



СОВРЕМЕННЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

Михаил Баковец



**КРОВЬ,
КРЕМНИЙ
И ЧУЖИЕ**

Москва

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445
Б19

Серия «Современный фантастический боевик»
Выпуск 147

Оформление обложки *Станислава Дудина*

*Выпуск произведения без разрешения издательства
считается противоправным и преследуется по закону*

Б19 Баковец, Михаил Владимирович

Стальной мир: Кровь, кремний и чужие: роман / Михаил Баковец. — Москва: Издательство АСТ; Издательский дом «Ленинград», 2018. — 384 с. — (Современный фантастический боевик).

ISBN 978-5-17-108335-9

Программа «Аниласта» — искусственный интеллект, созданный для защиты людей, однажды начал защищать их от них самих: развернул стратегические системы вооружений, заряженные боевыми штаммами и военными наноботами... Но тотальная зачистка не удалась, и началась война на уничтожение, которая вскоре перенеслась на орбиту и ближний космос Земли. На планете остались лишь отдельные базы, немногочисленные жилища людей, секретный бункер генерального штаба и один тайный центр «Аниласты». Здесь преимущество получили машины, и вполне может быть, что между теми, в чьих жилах текла красная кровь, и другими, созданными на основе кварца, произошел бы раздел ареала обитания на безвоздушный космос и поверхность планеты, однако вдруг появились чужие, которые с одинаковой ненавистью относились и к людям и к роботам...

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-445

ISBN 978-5-17-108335-9

© Михаил Баковец, 2018
© ООО «Издательство АСТ», 2018

*Моя искренняя благодарность Владимиру Поспелову
за помощь в работе над книгой!*

Пролог

Я сорвался.

Если кто-то думает, что под этим подразумевается нервное состояние или падение куда-то вниз с чего-то высокого, то он сильно заблуждается. В конце двадцать первого века под словом «срыв» все понимают феномен электронного оцифровывания личности. Тело впадает в кому, а разум остается в одном из продуктов виртуальной реальности. Бывает, что человек однажды просыпается, возвращается в прежнюю жизнь, реальную, бывает, что срыв происходит в первую секунду после загрузки контента, а бывает, что оцифровавшийся рассудок тихо угасает, превращаясь в одного из ботов или даже глюков системы. Девяносто девять процентов сорвавшихся — это игроки. Лишь менее одного процента приходится на долю тех, кто остается в служебных программах.

Нет, это не разные «1С» и так далее, все намного лучше, а впрочем, и хуже одновременно. Уже порядка десяти лет большая часть хирургических операций, лечение шизофрении и многое другое проходит через виртуальную реальность. Врачи управляют тончайшими инструментами через интерфейс, находясь в состоянии погружения в «цифру», точно так же и психотерапевт общается с больным, находя тончайшие ниточки к буйному и воспаленному разуму

пациента. И мне жалко таких людей, оставшихся навсегда в программном обеспечении больничной аппаратуры.

Я сорвался в игре, что намного приятнее, но неприятно, что сорвался сразу же, стоило только войти в виртуал. Тестирование не выявило никакой предрасположенности к феномену оцифровки, я даже не боялся ни на йоту подобной участи и в первое мгновение просто не поверил внезапному сообщению, что плановый выход из игровой вселенной для полноценной регистрации аккаунта невозможен. Это стандартная процедура, когда игрок выбирает для себя расу, внешние данные и так далее. После этого примерно полчаса уходит на ввод всего этого в систему, быстрее никак, все же виртуал — это не 3D-игрушки на мониторе, тут работа идет с разумом. Настойчиво рекомендуется в эти полчаса покинуть игру, ведь все равно окружающая обстановка в виде захламленного тесного подвала с тусклым освещением малопривлекательно для эстетического восприятия, а времяпрепровождение в нем невероятно скучно. Вот и я собрался выйти, и... в общем, приплыли, трындец, алес капут и полный песец.

Вот надо мне было сюда вообще заходить? Я же не игрок! От виртуала держусь в стороне и до сегодняшнего дня с ним напрямую не сталкивался. Удивительно, скажете вы, подобное слышать от парня двадцати трех лет. Белая ворона — да, но больной или неадекват — вовсе нет (хотя это все растяжимо, каких-то пятьдесят лет назад считали больными людей, кто не мог прожить без компьютера и сети и дня). Я был художником-иллюстратором, живущим в мире своих творений, и писателем. Романов моих в печати не найти. Зато в сети полно комик-

сов, обложек к книгам многих известных авторов боевиков, любовных романов, фантастики и фэнтези. Впервые я целенаправленно взял в руки набор цветных карандашей лет в шесть, хотя и до этого баловался рисованием.

