Вячеслав Богданов

Коммерческий рай



Вячеслав Богданов

Коммерческий рай

«Автор»
2026

Богданов В. В.

Коммерческий рай / В. В. Богданов — «Автор», 2026

Два приятеля мечтали быстро разбогатеть и выбрали преступный путь. Один из них стал состоятельным гражданином, а второй из-за предательства компаньона провёл долгие годы в тюрьме. Бывшие приятели превратились в непримиримых врагов, оказались на краю жизни и выбрали дальнейшее бытие в коммерческом раю, где им пришлось бороться за своё существование.

© Богданов В. В., 2026
© Автор, 2026

Содержание

Глава 1 5
Глава 2 11
Глава 3 17
Конец ознакомительного фрагмента. 21

Вячеслав Богданов
Коммерческий рай

Глава 1

Среди болотистого леса за высоким забором со спиралью Бруно расположились тюремные постройки. Мрачные стены, решётки, колючая проволока, огороженные территории, караульные вышки вызывали неприятное ощущение неволи, страха и безнадёжности. В угрюмом окружении установилась тревожная тишина. Её нарушил противный скрип: открылась калитка, из которой вышел высокий, худощавый мужчина среднего возраста с небольшой сумкой в руке.

- Ну, до свидания, на воле ты долго не задержишься, - напутствовал его охранник.

После долгих и мучительных лет заключения Матью Мерфи получил долгожданную свободу. Когда сидел в камере, он много раз представлял себе эту волнительную сцену, а на деле всё оказалось до безобразия буднично. До ближайшего города проходила узкая просёлочная дорога, огибавшая заболоченные участки. Разлагавшаяся растительность источала характерный землистый и торфяной запах, который затруднял и без того проблемное дыхание. Тюрьма катастрофически подорвала здоровье Мерфи. В последнее время он постоянно чувствовал общую слабость, быструю утомляемость, боль в груди, одышку. Часто его мучил упорный изнуряющий кашель. Тюремный врач вынес суровый вердикт: болезнь зашла далеко, и жить Мерфи осталось немного.

Солнце клонилось к закату, лес остался позади, просёлочная дорога упёрлась в широкое шоссе, которое вело в город. Вскоре Мерфи добрёл до городской окраины, где приютился старый жилой дом. В нём желавшим сдавались дешёвые квартиры. Мерфи заплатил за проживание, получил ключ и вошёл в тесное помещение с кроватью, столом, парой стульев, туалетом и краном с холодной воды. После тюремной камеры квартира казалась шикарной. Не раздеваясь, он рухнул на кровать. В голове из глубин памяти всплыли воспоминания о давно прошедшем времени.

Мерфи родился в бедной семье и рано начал самостоятельную жизнь. Его не устраивала жалкая судьба родителей. Он хотел занять в обществе более достойное место. Он не мог рассчитывать на престижное образование и выгодную профессию, поэтому перебивался подсобными работами, пока не познакомился со своим ровесником Мерсером. Этот шустрый и ловкий пройдоха хорошо зарабатывал на обмане доверчивых граждан. Он предложил Мерфи совместно заниматься преступным бизнесом, который приносил быстрый и высокий доход. Поначалу всё складывалось удачно. У Мерфи появился приличный капитал. Он познакомился с очаровательной девушкой Джеси. Они понравились друг другу и решили жить вместе. Мерфи снял хорошую квартиру, где и поселились молодые. Он подумывал оставить преступную деятельность и найти легальную работу. Мерсер уговорил напоследок провернуть чрезвычайно доходное дело. У одного богатенького господина был непутёвый сынок, который вёл разгульную жизнь и часто попадал в дурацкие ситуации. Он любил посещать ресторан и домой возвращался на своём эксклюзивном автомобиле в нетрезвом состоянии. Этим обстоятельством компаньоны и решили воспользоваться. Мерсер разработал подробный план действий. Вскоре выдался удобный момент: парень приехал в любимый ресторан и оставил машину на стоянке. Через пару часов, употребив изрядную порцию крепкого алкоголя, он вышел из ресторана, шаткой походкой добрёл до автомобиля и сел в него. На выезде со стоянки он неожиданно увидел откуда-то взявшегося пешехода. Это был Мерсер. Автомобиль сбил его и остановился.

