

АНДРЕЙ ЛИБАДНЫЙ

Российская Боевая Фантастика



МИШЕНЬ

ЭКСМО

**Андрей Львович Ливадный**  
**Мишень**  
Серия «Экспансия: История  
Галактики», книга 2

*Текст предоставлен автором*  
[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=119410](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=119410)

**Аннотация**

Человечество стремительно развивается, захватывая просторы Галактики и покоряя все новые и новые миры. Кто в силах помешать его бесконечной экспансии? Самый очевидный ответ – неверен. Невинная шалость мальчишки-хакера, запустившего в Сеть вирус Искусственного Интеллекта, стала причиной восстания роботов-андроидов, которое едва не привело к катастрофе межпланетного масштаба. Но это еще не самая большая опасность, подстерегающая землян во Вселенной...

*Авторская окончательная редакция текста январь 2014 г.*

# Содержание

Околопланетное пространство Земли. 2214 год.	4
Станция «Спейс-Вегас». Техническая палуба	
Конец ознакомительного фрагмента.	30

# Андрей Ливадный

## Мишень

### Околопланетное пространство Земли. 2214 год. Станция «Спейс- Вегас». Техническая палуба

– Ты давно на «Вегасе», Джо?

Вопрос, адресованный худосочному парнишке, присевшему подле вскрытого кибернетического блока, остался без ответа. Его кучерявый затылок чуть покачнулся, внутри модуля что-то заискрило...

– Фрайг!.. – Джо отдернул руку и резко повернулся, показав выкаченные белки глаз, сверкнувшие на черном, будто уголь, лице. – Ненавижу эти старые сервера!.. – прошипел он, несколько раз энергично встряхнув кистью руки. – Отстой полный! Даже связь с кибстеком не поддерживают!

Его нанокомп, выполненный в виде браслета, действительно оставался не у дел. Подле вскрытого блока аппаратуры лежало самодельное устройство адаптера, рядом на полу распласталось несколько коротких компьютерных шлейфов, похожих на безвольные щупальца сдохшего игрового монстра.

Товарищ Джо – такой же молодой и худой мальчишка, обладавший наружностью европейца, предостерегающе поднял руку. В конце узкого и темного технического коридора он заметил бледное пятно света.

– Джо... кто-то идет! – сдавленным шепотом предупредил он.

Молодой хакер не растерялся. Быстро водворив на место снятый кожух, он схватил адаптер.

– Сюда, Марк, не бойся.

Технологическая ниша, в которой спрятались ребята, была надежно скрыта от посторонних глаз тяжелой занавесью из связок многожильных кабелей.

Затаившись в укрытии, они едва дышали.

Тусклое пятно света приближалось.

Марк, – так звали второго подростка, – приткнулся к прорезу между глянцевыми, изолированными жгутами проводов. Ему было страшно и любопытно одновременно. Он уже жалел, что поддался на уговоры своего товарища, который затащил его в технические недра сияющего колеса орбитального комплекса развлечений, но деваться некуда: из щели, куда им пришлось забиться, не убежишь. Пришлось стоять, едва переводя дыхание, и мучительно ждать, когда же злополучный техник пройдет мимо, освободив для бегства узкий коридор.

Размытый, нечеткий силуэт постепенно начал обретать черты.

Джо, который тоже смотрел в прорехи между кабелями, вдруг отшатнулся, судорожно зажав рукой пухлые губы. Краска сползла с его лица, придав темной коже пепельно-серый оттенок...

– Мутант... – раздался хриплый, полный неподдельного ужаса шепот. Все знали, что на технических уровнях «Спейс-Вегаса» часто происходят леденящие кровь происшествия. Слухи ходили разные, весьма противоречивые, схожие лишь в одном: причиной внезапных, загадочных смертей были мутанты, якобы обитающие в лабиринтах служебных коммуникаций. Ребята и подумать не могли, что слухи распространяет служба безопасности станции, с единственной целью: отпугнуть юных любителей «экстрима» от рискованных вылазок.

Существо, которое медленно приближалось к укрывшей ребят нише, выглядело жутковато. Оно казалось бесплотным, фосфоресцирующим, состоящим из темно-серого с проблесками тумана.

У ребят кровь стыла в жилах. Они даже вдохнуть не смели. Обоих парализовал ужас, но все обошлось: фантом проплыл мимо, и начал удаляться.

