с тоской подумал Артем, отхлебнув уже остывший кофе.

Он был одет в свою обычную "униформу" - растянутую футболку с логотипом какой-то давно забытой игры и спортивные штаны с вытянутыми коленями. Волосы, которые он давно не стриг, торчали в разные стороны, как иглы дикобраза. В свои 28 лет Артем выглядел старше: стресс, сидячий образ жизни и постоянное недосыпание не лучшим образом сказывались на его внешности.

В глубине души Артем ненавидел свою работу. Он мечтал о спокойной жизни, о домике в деревне, о том, чтобы выращивать помидоры и читать книги на свежем воздухе. Но реальность была такова, что он был заложником собственной профессии, которую когда-то так любил. Он был хорошим программистом, одним из лучших в своей команде, и это делало его незаменимым в глазах начальства.

"Еще немного, — пытался подбодрить себя Артем, — найду эту ошибку, и пойду спать. Завтра все закончится, и я смогу хотя бы выходные посвятить себе."

Но в глубине души он знал, что это самообман. Как только закончится одна задача, появится другая, еще более сложная и срочная. И так будет продолжаться бесконечно, пока он не выгорит дотла, превратившись в пустую оболочку, лишенную мечтаний и желаний.

Внезапно, словно кто-то нажал на паузу в его мозгу, код перестал завораживать Артема. Буквы и цифры расплывались перед глазами, превращаясь в бессмысленный набор символов. Он откинулся на спинку кресла, чувствуя, как ноют затёкшие мышцы шеи, и с тяжёлым вздохом оглядел свою "берлогу".

"Какой же я всё-таки задрот", — с горькой самоиронией подумал он.

Его взгляд скользнул по пустым банкам из-под энергетиков, которые он поглощал литрами, чтобы поддерживать себя в работоспособном состоянии. Он уже почти не чувствовал их вкус - лишь кисло-сладкий привкус, оставляющий неприятную сухость во рту.

"Как я до этого докатился?", — спросил он себя, но ответа не было.

Он вспомнил, как в детстве мечтал стать творцом виртуальных миров, как его захватывала идея создавать целые вселенные, где можно было бы погрузиться в незабываемые

приключения. Но где-то по пути мечта превратилась в рутину, а творчество — в конвейер.

Он создавал игры не для того, чтобы дарить людям радость и удивление, а для того, чтобы удовлетворить жажду наживы своих работодателей. Он стал винтиком в огромной машине индустрии развлечений, которая пожирала его время, силы и вдохновение.

Артем встал и подошёл к окну. Город за стеклом казался ему чужим и непонятным. Миллионы огней мерцали в ночи, словно звёзды на небе, но они не грели, а лишь холодно и равнодушно смотрели на него. Он почувствовал себя отрезанным от этого мира, словно он находился по ту сторону невидимой стены.

"Может, я уже давно живу в виртуальной реальности?", — промелькнула в его голове странная мысль.

Ведь какая разница, где проводить свои дни — в душной комнате перед монитором или в нарисованном мире, наполненном яркими красками и спецэффектами? В обоих случаях он был одинок, отрезан от реальных людей, от природы, от самой жизни.

Он вспомнил, когда в последний раз видел восход солнца, чувствовал запах свежескошенной травы, слышал пение птиц. Эти воспоминания казались ему такими далёкими и нереальными, словно они принадлежали другому человеку, из прошлой жизни.

"Хватит, — прервал он свои мрачные размышления. — Надо заканчивать работу. А потом... потом я что-нибудь придумаю."

Но он знал, что это ложь. У него не было сил что-либо менять. Он был слишком устал, слишком погряз в своей рутине, слишком боялся неизвестности. Он был заперт в своей виртуальной тюрьме, и ключ от нее был потерян где-то в глубинах его собственного сознания.

Встряхнув головой, Артем отогнал от себя наваждение. "Хватит витать в облаках, пора возвращаться на землю," — одернул он себя. Работа сама себя не сделает, а дедлайн уже дышит в затылок.