Пострадавший старательно стонал от боли. Стоявший в стороне Мерфи делал видеосъёмку происшествия. Нарушитель вышел из машины и подошёл к Мерсеру. Мерфи поспешил к ним.

- Я всё видел и зафиксировал наезд на гражданина, - заявил он. - Нужно вызвать скорую медицинскую помощь и полицию.

- Может быть, обойдёмся без полиции? - неуверенно проговорил парень.

- Но вы управляли машиной, будучи пьяным, не пропустили пешехода и сбили его. Гражданин получил тяжкие телесные повреждения. Ко всему прочему, вы пытаетесь скрыть опасное преступление. Десять лет тюрьмы вам обеспечено.

- Давайте договоримся. Я готов компенсировать все последствия наезда. У меня есть деньги, - парень протянул пачку наличных Мерсеру, присевшему на корточки.

- Но здесь слишком мало, чтобы оплатить лечение в нормальной клинике, - возразил пострадавший, забыв о мучительной боли.

- Хорошо я сейчас позвоню отцу, и он привезёт ещё столько же, - парень достал смартфон и путанно рассказал отцу о случившемся происшествии.

Через полчаса к ресторану прикатила полицейская машина. Мошенники поняли, что опытный папаша раскусил их нехитрую уловку и бросились бежать. Они устремились к городскому парку, где можно было затеряться. Полицейские преследовали их, не отставая. Мерфи зацепил ногой корягу, упал и заохал от боли.

- Я подвернул ногу, - еле выговорил он. - Помоги мне.

- Вдвоём нам не убежать от полиции. Тебе ужасно не повезло, но я в этом не виноват, - ответил Мерсер и помчался прочь, петляя между деревьями.

Полицейские остановились около Мерфи, тяжело дыша.

- Отбегался, голубчик, - злорадно улыбнулся один из них. - Теперь ответишь за себя и приятеля.

Мерфи доставили в полицейский участок и провели в помещение для допросов. Вскоре там появился следователь, сухопарый мужчина со злым пронизывающим взглядом.

- Мы давно ловили тебя, - проговорил он с усмешкой. - За тобой числится масса преступлений. Теперь надолго сядешь в тюрьму.

- Я всего лишь проходил мимо и был свидетелем наезда на пешехода. О каких преступлениях вы говорите? - пытался выкрутиться Мерфи.

- Прикидываешься невинным барашком. А почему вместе с приятелем побежал, когда к ресторану прибыли полицейские? Что сказать нечего? Все ваши фокусы нам известны. Привыкли обманывать наивных граждан. Вот перечень ваших преступных деяний. Ознакомься, - следователь протянул лист бумаги Мерфи.

- К большинству дел в перечне не имел никакого отношения. Не надо из меня делать козла отпущения за чужие грехи, - вспылил Матью, когда ознакомился с документом.

- Зря упираешься, всё равно будет по-моему. Пока можешь подумать. Конвойный, отведи задержанного в тринадцатую камеру, - приказал следователь.

В камере Мерфи встретил лысого двухметрового верзилу, раздетого по пояс, грудь и спина которого были покрыты характерными бандитскими татуировками.

- Шкет, знаешь, куда ты попал? - спросил он. - Это воспитательная камера. Здесь упрямых идиотов я заставляю сделать то, что хочет следователь. Понимаешь, что с тобой сейчас будет?

- Постой, всё объясню, - попросил Мерфи. - Виноват, признаю. Хотел вместе с приятелем раскрутить бестолкового сынка богатого господина на крупную сумму, а этот папаша, зараза, разгадал наш фирменный финт и вызвал полицию. Приятель смылся, а я подвернул ногу и попался. Теперь следователь, помимо этого случая, хочет повесить на меня чужие дела. Я, конечно, не согласился брать на себя посторонние грехи.