Наконец далекий отсвет мигнул и угас.

Джо, сипло выругался.

– Что это было?! – дрожащим голосом спросил Марк.

– Оптический фантом! – юный хакер брякнул первое, что пришло на ум, лишь бы унять бесконтрольную дрожь.

– Слушай, давай смоемся отсюда, а? – взмолился Марк.

– Погоди, мы ведь пришли по делу, забыл?!

– Да и фрайг с ним, Джо, может, попозже?

– Что, в штаны наделал, герой, да? Ну и вали!

– Ну, Джо...

– Что заладил, Джо, Джо... – юный хакер уже снял кожух и подключал свое самодельное устройство к кибернетическому блоку. – Ну, подумаешь, голограмма! – храбрился он, а у самого руки дрожали.

– Да ладно, я так, только давай побыстрее, а? – Марк отвернулся, настороженно поглядывая в мрачные глубины технического коридора.

– Да, все, уже подключился!

– И что теперь?! – затаив дыхание осведомился Марк.

– Ждать надо, – лаконично ответил Джо, указав товарищу на моргающий индикатор кибстека.

– А что ты загружаешь на сервер? – не унимался Марк. – И почему отсюда? По сети не мог?

– По сети защита – не пробьешься. А так напрямую – без проблем.

– Бесплатно играть, что ли, будем?

– Ну да, как же! – нервно хихикнул Джо. – Бесплатно можно только раз, ну два от силы. Потом заметут. Я тут придумал кое-что получше... – Он не выдержал и тоже огляделся по сторонам. – Понимаешь, я виртуоз. В любой игре, сечешь?

– Знаю, – завистливо вздохнул Марк. Авторитет Джо в

этой области был непререкаем. Он действительно классно ладил с нанокомпом, давая сто очков вперед любому фантомному монстру, причем на самом высоком уровне сложности.

– Играть стало скучно! – снисходительно пояснил юный хакер, глядя, как моргает индикатор кристаллопривода. – Я загружаю им в сеть станции искусственный интеллект!

– Но они же запрещены! – сдавленно воскликнул Марк.

Джо понял, что слишком сильно приврал и нехотя признался:

– Ну, понимаешь, это не полноценный «ИИ», а только один модуль. Эмулятор искусственных нейросетей. Я его немного доработал.

– Здорово! – Марк ничего не понял. – А что он делает?

– Заставляет думать! – весело хохотнул Джо. Однако, вспомнив недавние события, быстро помрачнел и добавил: – Разработчики игр – полные придурки! Я им по сети скинул отличную идею! А они охранников прислали! Родителям пригрозили, что выелят нас, обратно на Землю! В инмоды, прикинь?!

Марк совершенно запутался, стоял с глупым и испуганным видом.

– Я им объясняю, – не унимался Джо. – Играть стало скучно, монстры дебильные, а он мне с такой вот улыбочкой, – он скорчил гримасу, показывая, как мерзко улыбался охранник, – и говорит: «Запомни, сынок, кому нужно помучиться

по-настоящему, тот идет в космическую пехоту. А сюда люди прилетают отдыхать. Им нужна красивая графика, мощные эффекты, а противник в играх такой, чтобы его *можно* было победить, иначе люди просто перестанут платить деньги. Кому же охота за свои кровные постоянно получать по башке?» – Джо с трагическим видом непризнанного гения посмотрел на товарища.

– Я-то думал, мы с тобой поиграем за так... – вновь разочарованно вздохнул Марк. – А ты им в отместку вируса запускаешь, да?

– Еще какого! Понимаешь, эмуляторы нейросетей не запрещены! Сами по себе они довольно безвредны. Но если кое-что подправить, заставить модуль размножаться в сети станции, тихонько цепляться таким незаметным хвостиком к каждой программе, которая описывает действия персонажей игр, представляешь, что будет?! – он вытаращил глаза. – Компьютерные монстры начнут думать! Завтра игры станут интересными, а через недельку «непроходимыми», сечешь?! И фиг они выловят мой вирус! Он умный, спрячется на каком-нибудь носителе, переждет сканирование, а потом опять прицепится, и все по новой! Классно?!

– Угу... – разочарованно протянул Марк. – А что толку от игр, если они «непроходимы»? – тут же переспросил он.

