

АЛЕКСАНДР
ЧАШИН

ДЕНЬ ТЕЧЕТ В РОССИЮ

Р А С С К А З Ы



Москва

Содержание

Окосевшая избёнка	5
Какими мы были	19
Глаза полны любви, презрения и тоски	33
Солдат на могиле солдат	47
Собачонок Мяу	59
Она мне никогда не нравилась	71
«Соловей слона не кормит»	83
Чёрные бинты	99
Анекдот	113

Окосевшая избёнка



Есть такое устойчивое словосочетание — «компьютерный гений». А такого, как «компьютерный талант», — нет. Не прижилось (или вообще не зародилось) в русском языке выражение «компьютерный талант». А жаль. Потому что не все ведь, кто программирует, или гении, или бездари. Есть и таланты. Вот, к примеру, Стив Джобс — он гений по всем признакам: умный, известный и мёртвый. А наш Илья Проскурин — не гений, но зато очень большой талант. Сам сочинять языки программирования он не умеет, на любом из имеющихся таких языков напишет любую программу, какую захочет. А он хотел, потому был не только смыслён, но и креативен. Будучи человеком сугубо гражданским, он, что

вполне естественно, всегда тяготел к воинской тематике. В таком вот аспекте он и программировал.

Первую свою программу Проскурин назвал «Сканер героизма». Идея пришла ему внезапно, когда он стоял в очереди к кассе бакалейного отдела с макаронами и кетчупом в корзинке. Стоял и от нечего делать смотрел кругом. А кругом были только касса, кассирша и очередь из покупателей бакалейных товаров. И вот в поле зрения одновременно попали мичман в чёрной униформе и кассирша со струящимся из руки красным лазерным лучом, учитывающим пробиваемые товары. И тут Илья буквально опешил от гениальности военных, которые — вдруг осознал он — изобрели штрихкоды гораздо раньше маркетологов. Красовавшиеся на кителе мичмана орденские планки и есть предтеча штрихкодов. Только цветных, а не чёрно-белых. А ещё Илья понял, что никто, собственно, кроме самих военных, не знает, что каждая из полосатых ленточек, намотанных на колодки, означает. Даже и сами военные, наверное, разбираются только в своих военных ленточках, а в полицейских и прочих, скорее всего, — нет. Через четыре недели у Ильи была готова программа, тот самый «Сканер героизма». Стоило навести смартфон на орденскую планку, как интерфейс выдавал список орденов



и медалей, входящих в индивидуальный комплект наград соответствующего героя. Можно было сразу видеть, полный или не полный он кавалер ордена «За заслуги перед Отечеством» или до какой именно степени безупречной службы и в каком ведомстве добрался. Про каждую награду пользователю предлагалась краткая историческая справка. Кроме чисто информативной функции у этой программы была ещё функция утилитарная. Искусственный интеллект указывал на ошибки, если они были допущены во взаимном расположении орденов и медалей. Правила ношения государственных наград многочисленны, и не каждый награждённый может правильно расположить те награды, которые должны быть левее, слева от тех, которые должны быть правее. Илья залил программу на Google Play, но потом отношение этого сервиса к нашему отечеству стало недружелюбным, и Илья свой продукт из патриотических побуждений отозвал.

Другим проектом, успешно реализованным Ильёй, была игрушка для смартфонов под названием «Офицерская честь». Суть была в том, что пользователь, попадая в некий условный армейский мир, должен был обмениваться воинскими приветствиями со встречаемыми юнитами. Если встреченный был младше или равен по званию, то игровые баллы

накапливались, а если старше, то, наоборот, терялись. При накоплении баллов игроку присваивались очередные чины. Так, повстречав десять рядовых и обменявшись с ними приветствиями, но при этом не повстречав ни одного ефрейтора и выше, рядовой становился ефрейтором. Ефрейтор уже мог накапливать очки при встрече с рядовыми и другими ефрейторами, но терял при встрече с сержантами и т. д. Поэтому в лабиринте казарменных коридоров, на плацу, танкодроме и т. п. нужно было пытаться идти навстречу младшим погонам и уворачиваться от прочих. Были в игре ещё юниты военной полиции, которые следили, чтобы воинское приветствие всегда отдавалось. Если игрок не успевал козырнуть вовремя, то он мог быть понижен в звании воинским патрулём. Кроме марширующих военных, в игре были разного рода автомобили, но не было заранее известно, кто внутри. Можно было, к примеру, остановить бронетранспортёр. Если игрок капитан, а из люка боевой машины показался лейтенант, то очков прибавится. А вот если там генерал-лейтенант, то совсем наоборот. В игре была отличная графика и много юмора. Например, если игрок двигался медленно, предпочитая наблюдать из укромного места за обстановкой, внезапно появляясь только в выгодные для себя моменты, то к майорскому