- Ну, и дурак. У тебя есть две возможности. При выборе первой я аккуратно побью тебя, и ты признаешься во всех преступлениях, своих и чужих, а при выборе второй отправлю тебя

мир иной. Врач даст заключение о смерти подозреваемого вследствие неизлечимой болезни. Что выбираешь?

- Но это же несправедливо, - в отчаянии воскликнул Мерфи.

- Какой смешной жулик! А дурить честных людей справедливо? Нет, пройдоха, здесь про справедливость можешь забыть. Последний раз спрашиваю: сделаешь то, что требует следователь?

- Сделаю. Жить ещё хочется.

- Хорошо. Для убедительности подвешу тебе фингал. Не бойся, это не очень больно.

Следующим утром Мерфи привели к следователю.

- Вижу, что хорошо подумал, - улыбнулся он. - Вот твоё чистосердечное признание во всех совершённых преступлениях. Тебе остаётся его подписать, - он пододвинул к Мерфи бумагу и ручку. - Вот и прекрасно, - сказал следователь, когда документ был подписан. - Я позабочусь, чтобы в тюрьме тебя поместили в хорошую камеру.

Дальше был суд и длительное тюремное заключение. После тяжёлых испытаний Мерфи вернулся в свободный мир но не тем молодым и жизнерадостным парнем, каким был раньше, а смертельно больным и душевно опустошённым человеком с единственной мечтой отомстить предателю Мерсеру за свою загубленную жизнь.

Мерфи начал приспосабливаться к жизни на воле. Первым делом ему потребовались спрятанные деньги, полученные обманным путём. Будучи в молодости рассудительным парнем, он понимал, что везение не может быть вечным. Рано или поздно в их рискованном деле могла произойти осечка, поэтому создал денежный резерв, который хранил в укромном месте. Чтобы забрать его, он отправился в центральную часть города к дому, где когда-то снимал квартиру и жил вместе с Джеси. На чердаке среди мусора отыскал большой пластиковый пакет, в котором находилась вместительная сумка, набитая наличностью. После этой находки он успокоился и обрёл уверенность на безбедное существование.

Повеселевший Мерфи шагал по улицам родного города, заметно преобразившегося за прошедшие годы: он разросся и похорошел. Около крупного супермаркета остановился дорогой автомобиль. Из него вышла стройная симпатичная женщина среднего возраста с родинкой на щеке. Мерфи пригляделся и узнал бывшую возлюбленную Джеси. Она повзрослела, стала более женственной и не потеряла былой привлекательности.

- Матью, неужели это ты? - удивлённо произнесла женщина, пристально рассматривая высокого, изрядно похудевшего мужчину с болезненным видом, одетого в старую, потёртую одежду. - Тебя отпустили?

- Отсидел за свои и чужие грехи. Сейчас привыкаю к вольной жизни.

- Ты выглядишь плохо, наверно, болеешь.

- Тюрьма отняла моё здоровье. На этом свете пребывать мне осталось недолго. Джеси, а как ты поживаешь?

- Я была в шоке, когда узнала о твоём аресте и обмане многих людей. У меня в голове не укладывалось, как добрый и любящий мужчина совершил такие жуткие поступки. Я выплакала все слёзы. Думала, что тебя подставили, но на суде ты признался во всех предъявленных преступлениях. Что мне оставалось думать? Тогда решила забыть нашу совместную жизнь и тебя самого. Надо было устраиваться в жизни. Подвернулся случай. У богатого пожилого господина умерла жена, и он пожелал жениться на молоденькой, чтобы хорошо провести остаток жизни. Я приглянулась ему, и он сделал предложение. Не стала отказывать и вышла за него замуж. Через два года муженёк скончался, а я стала богатой вдовой.