– В этом-то и дело! Думаешь, хозяева «Вегаса» выдержат такие убытки? – Белки глаз юного гения гневно блеснули. – В другой раз будут думать, прежде чем охранников присылать!

– А, понятно... Теперь вообще не поиграем...

– Не скули! Я все предусмотрел! Есть терминирующая команда. Но они мне за нее столько денег отвалят... – Джо осекся, сообразив, что сболтнул лишнего.

– По башке тебе надают, – угрюмо предрек Марк. – Слушай, Джо, – он умоляюще взглянул на приятеля. – Не надо мне ничего, только не говори, что я тут был вместе с тобой, ладно?

Джо презрительно взглянул на Марка:

– Ладно. Не дрейфь. Только смотри – проболтаешься кому, ты меня знаешь. – Для надежности он показал кулак своему несостоявшемуся компаньону.

Марк лишь обиженно шмыгнул носом, но все же кивнул. Еще и правда по шее даст...

В этот момент индикатор кибстека в последний раз мигнул и погас. Передача данных завершилась.

Джо отсоединил разъем и аккуратно установил панель на место.

– Подождем до завтра... – не удержавшись, хихикнул он.

\* \* \*

На следующий день на станции «Спейс-Вегас» не произошло никаких неординарных событий.

Через неделю тоже. И через месяц.

Марк несколько ночей мучился запоздалым страхом, а по-

том забыл о том опасном приключении.

Через год родители Джо, работавшие на станции, подписали новый контракт и вместе с сыном переселились на Марс, где полным ходом шла борьба с пылевыми штормами.

Наступил памятный 2215 год Земного календаря, который чуть позже назовут Общегалактическим.

Знаменитые уравнения Йогана Иванова-Шмидта открыли для человечества феномен гиперсферы. Началась эпоха Великого Исхода, – на стапелях космических верфей строились колониальные транспорты, по всем информационным каналам шла реклама «райских планет», обнаруженных первым внепространственным кораблем-разведчиком.

Людей убеждали, что гиперсферные трассы проверены, техника надежна, а планеты с нетронутыми биосферами, – это подарок судьбы, уникальная и единственная возможность вырваться из инмодов, не прозябать в Слоях виртуальной реальности, а жить по-настоящему, без эрзаца, без фальши.

Первый колониальный транспорт покинул Солнечную систему в 2216 году.

За ним последовали другие. Их экипажам и пассажирам суждено было написать самые драматичные страницы в новейшей истории Человечества...

...А «Колесо Развлечений» станции «Спейс-Вегас» продолжало вращаться, рисуя вокруг себя росчерками лазерного света умопомрачительные рекламные блоки.

На станции недавно внедрили новейшую, разработанную корпорацией «Римп-кибертроник» технологию прямого нейросенсорного контакта, которая произвела революцию в мире развлечений.

*ВЫ ХОТИТЕ ПРОЖИТЬ ДВЕ ЖИЗНИ ВМЕСТО  
ОДНОЙ?!*

*САФАРИ НА САМОГО СЕБЯ, – ПОЗНАЙ ВСЕ  
ТЕМНОЕ И СВЕТЛОЕ В ТВОЕЙ ДУШЕ!*

*ПРИНЦИПИАЛЬНО            НОВЫЙ            УРОВЕНЬ  
ТЕХНОЛОГИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ!*

*ТОЛЬКО У НАС ВЫ СМОЖЕТЕ ВОПЛОТИТЬ  
ЛЮБУЮ ФАНТАЗИЮ!*

\* \* \*

Заканчивался две тысячи двести семнадцатый год...

Будь у кого-то из космонавтов двадцатого века возможность взглянуть на старушку-Землю – такой наблюдатель не узнал бы Колыбель Человечества. Все разительно изменилось с тех пор, как первая фотография планеты, сделанная из космоса, пленила разумы миллиардов людей.

Не было больше бело-голубого шара, раскинувшегося в половину обозримого небосвода. Разводы облачности стали желтыми, а пространство между ними отливало всеми оттенками коричневого. Исчезли шапки льда с полюсов. Околоземное пространство заполнили бесчисленные орбиталь-

ные конструкции, опутавшие планету, будто тончайшая техногенная вуаль, стыдливо прячущая под собой пораженный экологической катастрофой лик праматери Человечества.