Он снова сосредоточил взгляд на экране, на этом раз заставив себя абстрагироваться от бессмысленного набора букв и цифр, и увидеть в них структуру, логику, смысл. Он был программистом, и код был его родным языком, языком, на котором он мог выражать свои мысли и идеи, создавать новые миры.

Артем начал методично просматривать код, строка за строкой, функция за функцией, ища ту самую ошибку, которая мешала игре запуститься. Он был похож на детектива, который собирает улики, анализирует их и выстраивает цепочку событий, чтобы найти преступника.

"Так, — пробормотал он, — последние изменения я вносил в модуль, отвечающий за генерацию персонажей. Возможно, там и закралась ошибка."

Он открыл соответствующий файл и начал его изучать. Код был довольно сложным: алгоритмы генерации внешности, характеристик, навыков — все это было переплетено в замысловатый узор, который даже ему, создателю этой системы, казался немного пугающим.

"Ага, — улыбнулся Артем, заметив неладное, — вот она, голубушка."

В одной из строк он увидел небольшую опечатку — лишний символ, который нарушал весь алгоритм. Такие мелочи часто становились причиной серьезных проблем, и найти их бывало

очень сложно.

"Вот так-то лучше, — сказал он, исправив ошибку и сохранив изменения. — Теперь посмотрим, заработает ли эта штукавина."

Он запустил игру, затаив дыхание. Экран на мгновение потемнел, затем появился логотип компании, а затем... ничего. Игра снова зависла, отказавшись грузиться.

"Черт, — выругался Артем, — неужели не в этом было дело?"

Разочарование смешалось с усталостью, и ему захотелось просто встать и уйти, бросив все к чертям. Но он знал, что это не решение проблемы. Он должен был найти ошибку и исправить ее, иначе завтрашняя презентация превратится в полный провал.

Артем решил попробовать другой подход. Он открыл отладчик — специальную программу, которая позволяла ему пошагово выполнять код и следить за значениями переменных. Это был более медленный и кропотливый процесс, но он давал возможность увидеть, как именно работает код и где возникает проблема.

"Шаг за шагом, — пробормотал он, запуская отладчик, — как в старые добрые времена."

Он начал проходить по коду, внимательно следя за каждой операцией, за каждым изменением значений переменных. Это был словно танец с кодом, в котором он вел его, контролируя каждое его движение.

И вот, когда терпение Артема было уже на пределе, он заметил неладное. Одна из переменных, которая должна была содержать числовое значение, вдруг превратилась в странный набор символов. Символы были похожи на руны, которые он сам недавно разрабатывал для игры "Забытые земли", чтобы придать ей атмосферу древней магии.

"Что за чертовщина?", — пробормотал Артем, чувствуя, как волоски на его затылке встают дыбом.

Он пытался вспомнить, где в коде он использовал эти руны, но ничего не приходило в голову. Они были частью графического интерфейса игры, а не ее программного кода. Как они могли попасть в отладчик?

В тот же миг экран монитора замерцал, и странные руны запульсировали, словно живые. Комната наполнилась глухим гулом, от которого у Артема заложило уши. Он почувствовал резкую боль в голове, словно кто-то проткнул его виски раскаленными иглами.

"Что происходит?", — прошептал он, пытаясь оторваться от экрана, но его словно примагнитило к нему.

Руны на экране закружились в бешеном вихре, образуя мерцающий портал, из которого исходил холодный, пронизывающий свет. Артем попытался закрыть глаза, но свет проникал сквозь веки, обжигая его изнутри.

Боль в голове стала невыносимой. Артему казалось, что его череп вот-вот разорвется на части. Он попытался встать, но ноги не слушались его. Он рухнул на пол, схватившись за голову руками.

"Это все из-за переутомления, — пытался убедить себя Артем. — Мне просто нужно отдохнуть."

Но в глубине души он понимал, что происходит что-то страшное, что-то выходящее за рамки его понимания. Он создал виртуальный мир, но теперь этот мир словно прорывался в его реальность, грозя поглотить его целиком.

Мир вокруг Артема расплывался в безумном танце цветов и теней. Он слышал странные звуки — шепот, вой, звон металла. Ему казалось, что он проваливается в какую-то бездну, из которой нет возврата.

<http://tl.rulate.ru/book/111960/4227461>