- Не буду оправдываться, много бед натворил я в своей жизни. Хотел быстро стать обеспеченным человеком. Встретил ловкого мошенника Мерсера. Он предложил совместно проворачивать грязные делишки. Появились легко добытые деньги. Честно говоря, мне это понравилось. Встретил тебя и влюбился. Ты благотворно повлияла на меня, заставила задуматься о

преступной делах. Решил завязать с обманом и заняться легальным бизнесом, но Мерсер уговорил напоследок провернуть доходную операцию. Я сдуру согласился. В результате оказался в тюрьме, а он избежал наказания. Кстати, что слышно о нём?

- Мерсер стал богатым предпринимателем. Он занимается игорным бизнесом и владеет престижным казино. Его регулярно посещают богатые горожане и оставляют там много денег. Мерсер - известная в городе личность. Он вошёл в избранный круг богатых и влиятельных людей.

- Судьба несправедливо обошлась со мной: я доживаю последние дни, а этот гад процветает. Джеси, если сможешь, прости меня, негодяя. Погубил свою и испортил твою жизнь, - Мерфи, не прощаясь, пошагал прочь.

Расстроенный он вернулся в снятое убогое жилище. Всю ночь не смыкал глаз и размышлял о своей несчастной жизни. Джеси окончательно уничтожила последние надежды на счастье. В этом большом городе он больше никому не был нужен. Осталось выполнить последнее желание: расправиться со злейшим врагом - Мерсером.

Мерфи готовился к возмездию основательно. Нашёл казино и наблюдал за ним. Несколько раз в бинокль рассматривал Мерсера. Он пополнел, отрастил солидный живот, его круглая голова лишилась последних волос. На работу в казино он ездил вместе с водителем и телохранителем на представительском автомобиле по одной дороге в одно и то же время. У Мерфи родился простой и эффективный план. Для его осуществления потребовались мотоцикл, шлем и пистоле с глушителем. С мотоциклом и шлемом проблем не возникло, а пистолет из-за судимости пришлось покупать на чёрном рынке. Наступил решающий день. Мерфи на мотоцикле притаился около дома Мерсера. Когда машина владельца казино выехала из двора, он последовал за ней. В центре города из-за оживлённого движения постоянно возникали пробки. И в этот раз Мерсеру не удалось избежать их. Образовалась длинная вереница автомобилей. Когда загорелся разрешающий сигнал светофора, передовые машины тронулись с места. Это был самый удобный момент для возмездия. Мерфи на мотоцикле, лавируя между автомобилями, подъехал к машине Мерсера, вытащил из кармана пистолет с глушителем и несколько раз выстрелил в тонированное окно. Потом быстро исчез из вида. Осталось узнать результат проведённой операции. Вечером в своём скромном жилище Мерфи просматривал на смартфоне новости в интернете. В сводке местных событий увидел короткое сообщение: «Сегодня утром было совершено покушение на жизнь господина Мерсера, известного бизнесмена, владельца казино. В центре города неизвестный на мотоцикле выстрелил в окно автомобиля, на котором пострадавший направлялся в своё игорное заведение. К счастью, господин Мерсер отделался царапиной на лице. Полиция просит всех свидетелей сообщить приметы преступника». Жгучая досада охватила Мерфи. «Почему судьба благоволит этому гаду и так безжалостна ко мне?» - с горечью подумал он. Два следующих дня неудачный мститель успокаивался и настраивался на следующую попытку.

Он стал наблюдать за врагом и строить новый план покушения. Мерфи выяснил, что Мерсер обзавёлся дорогим бронированным автомобилем и стал ездить в казино окружным путём, чтобы избежать пробок. Бизнесмен постепенно освободился от страха и продолжил обычную жизнь. После работы он любил отдыхать в лучшем ресторане города. Этим обстоятельством воспользовался Мерфи. Несколько вечеров он дежурил около ресторана. Наконец туда прибыл Мерсер с телохранителем. Мерфи положил в мусорный бак сверток со взрывчаткой и притаился в кустах. Ближе к полуночи из ресторана вышли телохранитель и его хозяин. Мерфи нажал кнопку на пульте. Раздался мощный взрыв. Когда рассеялось облако пыли, Мерфи увидел лежащего окровавленного телохранителя, а в нескольких метрах от него сидящего на тротуаре Мерсера с испуганным лицом, покрытым копотью. Ему в который раз повезло: погиб телохранитель, а его отбросило взрывной волной.