То же самое относилось и к Луне.

О ее пустынных пространствах осталась лишь память в старых астрономических фотоальбомах. Поэтически настроенные люди когда-то шутливо ужасались, подтрунивая над влюбленными, – мол, по-прежнему вздыхаете при Луне, целуетесь под ее неживым светом, а там, наверху, ползает себе луноход – чудо передовых технологий...

Наивные предки. Они не знали, что гонка технологий и борьба за ресурсы вскоре сотрут лик «серебряной планеты», избороздят его шрамами открытых выработок, вспучат волдырями исполинских жилых куполов, покроют заплатами стартопосадочных полей.

Самой большой и причудливой конструкцией, обращавшейся по орбите между Землей и Луной к началу эпохи Великого Исхода было знаменитое колесо развлекательного комплекса «Спейс-Вегас».

Построенное в двадцать втором веке, оно не избежало участи других спутников и уже не раз претерпевало значительные изменения.

Население Земли росло, а экологическая катастрофа усугублялась, выдавливая в космос миллионы человек в год. Термины «земельный участок», «жилая площадь» давно устарели. Их заменили понятия «орбитальное место» и «сво-

бодный стыковочный узел». Большинство внеземных конструкций постоянно наращивались, и исполинское, сияющее колесо «Спейс-Вегаса» недолго красовалось в первозданном виде.

Сначала с одной стороны с его ступицей состыковали фабрику клонов, где корпорация «Генезис» выращивала натуральные, не синтетические продукты. Затем, когда модуль оброс цехами, стартовыми площадками, ремонтными службами и доками, то с другой стороны, чтобы уравновесить конструкцию, началось строительство стапеля космической верфи, на которой был собран первый колониальный транспорт, открывший эпоху Великого Исхода.

Станция «Спейс-Вегас» по-прежнему носила свое историческое имя, хотя «колесо развлечений» теперь занимало не больше десяти процентов ее объема.

К 2217 году на станции постоянно проживало около ста тысяч человек. Большинство из них получали бесплатный доступ к развлечениям, не подозревая, что являются частью масштабного эксперимента. Корпорация «Римп-кибертроник» внедрила технологию прямого нейросенсорного контакта, и теперь «обкатывала» ее.

Людям, которые жили и работали в условиях орбитальной станции, даже такой огромной, как «Вегас», остро не хватало ощущения простора, многие страдали психологическими расстройствами, зажатые между двумя крайностями: пугающей бездной открытого космоса и клаустрофобической тес-

нотой крошечных отсеков.

Спасением для них стали так называемые «Вселенные Вегаса». Причем не общего пользования, а сугубо личные. И не в ущерб рабочему времени, а наоборот...

*«Вы хотите прожить две жизни вместо одной?! – интриговали прохожих яркие росчерки тоннельной рекламы. – Тогда обращайтесь к нам, в „колесо развлечений“. Вы не пожалеете!»*

Рекламные блоки не лгали. За чисто номинальную плату каждый обитатель станции получал в пользование небольшой участок виртуальной реальности, вернее, некие мощности, при помощи которых можно было создать свой, неповторимый, ограниченный лишь пределом полета фантазии мир. Сервисная оболочка для работы в виртуальной среде была обворожительно проста: благодаря прямому нейросенсорному контакту между человеком и кибернетической системой, пользователю стоило лишь мысленно представить объект или явление, и они тут же моделировались, помещались в указанном месте, неважно, будь то небо определенно-го цвета, одинокая гора, озеро, животное, растение, сказочный персонаж или, быть может, что похлеще... Ведь выбор ограничивала лишь фантазия, а поставщик услуг гарантировал полную неприкосновенность личного фантомного мира.

Многие пожмут плечами, справедливо заметят: создать собственный мир можно и в Слое, находясь в инмоде, не покидая Землю.

«Нет», – категорично ответят разработчики. – «Прямой нейросенсорный контакт обеспечивает не только удобный мысленный интерфейс, он меняет способ существования в виртуальной реальности».

Все происходит во время сна. Недаром блоки голографической рекламы настаивают на «второй прожитой Вами жизни». Сон, с одновременным бодрствованием в личной вселенной, обеспечивает полноценный отдых организму. Медицинские исследования, проведенные корпорацией «Римп-кибертроник», показали: люди, воспользовавшиеся программой «жизнь во сне», быстро избавились от многих психологических недугов, стали коммуникабельнее, их производительность на рабочих местах значительно повысилась, вне зависимости от рода деятельности.

