

*Андрей Ливадный.
Мишень.*

Аннотация:

Новая технология прямого нейросенсорного контакта проходит испытания на орбитальной станции "Спейс-Вегас". Реклама обещает, что вами будет прожита еще одна, вторая жизнь, но чем все обернется на самом деле?

*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 с адаптером, 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 прорехе 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 ответ 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 наноконптом, 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 выселят 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 дебилы, 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 потом 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 орбитальные 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", избородят его шрамами открытых выработок, вспучат волдырями исполинских жилых куполов, покроют заплатами стартопосадочных полей.

Самой большой и причудливой конструкцией, обращающейся 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 "свободный стыковочный узел". Большинство внеземных конструкций постоянно наращивались, и исполинское, сияющее колесо "Спейс-Вегаса" недолго красовалось в первоизданном 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 теснотой 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 определенного 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 орбитальных 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 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?!