Мерсер перепугался и несколько дней просидел дома, боясь появиться на улице, но бизнес требовал его прямого участия. Теперь в казино он добирался с чрезвычайными мерами безопасности. Везде его тщательно прикрывали телохранители. От посещения ресторана он отказался. Болезнь всё чаще мучила Мерфи. Он беспокоился, что не успеет отомстить заклятому врагу. Нужен был радикальный и неожиданный ход и, безусловно, везение, чтобы выполнить последнее дело.

После раздумий у Мерфи родился рискованный и дерзкий план, шансов на успех было немного, но смертельная болезнь заставляла торопиться. Единственным местом для покушения на Мерсера остался небольшой участок улицы рядом с казино. Наиболее уязвимым являлся переход бизнесмена между его автомобилем и зданием, где располагалось игорное заведение. Здесь телохранители особенно старались. Мерфи обдумал каждый шаг и принялся за дело. Мерсер возвращался домой вечером, когда наступали сумерки. Мерфи заранее прибыл к казино, притаился и наблюдал. Как всегда, перед поездкой домой бизнесмен вызвал свой представительный автомобиль. Водитель подъехал к казино и ожидал выхода хозяина. С этого момента у Мерфи было пять минут, чтобы занять выигрышную позицию. Он вышел из засады, где прятался, подошёл к автомобилю и постучал в окошко. Водитель опустил стекло и грозно крикнул: «Чего стучишь? Вали отсюда». Матью не послушался и опять постучал. Открылась дверь, сердитый водитель собрался выйти из машины, но получил удар по шее и обмяк. Мерфи отодвинул его на соседнее сидение, а сам занял водительское кресло и закрыл дверь машины. Скоро появился Мерсер, которого с разных сторон телохранители прикрывали переносными щитами из композитной брони. Когда они приблизились к машине, Мерфи опустил стекло и выстрелил в бизнесмена. Машина резко рванула с места, проехав немного, остановилась. Мерфи пересел на свой мотоцикл и помчался на окраину города к своему жилищу. Утром из новостей он узнал, что на владельца казино было совершено третье покушение. Мерсер получил тяжёлое ранение и находится в реанимации. «Неужели опять выкрутится?» - с досадой подумал отчаявшийся мститель.

Болезнь прогрессировала и всё чаще напоминала Мерфи о приближавшемся конце. Он задумывался о смерти и не мог представить, что окончательно покинет этот мир и канет в пустую, безмолвную вечность, в которой никогда и ничто не происходит. От такой перспективы ему становилось страшно. Это было хуже самой суровой тюрьмы строгого режима. Мерфи позавидовал верующим людям, которые были убеждены, что после физической смерти душа человека не прекращает существование, а переходит в иной, вечный мир. Из интернета он узнал, что таких счастливых более шестидесяти процентов от всего населения Земли. Он, к сожалению, относился к сорока процентам несчастных неверующих. Когда болезнь временно отступала, он отправлялся в город, чтобы отвлечься от грустных мыслей. Случайно на большом экране прочёл рекламу компании со странным названием «Коммерческий рай», которая создала и ввела в эксплуатацию систему с таким же названием. Самое интересное, что эта система позволяла перенести сознание умирающего человека в его цифровую копию и продолжить существование в симуляционном раю. Офис компании находился недалеко, и Мерфи прибыл туда, чтобы задать вопросы, которые его заинтересовали.

- Вы хотите что-то узнать о коммерческом рае? - спросила миловидная девушка в службе поддержки.

- Я познакомился с рекламой коммерческого рая. У меня возникло сомнение, что сознание человека и его цифровая копия могут быть чем-то связаны. Ваша система больше похожа на чудовищный обман людей, мечтающих о продолжении существования после физической смерти, - сказал Мерфи.