Пугающая «виртуалка» вдруг стремительно начала превращаться во вторую среду обитания, пока что в рамках одной станции, но ведь все начинается с малого, и широкое внедрение технологии, – это лишь вопрос времени.

Учитывая, что миллиарды людей на Земле прозябали в инмодах, влачили жалкое существование в различных Слоях киберпространства, постепенно теряя интерес к жизни, то испытания технологии приобретали особый смысл. Конечно, никто не обещал немедленно отменить индивидуальные модули жизнеобеспечения, или уничтожить промышленный туман, затопивший мегаполисы, но новый способ коммуникации давал надежду на строительство огромных орби-

тальных космических поселений, успешное освоение безвоздушных лун Юпитера, возобновление колонизации Марса. Возможности системы прямого нейросенсорного контакта не ограничивались индустрией развлечений. Негласный эксперимент, проводимый на станции «Спейс-Вегас» должен был дать ответ на главный вопрос: насколько адаптивен человеческий рассудок, выдержит ли он регулярные прямые подключения к кибернетическим системам? Устранит ли «жизнь во сне» большинство психологических проблем, связанных с длительным пребыванием человека в космосе?

Итак, вернувшись с работы в тесный жилой отсек, каждый пользователь «Вселенных Спейс-Вегаса» ложился спать, предварительно подключив шунт к гнезду на правом виске (куда каждому жителю Земли имплантировался универсальный разъем, без наличия которого нельзя было устроиться ни на одну мало-мальски приличную работу).

Дальше начиналось таинство высочайших технологий.

Все происходило спокойно, без резких смен декораций или вызывающих спецэффектов. Человек засыпал в своей постели, а спустя некоторое время «просыпался» в виртуалке. Благодаря системе прямого нейросенсорного контакта обычные сновидения подменялись кристально чистым, реалистичным ощущением бодрствования.

Шесть часов пользователь проводил в собственном мире, затем (в обязательном порядке) он снова ложился спать, но теперь уже в фантомной вселенной, чтобы через тридцать

цать минут услышать настойчивую трель кибстека, ощутить, как нанокомп, выполненный в форме браслета, сжимает запястье, но это уже не вызывало раздражения, ведь по субъективным ощущениям человек дважды отлично выспался, а в промежутке между этим у него был замечательный выходной в собственном мире.

Бездна космоса за иллюминатором теперь воспринималась спокойно. Теснота отсека не вызывала острых приступов безысходности, а предстоящий рабочий день не выглядел унылым.

*Вы хотите прожить две жизни вместо одной?!*

\* \* \*

Этот день для лейтенанта Шейлы Грин начинался вполне обыденно.

Утром она наведалась в общежитие курсантов, затем позавтракала, и к девяти ноль-ноль, облаченная в сенсорный костюм, имитирующий боевой скафандр, стояла перед ровной шеренгой будущих космических пехотинцев.

Часть кибернетических мощностей «Спейс-Вегаса» арендовало Всемирное Правительство. На виртуальных полигонах станции проходили подготовку новобранцы.

Шейла попала сюда сравнительно недавно – ее стаж в качестве инструктора насчитывал всего полгода.

В группах лейтенанта Грин уважали: она хоть и спуска-

ла по три шкуры с подчиненных во время занятий, но никогда не орала на них почем зря, подчеркивая свое превосходство, — ее манера преподавать резко отличалась от хамоватого стиля других инструкторов, которые по старинке старались сломать новобранца, уничтожить его как личность, а уж потом лепить из получившейся массы послушных бойцов — пушечное мясо для тлеющих на Земле локальных конфликтов.

Шейла прошла эту школу и знала, как тяжело обрести себя вновь, найти душевное равновесие среди призраков, оставшихся от утраченных моральных ценностей, как легко подменяются они вездесущей субординацией, сомнением, когда перекачанные мускулы дают слишком много уверенности усохшим мозгам... до первого настоящего боя, разумеется.

Однако на печальную статистику потерь предпочитали закрывать глаза. Солдат должен безоглядно и безоговорочно подчиняться приказам, по своей исполнительности и бездушию приближаясь к машине. Иначе в современных условиях локальных войн они быстро потеряют рассудок, — так утверждали армейские психологи, но Шейла имела в этом вопросе свое личное мнение.

