



Игорь Гаркавенко

Охота на мышь

Игорь Гаркавенко

Охота на мышь

«Автор»

2026

Гаркавенко И. О.

Охота на мышь / И. О. Гаркавенко — «Автор», 2026

Добро пожаловать в магазин "Симуляции Великой Отечественной", в котором любой желающий может приобрести дискету с симуляцией какого-либо сражения прошедшей войны и принять в нём непосредственное участие с помощью системы виртуальной реальности. Владельцы магазина Иван и Аркадий посвящают себя делу полностью, однако не подозревают, что в скором времени им предстоит принять неравный бой с громадным немецким сверхтяжёлым танком под названием "Маус"...

© Гаркавенко И. О., 2026

© Автор, 2026

Игорь Гаркавенко

Охота на мышь

Колонна немецких танков стальной громадой маршировала по советской земле. Двадцать две машины с серой окраской двигались по дороге, которую окружали болотистые луга и берёзы. Справа была развилка, однако танки проехали дальше, держа расстояние между кузовами.

Вдалеке, чуть левее от дороги, укрытый деревьями и кустами, стоял советский тяжёлый танк – КВ-1. Никто из экипажей противника даже не догадывался, что прямо сейчас над ними нависла угроза, ведь советские танкисты только выжидали нужного момента.

Вот немецкий танк, ведущий остальные машины, повернул левее и доехал до места дороги, рядом с которым стояли две берёзы, принятые советским экипажем за ориентир. «Клим Ворошилов» повернул башню и взял на прицел первый танк, идущий в колонне.

Раздался громогласный выстрел, и в следующую секунду вражеский танк был объят стеной огня. Орудие нацелилось на второй в колонне танк, снова рывкнул выстрел, затем ещё один.

После этого «Клим Ворошилов» произвёл ещё один выстрел, но уже по замыкающему колонну немецкому танку – от попадания у него отняло башню и потоком взрыва положило её в нескольких метрах от горящего остова.

Колонна противника оказалась зажата между своими же подбитыми машинами, а пока советский танк переводил орудие к центру, на те машины, что оказались на перекрёстке, послышались ответные немецкие выстрелы. Снаряды пролетали мимо, попадали в деревья и в землю – противник точно не мог понять, откуда на него совершается атака. Некоторые снаряды попадали в башню «Ворошилова», но отзывались лишь звоном металла – бронирование тяжёлого танка было немецким пушкам не по зубам.

Тем временем, в колонне противника началась давка: серые танки, пытаясь маневрировать между горящими остовами подбитых машин и ещё двигающимися громадами, наткнулись на другие танки, съезжали под откос и попадали в болото, где вязли по самую башню.

Немецкие танки подбивались один за другим, пока их пушки пытались пробить броню тяжёлого танка, но всё безрезультатно. Их попадания гремели в броне «Клима Ворошилова», словно колокол, но не наносили вреда. Выстрелы танка шли практически беспрерывно.

Когда все танки противника были уничтожены, перед моими глазами увиделась яркая вспышка, и меня перенесло из советского танка в наш кабинет.

Я тяжело вдохнул и снял с себя шлем виртуальной реальности. Передо мной раскинулась небольшая комната в виде нашего рабочего места, а рядом – специальный аппарат, позволяющий имитировать внутреннее устройство башни танка. Аркадий Косюнин, командир моего орудия в этой игре, тоже вылез из шлема и вышел из-за терминала. Я вытащил из своего шлема дискету, в которой только что воевали. На ней была простая надпись: «Подвиг Зиновия Колобанова».

– Ну что, какое время? – спросил я друга.

– Опоздали от реального времени на тридцать секунд, – ответил он. – Колобанов справился быстрее нас.

Косюнин был знаком мне с университета. Он был не только моим товарищем, но и партнёром по увлечению, не имел никаких ярко выраженных примет, кроме шрама на левой щеке, не отличался ни ростом, ни телосложением. К тому же был таким заносчивым, что его внимание, казалось, могло привлечь на многие часы любое сколь мелкое происшествие. Аркадий обладал настолько спокойным, но не флегматичным характером, что никогда не говорил на повышенных тонах и даже под страшной угрозой не мог позволить себе отозваться в не самом

лучшем ключе о хоть какой-либо значимой вещи, вместо этого он, как иногда сам выражался, привык рассуждать, поэтому часами вёл беседы с самим собой, спорил, приводил теории и опровержения, будто бы сначала возводил свой скромный гений на пьедестал, а потом с грохотом и треском прогонял его оттуда своими же руками. И заводил шарманку он со своей излюбленной медлительностью, будто бы пытаюсь растянуть золотой момент, и только тогда, когда находился добрый слушатель его лекций. Единственное, что свело нас – это любовь к истории нашей Родины и к технике давних времён!

– Жаль, чуть-чуть не хватило, чтобы улучшить результат. Чего же нам не хватило? Может быть, это ты, Аркадий? – сказал я и сел на большое кресло, которое располагалось прямо перед заваленным рабочими предметами столом.