чину у него отрастало заметное брюшко и появлялась одышка. Это отрицательно сказывалось на скорости, поэтому такого пузача легко догоняли, понижая в баллах. Ещё Илья предусматривал переход между игровыми уровнями. Начиналась служба в казарме, где было много рядовых и сержантов, несколько прапорщиков и всего пара офицеров. Дослужившись до младшего лейтенанта, игрок переходил на уровень «Штаб», где рядовым был только дневальный, а все прочие были офицерами, до полковников включительно. Если повезло пройти все офицерские звания, то можно было стать генерал-майором. Но игра переходила на уровень «Генеральный штаб», в котором все были в звании не ниже подполковника. Игрок, замешкавшийся отдать честь министру обороны или верховному главнокомандующему, незамедлительно выгонялся со службы с лишением всех званий. Это был *game over*.

Игру «Офицерская честь» Илья доработал и даже протестировал, но запустить пока не успел. Однако он не только создавал компьютерные игры, но и страстно в них играл. Больше всего времени он просиживал в «танках», где был известен под ником *4egevara_1986*. Сам Илья этого, конечно же, не помнил, но несколько раз в онлайн-битвах он сражался в одном взводе с игроком *Baran_v_tapkah*, то есть с тем

самым Тарасом Пилипенко, который подорвал двумя гранатами себя и своего ротного командира с заезжим американским военным советником. В той игре Илью не устраивал ограниченный функционал. Не было ночных боёв, в которых виртуальные танкисты могли бы использовать приборы ночного видения. Не было плавающей бронетехники — все танки попросту тонули в водных препятствиях. А больше всего Илье в той игре не доставало реактивных систем залпового огня — от «Катюш» до «Смерчей» и «Солнцепёков». Судьба послушала-послушала и исполнила его желание. Только «Солнцепёки» оказались не виртуальными, а самыми натуральными. Стреляющими в западном направлении.

Читатель уже догадался, что Илью призвали в армию в довольно жаркое для всех нас время. Когда начали приносить повестки из военкомата, все реагировали по-разному. Кто-то побежал покупать билеты в ближнее зарубежье, бросив работу вместе с трудовой книжкой, кто-то, наоборот, прямо с утра поспешил на сборный пункт, указанный в мобилизационном предписании. Были мужчины, срочно купившие себе удобную походную обувь с высокими голенищами, опасаясь натереть ноги выданными со склада казёнными башмаками. Другие, особенно кто в возрасте, сделали

запасы любимых лекарств от нажитых болячек. Иные отправились подлечить зубы, чтобы приступ кариеса не наступил в полевых условиях. Один знакомый депутат записался в стрелковый клуб, чтобы хоть как-то соответствовать обстановке. Программист Илья ждал повестку по-своему. Он выкопал из шкафа заваливавшуюся записную книжку, которая там пылилась без надобности среди всякого хлама, и принялся конспектировать в неё мудрое произведение, на титульном листе которого значилось: «Тактическая подготовка курсантов учебных военных центров». Повестку ему принесли аккуратно в момент конспектирования страницы девяносто шестой этого незаменимого по нынешним временам учебника. Илья успел записать определение термина «управление огнём» и отправился бороться с наци. Однако его не послали в окопы. Воинское командование, поразмыслив над его способностями, нашло ему иное применение. А какое именно, мы не можем, по известным причинам, написать в открытом литературном источнике.

Место прохождения службы Ильи располагалось довольно далеко от линии соприкосновения с противником, а потому он жил не в воинской части и не в казарме, а был размещён в обыкновенной квартире обыкновенного многоэтажного жилого дома. Одно окно этой