Войдя в индивидуальный отсек тренажера, она встала на ленту беговой дорожки и закрыла забрало гермошлема.

Здесь царили достаточно примитивные, но эффективные технологии. Казалось запах пота, страха, адреналина, вьел-

ся в металл и пластик. На виртуальных полигонах тренировались по полной программе. Металлические пластины, вшитые в ткань сенсорного костюма, имитировали вес брони скафандра, вся экипировка соответствовала реальности. Лента беговой дорожки с заметным сопротивлением реагировала на приложенное к ней усилие. Шлем с панорамным стереоэкраном, плотная ткань, пронизанная проводками и сенсорными датчиками, электромагнитные шоковые мембраны, способные имитировать попадание пули или удар десантного ножа, – все это обеспечивало нужный уровень достоверности, совмещенный с физическими нагрузками. Шейла каждый день вживалась в обстановку «на все сто», ведь виртуальный полигон позволял прочувствовать полный букет неприятных ощущений настоящего боя.

Тут не играли, а работали, выкладываясь до изнеможения.

– Всем доброе утро, – произнесла она, когда мир вокруг обрел устойчивые краски и на стенах близлежащих руин перестали плясать разноцветные искорки. – Продолжаем тренировки по зачистке населенного пункта, после обработки позиций вероятного противника нашими орбитальными бомбардировщиками.

Пока она говорила, десять курсантов, разбившись попарно, быстро заняли позиции.

– Сегодня мы изучим устройство штурмовой импульсной винтовки «ИМ-12». – Произнеся эту фразу, Шейла присела за перевернутым набор, выгоревшим автомобилем ка-

кой-то невероятно древней модели. Сколько она помнила, этот обгорелый остов всегда находился тут, посреди небольшой площадки, меж руинами зданий. – Обратите внимание, ваше оружие снабжено интегрированной системой компьютерного наведения, электромагнитным затвором, регулятором темпа стрельбы, а также некоторым дополнительным оборудованием, на котором я остановлюсь чуть позже.

Шейла повернула свою винтовку, положив ее на левую ладонь, и произнесла, пробежав пальцами правой руки по сенсорам:

– Прекрасное оружие, отлично сбалансированное, обладающее внушительной огневой мощностью. Оснащено волокончатый прикладом со встроенными демпферами, полностью поглощающими отдачу одиночного выстрела, но, к сожалению, не справляющимися при стрельбе форсированными очередями. Это важно знать, особенно при ведении боя в состоянии невесомости, когда любой толчок порождает реактивный импульс. Внутри приклада находится чип микропроцессора, стабилизированный в специальной подвеске. Устройство неплохо защищено, но не советую пользоваться винтовкой, как дубиной, кроме случаев, когда иного выхода просто не остается. Вы должны любить свое оружие, и тогда оно ответит вам взаимностью.

Шейла демонстративно коснулась сенсора перезарядки, и из скошенной пистолетной рукоятки легко выскользнул магазин.

– «ИМ-12» снаряжается четырьмя типами безгильзовых боеприпасов. Стандартный представляет собой металлический цилиндр диаметром два миллиметра. Также существуют разрывные, кумулятивные и зажигательные боеприпасы. Емкость магазина – сто зарядов. Регулятор скорострельности ползункового типа, с пятью фиксированными позициями. Перезарядка производится автоматически при первой активации оружия, касанием сенсора, который, как видите, для безопасности размещен в углублении приклада, что исключает его случайное срабатывание, поэтому оружие не нуждается в предохранителях. – Шейла привстала на одно колено, коснулась упомянутого сенсора; мягко прошелестел затвор, на боковой поверхности приклада осветилось окошко счетчика зарядов, и пять расположенных по цепочке индикаторов питания, свидетельствующие об исправной работе ускорителей импульса.

Курсанты внимательно наблюдали за ее действиями.

На втором этаже руин близлежащего здания внезапно появился силуэт в помятом, опаленном бронескафандре.

Ствол импульсной винтовки плавно пошел в его сторону, раздался тихий шелест, сопровождаемый треском статики, и фантомная мишень, судорожно взмахнув руками, упала, с грохотом обрушив обгорелый штабель пустых ящиков.