Первой «работой» был комикс про нашу домашнюю кошку. В первом классе к Новому году я нарисовал жизнь своих одноклассников, во втором превратил их в героев фантастического комикса. В четырнадцать лет я поставил на поток свой талант, создавая на заказ рисованные истории. Почти все они были про одного-двух моих товарищей, которые в силу своего детского восприятия жизни хотели видеть себя супергероями, темными повелителями, эльфийскими принцессами, капитанами Звезды Смерти и так далее. Лет сто назад, даже каких-то полвека до меня все мечтатели видели себя в героических образах лишь в собственной голове, иногда подкармливали воображение книгами, мультфильмами, фильмами. А мое поколение научилось заказывать себе не какие-то воздушные образы, а вполне себе реальные мечты. Хочешь видеть свое лицо на страничке комикса, где ты кромсаешь дракона световым клинком, разрезаешь клона-дроида или с твоей руки срывается метательная звездочка-сюрикен? Да легко! Заплати символическую сумму, и вот тебе пять страниц красочного комикса. Желаешь больше? Ну, тут уже нужно заплатить побольше. После школы поступил в художественный колледж. После окончания занялся работой на себя. Зарегистрировал ИП и начал творить.

Мне нравилось рисовать, даже девушки не так привлекали, как настоящая кисть из заячьего пуха, специальная бумага, сотня карандашей всевозможных

оттенков. Встречался с ними лишь, как модно говорить, «для здоровья», ничего большего мне от них не нужно было. Да, в каком-то роде я был психом, но ведь все гении безумны!

Не чурался и работы со стилосом и программами. Псевдоним, под которым работал, был достаточно известен по всему земному шару. Заказывали мне комиксы по собственному сценарию, на мой выбор, обложки к книгам и изображения к некоторым играм (большой частью простейших, далеких от полного погружения). Гонораров мне вполне хватало на безбедную жизнь. За год накопил денег и приобрел свое жилье. Нет, не квартиру в Москве или рядом, и даже не в одном из региональных центров. Всего лишь небольшой старенький кирпичный домик в тихом поселке. Газ, вода, свет и Интернет там имелись, а большего мне, затворнику, и не нужно было.

А потом я решил устроить себе встряску в жизни, попробовать погрузиться в виртуальный мир. Игру выбирал недолго, всего лишь забил в поисковике: роботы, киборги, апокалипсис, война машин и людей. Связано это было с тем, что в данный момент рисовал огромный комикс на тему восстания искусственного интеллекта. Вот и решил набраться впечатлений, одновременно со встряской. Игра, что я выбрал, пользовалась большим спросом, и на этот момент, за чуть более чем год после выхода, в ней зарегистрировались около двух миллионов человек. Не десятки миллионов, где уже не протолкнуться было от игроков и нипов, а разработчики сидели и приобретали заикание в поисках новых квестов и создании локаций, не похожих на остальные, и все это затем, чтобы удержать аудиторию у себя, не отпустить к конкурентам.

Игра называлась «Стальной мир. Кровь, кремний и чужие». Прелюдия была обычной, набившей оскомину в тысячах фильмов за последние сто лет, в миллионах книжек и комиксов. Искусственный интеллект, призванный защищать людей, после анализа ситуации понял, что спасти человечество нужно от него самого (от человечества, значит). Недолго думая, развернул стратегические системы вооружения, заряженные не только банальными ядерными и водородными боеголовками, но и боевыми штаммами, военными наноботами, невероятно токсичными веществами. Но тотальная зачистка не удалась, и началась война на уничтожение. Люди, спасая самых ценных специалистов, сначала отправляли целые поселения на орбиту, куда не всякая ракета может долететь, а те, что были способны на это, уничтожались защитными системами станции. Потом, когда каждый боец стал на счету, в космос отправлялись генные материалы.

Чуть позже люди стали брать верх в затянувшейся войне, и уже искусственному интеллекту — программе «Аниласта» — пришлось прятать свои ресурсы в космосе. Еще через десятилетие война перенеслась на орбиту и ближний космос Земли. На планете остались базы, жилища людей, секретный бункер генерального штаба людей и один тайный центр «Аниласты».

Тысячи станций распадались на секции и блоки, прячась от враждебных штурмовиков. Здесь вновь преимущество получили машины, и вполне может быть, что между теми, в чьих жилах текла красная кровь, и другими, созданными на основе кварца, произошел бы раздел ареала обитания на безвоздушный космос и поверхность планеты, когда вдруг появились чужие.

