



Копирование,
тиражирование и распространение
материалов, содержащихся в книге, допускается только
с письменного разрешения правообладателей.

Алиса Бодлер

ESCAPE



N SUGAR BOOKS

Москва
2023

*Все события являются выдуманными,
а любые совпадения — случайны.
Но посвящается тем,
кто в эпизодах разглядел себя.*

ЧАСТЬ 1

ГЛАВА 1

*Тот, кто не помнит своего прошлого,
обречен на то, чтобы пережить его вновь.*

ДЖОРДЖ САНТАЯНА

Ангар опустел. В длинных коридорах еще отдавались привычные звуки быстрых шагов, а пыльные панорамные окна угрожающе взирали сверху вниз. Рабочие часы уже подходили к концу, и на огромные площади производственных помещений опускалась долгожданная тишина. На закате дня обветшалое здание как будто пробуждалось и говорило сотней перебивающих друг друга голосов, принадлежащих работникам комплекса из прошлых десятилетий. Это были потерянные во времени послания, в которых растворялось хрупкое происходящее. Казалось, в них растворялся и я сам.

«Еще 20 минут — и ухажу», — автоматически зафиксировалось в голове. Мое сознание работало как циферблат — каждый час отмечался громким сигналом. Цифры, алгоритмы и схемы — все это было подобием системы, из которой я не мог выбраться много лет. Иногда я был уверен, что точно знаю, сколько минут или даже секунд трачу на то или иное действие. Но это убеждение ничуть не соответствовало реальности.

Не система, а ее подобие, не привычка ей следовать, а настоящий фарс систематизация давала крепкую иллюзию жизненного порядка и профессионального успеха. Однако красивая выкладка грязных рубашек не сделает их чище. Так же, как и выстраивание проблем в определенном порядке не приблизит к процессу их разрешения.

Моя привычка засиживаться допоздна приносила свои плоды в виде постоянного недосыпа и клубка спутанных мыслей к концу рабочей недели. Я покинул общую зону ангара и вернулся в офис. Привычным ленивым движением выключил моноблок и зажег фонарик, пробежавшись пальцем по экрану смартфона. Впереди меня ждали пятнадцать минут проверки зоны квестового клуба, в котором я не? работал уже пару лет.

Руководитель компании, непредсказуемый, уstraшающего вида толстяк Боб однажды решил дать мне

шанс. Правда, повышение было весьма условным: я больше не занимался ведением квестов, но вел клиентов производства, которое отвечало за создание игровых комнат. Я больше не приходил в зону клуба, на территории которого раскинулась длинная квестовая аллея, но должен был подниматься на этаж выше — в офис, где решались вопросы куда более серьезные, чем обработка очередных негативных отзывов от игроков, которые говорили, что «буквально ничего не поняли, потому что сценарий писал сумасшедший». По крайней мере, теперь я точно знал, что клиенты правы, потому что работал с теми, кто придумывал наши развлечения, напрямую.

Но, даже работая в офисе, я продолжал сбивать свой график и покидал наш корпус позже всех. Правило было нерушимым и касалось каждого: проверка электрических щитов проводит тот, кто выходит из блока последним. Квесты были буквально напичканы электроникой. Любая лампа, случайно оставленная включенной на ночь в одной из комнат, могла стать причиной чего-то необратимого. А интуиция и опыт подсказывали мне, что эту самую лампу я действительно мог обнаружить. Активным, но еще очень молодым и суетливым гейм-мастером я не доверял, так как сам, буквально вчера, еще был на их месте.

Гордое и звучное слово гейм-мастер обозначало новый вид профессиональной деятельности в сфере, которой я посвятил последние шесть лет. Интеллектуальные развлечения для тех, кому опостылела реальность, представляли собой игровые комнаты, которые мы и называли квестами. Эти антуражные игровые пространства не пользовались популярностью разве что у ленивых и стариков. Ровно шестьдесят минут на то, чтобы оказаться в другой реальности и попробовать выбраться оттуда, справляясь с головоломками. Час на то, чтобы забыть о том, где вы находитесь и кем являетесь на самом деле. Именно эта незатейливая суть игры привлекла меня, когда я находился в поисках своей первой работы. Она же и вынудила меня здесь задержаться.

Так называемые гейм-мастера на самом деле были администраторами квестов: они выступали в качестве ведущих (контролировали процесс голосом, используя микрофон и динамики, установленные в пространствах), дистанционно управляли электроникой, следили за порядком в помещениях и поддерживали атмосферу игрового комплекса. Активная и несложная работа притягивала студентов, начинающих специалистов и творческих персон. Проводя игры, мы играли сами: абстрагировались, перевоплощались и забывали о насущных проблемах. А для

меня однажды эта система стала материальным воплощением слова «эскапизм».

Я спустился вниз и остановился у входа в клуб. Большая стилизованная вывеска с говорящим названием нашей организации «ESCAPE» успела покрыться тонким слоем пыли. Один из старинных ангаров заводского помещения действительно был подходящим по антуражу местом для размещения квестов. Однако такое расположение вынуждало работников зоны клуба заниматься влажной уборкой практически каждый день. Я аккуратно завел руку за рекламный транспарант и проверил выключатель. Первый пункт из списка «проверок» можно было исключить. Но впереди меня ждал еще целый этаж.