- Вы напрасно сомневаетесь. В основу коммерческого рая положено замечательное изобретение известного учёного Андерсона. Он изобрёл способ переключения сознания человека

с мозга на его цифровую копию. Проведённые исследования подтвердили правильность способа. Многие клиенты поверили нам и уже существуют в коммерческом раю.

- Что необходимо сделать, чтобы воспользоваться вашей системой?

- Заключить контракт, пройти обследование, целью которого является создание вашей цифровой копии, и внести первоначальный взнос на личный счёт в раю. Когда почувствуете приближение смертного часа, сообщите в компанию. Вас доставят в приёмный пункт, где будет проведена процедура переключения сознания. После этого вы окажитесь в коммерческом раю.

- Сколько стоит ваша услуга?

- Цена зависит от выбранного уровня комфорта и длительности пребывания. Вы, конечно, понимаете, что содержание цифровых копий требует определённых затрат. Чтобы система могла окупать их и приносить прибыль, родственники клиентов должны регулярно пополнять личные счета жителей рая. Можно при заключении контракта сразу внести деньги за весь срок пребывания.

- Что будет с жителем, у которого кончились деньги на счёте?

- Его безвозвратно удалят из рая. Компания не занимается благотворительностью, поэтому и рай у нас коммерческий.

Мерфи покинул компанию с двойным чувством: с одной стороны, цифровой рай был реальным способом продолжить существование после смерти, а с другой - рай оказался кратковременным, пока не кончатся деньги.

На рекламном экране, установленном на улице, Мерфи неожиданно увидел свою фотографию. Под ней поместилось краткое сообщение: «Разыскивается опасный преступник. Полиция просит граждан сообщить о его местонахождении. За ценные сведения о преступнике полагается денежное вознаграждение». Матью сразу сообразил, что водитель Мерсера успел разглядеть его, пока не потерял сознание. Рядом стоящая пожилая женщина тоже смотрела на экран и иногда поворачивалась в сторону Мерфи. Он торопливо надвинул шлем, вскочил на мотоцикл и быстро удалился от подозрительной старухи. Дома осознал свою грубую ошибку при последнем покушении на Мерсера: надо было действовать в балаклаве. Теперь полиция его разыскивает. Если он попадётся, то вместо цифрового рая получит реальный тюремный ад и окончательное завершение существования. На следующий день он приехал в компанию, заключил контракт, прошёл обследование и основную часть своих сбережений положил на личный счёт в раю. Осталось дождаться критического момента.

Мерфи отсиживался в своей квартире, старался выходить на улицу только в случае крайней необходимости. Не переставая, болела грудь, постоянно мучил кашель, силы постепенно покидали его. Несмотря на меры предосторожности, полиция обнаружила местонахождение Мерфи. Как-то вечером раздался настойчивый стук в дверь, и раздался требовательный голос: «Полиция. Немедленно открывай дверь». Наступил момент истины. Мерфи напряг последние силы, открыл окно и спрыгнул на землю, благо его квартира находилась на первом этаже. Но скрыться не удалось: его остановил полицейский. Он направил на Мерфи пистолет и приказал поднять руки. Потом стал отстёгивать от пояса наручники. Когда приблизился, Мерфи стремительно ударил его в шею. Этому приёму его научили в тюрьме. Полицейский упал и потерял сознание. Мерфи из последних сил побрёл подальше от дома. Недалеко находилась крытая остановка для пассажиров такси. Он дотащился до неё, опустился на лавочку, достал из кармана смартфон и позвонил в компанию. Прошло, как ему показалось, целая вечность. Послышались приближающиеся голоса полицейских. В этот момент к остановке подъехала машина. Из неё вышли санитары с носилками, и Мерфи потерял сознание.

Глава 2

Мерфи очнулся, открыл глаза и увидел стоявшего рядом полного старика с длинной седой бородой и блестящей лысиной.