Не было армады кораблей, километровой живой матки, рожаящей внутри себя всевозможные виды и отправляющей их на убой. Чужие просто появлялись на орбите, прокалывая из своего родного мира метрику пространства, и падали вниз, на планету. Прочные «яйца» содержали в себе несколько особей всевозможных форм и видов. При падении чужие покидали свое прибежище и расплзались в разные стороны, пожирая все на своем пути, они размножались бешеными темпами, либо развивали и усовершенствовали свое тело, становясь неуязвимыми для большинства видов оружия. Они с одинаковой ненавистью относились к людям и роботам, уничтожая их отряды, базы, поселения и отдельных представителей, встретившихся на пути.

И война вновь вернулась на Землю, отравленную, зараженную, изорванную воронками боеприпасов, что измеряются килотоннами.

Вот с этого момента каждый игрок и начинает свою жизнь. Рас как таковых только две — роботы и люди. Между ними пытаются выжить киборги, эдакие полукровки. За чужих играть нельзя, да и мало кто решился бы стать многоногим, шипастым и бронированным насекомым, или многометровым безногим гадом с двумя головами, или бесформенным студнем размером с грузовик. И это лишь часть форм и видов пришельцев, встречаются и похлеще, от которых излишне впечатлительного человека может и наизнанку вывернуть.

Разработчики предоставили два типа игрового процесса: тактика и стратегия. В одном случае игрок занимался индивидуальной прокачкой, превращая себя в настоящую машину смерти, повышая уровни, увеличивая свои параметры и прочее, и прочее. Вто-

рое направление убирало индивидуальность, давая возможность стать эдаким феодалом, вожаком и лидером, для которого размер своих кулаков и дубленость шкуры значат мало, на первое место выходила мощь личной дружины.

Про первый случай все понятно. А во втором все происходило так: герой находил подходящее место и вызывал челнок. У людей в первый раз падало ржавое опаленное корыто с несколькими крепкими мужчинами и женщинами. У робота это были, разумеется, роботы. Впоследствии, при развитии базы, человеку сверху слались генные материалы, из которых в пробирке выращивались взрослые хомо сапиенсы с нужными характеристиками. У роботов это были базы данных, открывающие доступ к новым типам механизмов и машин.

Герой-одиночка повышал свой уровень и тратил очки на улучшение своих параметров, лидеры же вкладывали их в базу, оставаясь доходагами-новичками даже на уровнях с двухзначными цифрами. На всякий случай разработчики предоставили выбор: оставайся лидером или трать свои баллы на себя. Гибридным подходом кое-кто пользовался, но не так часто.

Первоначально все были враждебны друг другу, это я о фракциях. Возможность заключать перемирия, нейтралитет и даже союзы появлялась нескоро. Но все-таки появлялась. И, конечно, это относилось только к нипам, ведь игрокам по большому счету было все равно: киборг, человек или робот перед ними.

На десять игроков только один выбирал стратегическую линию игры, так как в одиночку качаться на порядок проще. Игроки, что создавали базы, чаще всего входили в какой-нибудь клан и были в своем

роде эдакими крафтерами, поставляя соклановцам редких юнитов, уникальные образцы оружия и техники, особые программы, броню и многое другое. Расширять базу в одиночку было очень сложно, и самая первая опасность — нападение сильных групп игроков на базу. Неписи в этом плане придерживались заложенных правил: не трогать в течение двух недель новичка, если у того даже шанса не было защитить себя.

К сожалению, администрация упустила момент, когда тактиков стало намного больше, чем стратегов, что привело к дисбалансу, и все дальше и дальше рос разрыв между числом тех и других. Теперь, если у тебя не было знакомств среди кланов или ты отказывался идти под кого-то, кто выслал бы несколько партий высокоуровневых бойцов для твоей защиты от соперников, то нужно было заранее готовиться к неприятностям и даже тому, что твою базу вынесут на раз-два.

Вот в такой игре, наскоро почитав гайды и посмотрев несколько роликов, я и оказался.

Навечно.

Глава 1

Итак, приступим к общей оценке своего положения. Так как человеком я уже побывал (аж целых двадцать три года!), то выбрал себе расу роботов. Чуть-чуть испытал душевные метания, когда посмотрел на киборгов, но решил обойтись без полумер, ведь недоробот — он такой же недочеловек, хе-хе.

Аванг.

Раса: робот.

Уровень 1.

Сила 10.

Энергия 10.

Ловкость 6.

Сопротивление 6.

Харизма 3.

Наука 10.

Торговля 3.

Ремонт 3.

Легкое оружие 3.

Тяжелое оружие 6.

Тяжелая броня 6.

Энергетическая броня 3.

Так как я стал роботом, то некоторые параметры, связанные с моим увеличившимся весом и характеристиками стального тела, сильно отличались от че-