Массивные декорированные двери в квесты были приоткрыты — каждая из них приглашала присоединиться к путешествию в альтернативный, искусственно созданный мир. Точнее, такие приглашения были актуальны днем, а в данный момент из каждого прохода на меня взирала темнота. И выключенный свет был замечательным обстоятельством, позволяющим мне уйти с работы быстрее, чем я думал. Каждый вечер я останавливался в этих коротких коридорах и смотрел на разрушающиеся стены из красного кирпича. Сколько людей стояло здесь, на моем месте? Кто из них так же регулярно задерживался,

как и я? О чем они думали, оставаясь наедине со зданием, которое издавало вечный гул? Эти закутки порой казались мне значительно атмосфернее игровых комнат. Настоящая история живых людей не могла конкурировать с придуманными сюжетами, а может быть, именно этот удивительный симбиоз одного и другого наделял наш игровой комплекс особенной привлекательностью.

Электрический щит в конце главного коридора был спрятан за черной шторой — кусок плотной ткани скрывал железную коробку, выбивающуюся из общего интерьера. Я подтянулся наверх и повернул маленький ключик. Судя по всему, сегодня ребята действительно ничего не забыли и мое предчувствие оказалось ложным: все нужные рубильники были опущены. Мне оставалось лишь полностью отключить общее питание блока и, наконец, отправляться домой. Но не успел я дотронуться до тумблера, как он резко опустился сам и помещение погрузилось во тьму.

«Выбило пробки», — первая мысль, посетившая меня, казалась рациональной. Но у таких скачков напряжения всегда есть вполне определенные причины — слишком большая нагрузка или перегоревший электронный прибор, например. Но все квесты были обесточены. Было ясно, что завтрашний рабочий

день придется начать со срочного вызова штатного электрика — осенние каникулы уже начались, и отмена игр в высокий сезон точно не порадует Боба.

Встроенный фонарик смартфона в моей руке оставался единственным источником света, и внизу живота предательски заныло. Казалось, так и было задумано, однако свет пропал слишком резко, и теперь мной овладевали странные ощущения. Я не боялся темноты, но дополняющая ее тишина заставляла меня чувствовать себя дискомфортно в пустых коридорах старого здания. Интуитивным движением я наощупь закрыл щиток на ключ и задернул шторму. Освещая себе путь гаджетом, я еще раз оглянулся на массивные двери. Из квестов не доносилось ни звука.

Оставалось надеяться, что электричество пропало только на этом этаже, и я смогу спокойно забрать свои вещи из офиса.

Осторожно ступая по бетонному полу, я достиг выхода. Дверь, ведущая в игровой комплекс, закрывалась на электронный замок, но в связи с последними обстоятельствами, мне оставалось делать все по старинке. Я выудил связку ключей из кармана форменной толстовки и отыскал нужный — как раз тот, которым пользуюсь реже всего. Еще раз проверив дверь, я осмотрел безжизненную кодовую па-

нель. Вот тебе и автоматизированная система безопасности!

Где-то, этажом ниже, было открыто окно, и до меня донеслись раскаты грома. Причина форс-мажора обнаружила себя сама. К сожалению, ни одна современная технология все еще не может противостоять стихии. Правда, в нашей местности эта борьба происходила слишком часто, и победа никогда не была на стороне технического прогресса.

Достигнув офиса, я обнаружил, что в темноту погрузился весь наш блок. Оставалось надеяться, что все необходимые документы были открыты в облачном хранилище моего компьютера, и утром мне не придется восстанавливать потерянную информацию. Отсутствие электроэнергии превратило рабочую зону в глухую темную коробку без признаков жизни: удрученно моргал и щелкал только бесперебойник возле моего монитора. Отключив и его, я, подсвечивая кресло фонариком, снял свой рюкзак со спинки стула и поспешил покинуть помещение. Все двери, так же, как и в игровой части комплекса, пришлось закрыть на ключ. Уже покидая этаж, я вспомнил, что забыл про окно в офисе — ливень наверняка зальет подоконник за ночь, но возвращаться обратно не было желания и сил. Меньше всего на свете я любил оставаться наедине с собой в полной темноте и ти-

шине, когда воображение взбудоражено и усиленно работает на материализацию несуществующих звуков и видений вокруг.

* * *

Дорога домой занимала более часа, но проходила незаметно из-за моей усталости. Скорее по инерции, я продолжал читать рабочие чаты. Они постепенно наполнялись флудом, который поступал в ленту переписки, перемежку с полезной информацией. Уже покинув комплекс, я старался не вникать в происходящее. В сумерках метрополитен выглядел недружелюбно, а в вагонах постепенно начинал собираться сомнительный контингент. Моя привычка забиваться в угол и темная одежда обычно делали свое дело, и я оставался незамеченным для окружающих. Но сегодня что-то пошло не так с самого начала.

Сонные студенты и офисные клерки, страдающие трудоголизмом, встрепенулись, когда мы достигли очередной станции. Раздвижные двери с грохотом разъехались, и в вагон ввалилась шумная тройца. Двое хорошо отдохнувших этим вечером высоких парней громко спорили между собой и совсем не обращали внимания на свою сопровождающую. Она