- Добро пожаловать в коммерческий рай, - произнёс он. - Вы находитесь в Центре приёма новых жителей. Сейчас я проведу для вас вводный инструктаж. Цифровой рай, в который вы попали, досконально имитирует все жизненные процессы реального земного мира. Наш житель, как и обычный человек, обладает осязанием, обонянием, вкусом, слухом, зрением и вестибулярным аппаратом. Он может испытывать различные эмоции: радость, грусть, страх, гнев, удивление, отвращение. Ему присущи чувства любви, обиды, вины, стыда и так далее. Поведением жителя управляет его цифровая копия. Он испытывает потребности в одежде, еде, жилище, медицинской помощи, развлечениях, отдыхе. Компания господина Брикмана постаралась сделать коммерческий рай максимально реалистичным. Вновь прибывшие сюда быстро забывают о симуляции и воспринимают рай, как настоящий мир. Теперь немного скажу о проживании в раю. Оно платное, за любые товары и услуги необходимо платить. Все жители имеют личный счёт в Едином райском банке и свободно распоряжаются своими деньгами. Этот счёт могут пополнять живые родственники или другие жители рая. Если на счету у жителя закончились деньги, то он безвозвратно исключается из рая.

- Странная получается ситуация: за умозрительные товары и услуги жители платят реальные деньги, - возмутился Мерфи.

- Эти деньги идут на возмещения эксплуатационных расходов системы, оплату труда сотрудников компании и на прибыль.

- Жители рая должны работать?

- Нет, они свободно распоряжаются своим временем: развлекаются, общаются с друзьями, занимаются спортом, отдыхают на природе. Единственное требование не нарушать правопорядок в раю и проявлять лояльность к власти. За порядком следит полиция.

- А кто же работает в полиции, банке, больницах, сфере обслуживания?

- Коммерческим раем управляет искусственный разум. Жители называют его мессиром. У него множество слуг. Я один из них. Слуги занимаются обслуживанием жителей и, в частности, поддерживают порядок в раю.

- Где я смогу поселиться?

- В раю существуют два вида поселений. Они отличаются уровнями комфорта и оплатой проживания. Минимальный уровень удобств предоставляют города серии Стандарт, а максимальный - города серии Люкс. На вашем счету небольшая сумма. Советую выбрать дешёвое стандартное поселение. Сейчас как раз заселяется город Стандарт-22.

- Я согласен.

- Мой помощник отвезёт вас туда и покажет квартиру, где будете жить. Сразу хочу предупредить: надо регулярно оплачивать жилищно-коммунальные расходы. В противном случае вас выселят из квартиры. Станете бездомным.

Город Стандарт-22 представлял собой квадратную сетку улиц с однообразными домами, которые содержали типичные квартиры с маленькой комнатой, тесной кухней и санузлом. Из-за компактности города общественный транспорт отсутствовал. Жители перемещались по улицам пешком или на велосипедах. Аскетичную обстановку оживлял аккуратно подстриженный кустарник, который отделял пешеходные дорожки от проезжей части. На первых этажах зданий находились магазины, кафе, столовые и различные предприятия бытового обслуживания. В центре города разместились муниципальный совет, отделение банка и управление полиции. На северной окраине находился лесопарк с развлекательными аттракционами и спортивными площадками, а на южной располагались вокзалы. На автобусе можно было добраться до озера

с благоустроенным пляжем и зоны отдыха, а на поезде доехать до соседних городов. Все местные достопримечательности Мерфи обследовал быстро. Рай показался ему скупым и скучным.

Чтобы развеяться и получить новые впечатления, Матью отправился в соседний город Люкс-5, где обитали богатые жители. Центральную часть города заняли органы городского управления, отделение банка, супермаркеты, рестораны, кинотеатры, варьете, спортивный комплекс и другие предприятия из сферы услуг. Жилищный комплекс состоял из помпезных усадьб с дворцами, хозяйственными постройками, бассейнами, внутренними парками. Город утопал в зелени. По дорогам двигался оживлённый поток престижных автомобилей. Во всём ощущались необузданная роскошь, максимальная эксклюзивность и сумасшедшая дороговизна. Здесь был совсем другой рай, основанный на принципе: за ваши деньги любой каприз.