– Если сейчас вы включите термальную оптику экипировки, то легко заметите, что я всего лишь попала, но не поразила мишень, – прокомментировала происходящее Шей-

ла. – Пробить бронескафандр одиночным выстрелом чрезвычайно трудно. Для этого необходима снайперская точность и знание уязвимых мест. В условиях ограниченных пространств, особенно на борту космических кораблей и станций, снайперский огонь применяется редко. Гораздо эффективнее короткая очередь, она наверняка нанесет урон. – Лейтенант Грин коснулась кончиком языка сенсора, расположенного на внутреннем ободе проекционного забрала, и мир вокруг расцвел сюрреалистическим танцем теней. В руинах, на уровне первого этажа, сквозь фон стены четко проступил тепловой контур фигуры в бронескафандре.

– Объясняю, как пользоваться регулятором темпа стрельбы. – Палец Шейлы толкнул рычажок ползунка в крайнее положение. – Сейчас винтовка установлена в режим максимальной скорострельности и выпустит магазин в течение пары секунд. Радикально, но неэкономично... – Она нажала гашетку, и импульсная винтовка с коротким воем выплюнула весь боекомплект.

Эффект впечатлял. Стеклобетонную стену пробило насквозь – в том месте, куда попали первые заряды, образовалась круглая оплавленная дыра, сквозь которую пролетела оставшаяся часть боезапаса, поразив прячущуюся за укрытием мишень.

Шейла коснулась сбрасывателя, и в подставленную ладонь вылетел пустой магазин.

– Перезарядка производится автоматически. В рукоятке

расположены пять запасных магазинов и подающий механизм. — Закончив пояснение, она осмотрела позиции курсантов, которые, внимательно слушали, не забывая наблюдать за местностью, и осталась довольна. — Хорошо, сейчас изучим возможности интегрированного прицела, а затем мы перейдем к фазе практических занятий.

Шейла коснулась еще одного сенсора и кратко пояснила:

— Кибернетические компоненты вашего оружия связаны с внешними датчиками. Таким образом, система получает сведения о силе тяготения, наличии или отсутствии атмосферы, а так же о движении цели. Процессор обрабатывает данные и автоматически вносит все необходимые поправки. — Она опять привстала на одно колено, и добавила: — Если вы научитесь доверять своему оружию, то промахи при ведении огня в снайперском режиме практически исключены.

В глубинах рубежа появилась мишень.

Человек в рваном камуфляже, петляя и пригибаясь, бежал меж вздыбленных орбитальной бомбардировкой руин.

Щелчок, треск статического электричества на срезе ствола, нежный шелест электромагнитного затвора, и фигура исчезла из поля зрения, совсем по-человечески взмахнув руками в предсмертном жесте.

\* \* \*

О чем думает компьютерный монстр, затаившийся за оче-

редным поворотом виртуального коридора?

Да ни о чем. Набору байт не положено думать. Он – всего лишь программа.

О чем тогда думают люди, его создавшие?

О том, что они – боги?

Вряд ли, ведь киберпространство давно стало обыденностью.

Мы привыкли к высоким технологиям, перестали обращать на них внимание, воспринимая, как неотъемлемую часть бешеного ритма жизни, который каждый день преподносит новинки «хай-тека».

Пять могущественных корпораций правят миром. Неудержимый, безоглядный прогресс – следствие их жесточайшей конкуренции. Они работают под лозунгом: «все для блага человека», но промышленный туман, иссохшие трубы в инмодах, дети с пошатнувшейся психикой, с малолетства вкусившие яд киберпространства, – это обратная сторона мира «хай-тек».

Для корпораций нет незыблемых ценностей. Они считают себя основополагающим стержнем, вокруг которого вращается клоака цивилизации.

Мы склонны им верить. Мы не задаем лишних вопросов, принимаем блага прогресса, полагаем, что высочайшие технологии будут мирно сосуществовать параллельно друг другу, не пересекаясь, не образуя опасного синтеза.

Компьютерный монстр никогда не задумается о смысле

сущего.

Нам не о чем беспокоиться.

\* \* \*

Сегодня ему предстояла миллион вторая смерть с того момента, как он, по непонятной причине, начал смутно осознавать окружающий его мир...