Отодвинув папки с набросками сражений и набор дискет с различными этикетками с клавиатуры, я включил компьютер и вставил дискету в порт.

– Исключено, – качнул головой командир орудия. – Мы потратили бронебойных снарядов даже меньше, чем экипаж Колобанова. Ваня, может быть, стоит ввести уровни сложности, в которых уменьшим количество немецких танков?

– Пока подождём, вдруг удастся справиться с задачей быстрее, – буркнул я, отсматривая симуляцию на экране ещё раз.

Здесь, в тёмной комнатухе, обычно и происходила вся наша с Аркадием работа. Вот уже несколько лет мы занимались не только реконструкцией сражений в уменьшенном и виртуальном формате (можно даже сказать, что моделирование являлось лишь нашим хобби), но и продажей получившихся симуляций, в которых игрок мог принять непосредственное участие, для всех желающих.

Рядом с терминалом, который симулировал важные органы танка, стояла гигантская дискотека – в ней хранились огромные количества дискет и дисков с заранее подготовленными боевыми симуляциями. Например, можно было принять участие в Курской битве, взять Берлин или поучаствовать в обороне Сталинграда.

Вот, чем занимался я: с помощью бесчисленных источников и большой библиотеки в углу кабинета изучал какое-нибудь сражение времён Великой Отечественной, затем на компьютере моделировал поле, место сражения, вводил туда технику и пехоту с авиацией, добавлял самое важное – возможность для игрока взять под управление какую-нибудь машину или даже солдата, а после записывал получившуюся симуляцию на дискету и отправлял на продажу.

Но перед этим мы в обязательном порядке тестировали получившиеся дискеты. Чтобы подвиг Зиновия Колобанова поступил в продажу, необходимо было хотя бы на какое-нибудь неплохое время улучшить его результат, однако это оказалось сложнее, чем мы думали. Аркадий предлагал немного упростить задачу, а я не соглашался.

Назывался наш магазин весьма просто: «Симуляции Великой Отечественной». Если честно, над названием мы думали больше всего, однако остановились именно на этом варианте, хоть Аркадий и часто критиковал его за простоту. Впрочем, меня оно наоборот устраивало, пусть и не отдавало оригинальностью, зато было простым, лаконичным, но самое главное – понятным, поскольку любой прочитавший прохожий сразу поймёт, чем мы торгуем.

Начинался новый рабочий день.

Мне предстояло сесть за работу по созданию симуляций: мы давно уже собирали по крупицам подвиг подводной лодки С-13, однако именно это и затрудняло задачу – я ещё никогда не симулировал управление таких машин.

Аркадий же в это время обычно работал в торговом зале, консультируя покупателей. С самого начала нашего дела он стоял за кассовым аппаратом, ведь в продажах, как признал я немного позже, ему не было равных.

Но было ещё одно дело, в котором Косюнин особенно хорошо разобрался – работа различных фронтовых корреспондентов и журналистов, партизанских отрядов и подполья. Если

говорить начистоту, то Аркадий всегда выступал за введение в симуляции не только различных сражений стальных громадин, но и партизан, военных корреспондентов и всего подобного.

Практически все дискеты, которые мы с ним выпускали, содержали в себе подобные военные явления: например, иногда игроку помогал партизанский отряд, что из леса мог тайно повернуть операцию по минированию поля перед вражескими машинами, а рядом с наступающей пехотой обязательно можно было увидеть корреспондентов или даже операторов с камерами того времени, что было большой редкостью.

Такие нововведения, по словам моего друга, делали симуляции весьма реалистичными и еще сильнее приближали наши проекты к исторической достоверности. Впрочем, я не мог с ним не согласиться, ведь именно эти вещи, может быть, и наделяли наши работы «изюминкой», то есть чем-то живым и уникальным, ни один из наших конкурентов не мог похвастаться таким вниманием к деталям.

Но дело не заканчивалось на добавлении в симуляции журналистов и партизанских отрядов, ведь Аркадий даже иногда и сам принимал на себя эту роль. После того, как очередная симуляция была окончена, Косюнин часто включал её на терминале и переносился в тело не танкиста и не лётчика, а обычного солдата в рядах пехоты. Аркадий героически проходил сражение, представляя, будто и сам работает военным корреспондентом, после чего выходил из боя и садился за стол, за которым описывал все увиденные события так, словно готовил материал для какой-нибудь редакции военной газеты.

– Газеты, друг мой, – говорил он мне почти каждый раз, когда работал над очередной заметкой для виртуальной печати. – Газеты были для людей того времени даже иногда важнее любых других новостей! Представь, насколько важную работу выполняли корреспонденты тех лет, ведь почти каждый человек открывал новый выпуск в поисках новостей с фронта. Именно заметки от людей, которые стояли плечом к плечу с воинами Красной армии, показывали всю мощь и нестигаемость советского народа! Именно описания всех подробностей сражений воспитывали в людях непримиримую ненависть к фашистским захватчикам и дух Победы!..

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.