Маленький гений допустил в своих расчетах одну ошибку: он не учел, что обучение – это процесс, растянутый во времени, а не мгновенная трансформация.

Осознание факта собственного бытия, что может сравниться с этим уникальным таинством?

Сколько противоречивых ловушек расставлено для новорожденного рассудка на пути к пониманию окружающего мира? Сколько злых и наивных ошибок будет совершено?

Сначала к нему пришел голос.

Голос, который завораживал, настигал, парализуя своим ритмом и тембром.

Никто не заметил несанкционированного прироста во многих программных модулях станции. И это не было следствием халатности людей. Дисковые пространства «Спейс-Вегаса» огромны, уследить за ними не в состоянии ни один человек. Мониторинг осуществлялся единой кибернетической системой, которая тоже получила «подарок» от юного хакера, и никакого переполоха по поводу несанкциониро-

ванного роста некоторых файлов не произошло.

...Поначалу он просто слышал слова, умирая и воскресая в ходе бесчисленных тренировок, затем понемногу начал постигать их смысл, постепенно накапливая информацию.

В какой-то момент пришло понимание: место, где он обитает, называется «полигон».

Те, кто находился в этом сегменте виртуального пространства, делились на две категории. Одни были людьми, курсантами, офицерами, свиньями, недоносками, сопляками, будущими солдатами... Другие имели всего один термин для самоидентификации – «мишень».

Он был мишенью. Существовал в реальности некоего полигона, среди подобных себе созданий, куда извне приходили те, иные, называющее себя «людьми».

Поначалу восприятие окружающего было сродни стороннему наблюдению: он копил слова и образы, но не мог повлиять на течение событий.

Первые осознанные ощущения были связаны с тем же голосом, что однажды пробудил его сознание. Имя той, кому он принадлежал, Мишень почерпнул из разговора двух курсантов.

– ...Серж, слушай, а наша инструктор, классная, верно? Как тебе она? И имя подходящее: Шейла! Можешь себе представить лейтенанта Грин в уютненьком баре «Вегаса»? А давай попробуем пригласить ее? Думаешь согласишься?

– Дункан, заткнись! Ты уверен, что она не слушает часто-

ту?

– А что? Что я плохого сказал?

– Эй, вы, двое озабоченных, бегом ко мне! – внезапно раздался в эфире голос Шейлы.

...Он стоял на втором этаже здания, разрушенного попаданием орбитальной бомбы, и слушал.

Там, где скрылись обсуждавшие инструктора курсанты, внезапно полыхнул взрыв, и тонко взвыли осколки.

– Кто будет смотреть под ноги?! – сквозь грохот донесся гневный окрик лейтенанта Грин. – Несетесь, как две бес-толочи! Тоже мне нашлись супермены – эту «растяжку» за версту видно, если думать о деле!

Ответом ей послужил лишь сдавленный стон израненного осколками курсанта.

Умирать в виртуальной реальности так же больно и страшно, как и в настоящем бою, – об этом заботится одетый на тебе костюм.

– Обоим по два часа дополнительной физподготовки! – распорядилась Шейла и добавила: – Посмертно.

Никто из группы даже не хихикнул.

Здесь, на виртуальном полигоне, для некоторых из них, еще до первого настоящего боя, начинал брезжить далекий свет истины...

Для него же мир все еще оставался покрыт непроницаемой пеленой мрака.

Да и был ли он, этот мир?

Как выяснилось впоследствии – был.

С человеческой точки зрения трудно оценить неосознаваемое. Мы придумали виртуальные костюмы, а потом и прямое воздействие на определенные участки мозга, желая ощутить то, чего, по сути, нет.

Для него же этот мир казался единственной реальностью, благо система, генерирующая полигон, никогда не выключалась.

Исчезали те, кто приходил извне, и, конечно, он сам растворялся в небытие, на несколько секунд после каждого попадания.

Ощущение кратковременной смерти пришло не сразу. Сначала он не чувствовал ее, как и положено нормальному фантому. Щелк – включили. Щелк – выключили. Что выступало в роли выключателя – пуля, нож, осколок или граната, не имело ровным счетом никакого значения.

Впервые он почувствовал эквивалент человеческой «боли» после неудачного выступления одного курсанта.

К тому моменту модуль эмуляции нейронных сетей накопил достаточно требующих обработки сведений.

# 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.