Во время прогулки по городу рядом с Мерфи остановился шикарный лимузин. Из него вышел полный господин среднего возраста и пристально посмотрел на Матью.

- Мерфи, чёрт возьми, это ты что ли? - воскликнул он.

- Рад видеть, Мерсер. Значит, всё-таки я прикончил тебя. Есть справедливость на свете, - обрадовался Мерфи.

- Послушай, приятель, мне до сих пор непонятно, почему ты смертельно обиделся на меня. Я же не виноват, что ты подвернул ногу. Вдвоём мы не смогли бы удрать от полиции, и оба сели на нары. Так было бы лучше?

- Так было бы честней.

- Послушай, Матью, ты добился своего и отправил меня в этот рай. Предлагаю завершить противоборство и восстановить деловые отношения.

- Тут нет никаких дел, а есть примитивные развлечения и дремучая тоска.

- Этой безрадостной ситуацией я хочу воспользоваться и заработать кучу денег. Они очень нужны здесь.

- Безусловно, деньги нужны. Моих сбережений в лучшем случае хватит на год пребывания в раю. Местные жители только развлекаются, а работают лишь слуги мессира. Здесь нет предпринимателей.

- Я буду первым из них. Собираюсь создать казино. Азартные игры за деньги затягивают, превращают развлечение в навязчивую потребность. Учёные утверждают, что сложное взаимодействие биологических и психологических механизмов заставляет игроманов постоянно играть, проигрывать и отыгрываться. Этот научно обоснованный факт позволяет умным людям хорошо зарабатывать. Надеюсь, разработчики коммерческого рая не догадались запретить азартные игры.

- Чем я могу помочь?

- Для работы казино потребуются технический и игровой персонал, а также охранники. Ты можешь возглавить службу безопасности казино. Будешь получать хорошую зарплату. Согласен?

- Интересно получается: в земной жизни мы были непримиримыми врагами, а в раю вдруг стали деловыми компаньонами. Не хочется через год покинуть этот рай, поэтому принимаю твоё предложение.

Мерсер развил бурную деятельность. Он купил дом в центре города, оборудовал игровой зал, кассу, служебные помещения, нанял необходимый персонал. Потратил большую часть денег со своего счёта. Мерсер рисковал отчаянно. Оставалось загадкой, как мессир отнесётся к этому начинанию. Богатая скучавшая публика потянулась в открытое казино. Деньги потекли на счёт Мерсера. Мерфи значительно улучшил своё финансовое положение. Он купил автомобиль, чтобы ездить из дома на работу.

Однажды в казино заглянул Гейт, самый богатый житель рая. Про этого экстравагантного господина ходили разные слухи. Некоторые утверждали, что его погубила любовница, в которую он был страстно влюблён. Взбалмошная красавица переметнулась к конкуренту Гейта

после того, как он подарил ей престижный автомобиль. Покинутый любовник долго страдал, уговаривал объект обожания вернуться, но всё было напрасно. Тогда он проклял любовницу, её нового избранника и весь окружающий мир. Гейт заключил договор с компанией «Коммерческий рай», прибыл в приёмный пункт и проглотил какую-то отраву. Сотрудники компании чудом успели переместить его в рай. Гейт пользовался популярностью среди жителей. На его счету находились огромные средства. Богач не был скупердяем и охотно помогал тем, кто попадал в трудное положение. Гейт посидел за игровым автоматом, сделал несколько ставок на рулетке. Ему понравилось казино. Он сказал Мерсеру, что станет постоянным посетителем его игрового заведения.

В казино приходил и ещё один богатый господин - Морган. Он недолюбливал чудаковатого Гейта, который в свою очередь презирал Моргана за жадность и высокомерие. Моргану в казино часто везло. Посетители игрового заведения считали его счастливчиком и завидовали ему. И вот соперники сошлись за одним столом в блэкджеке. Гейт и Морган сделали приличные ставки, переместив горку фишек в свои боксы. К столу подошли любопытные посетители, чтобы понаблюдать за поединком двух богачей. Дилер раздал себе и игрокам по две карты. У Гейта получились четверка и семёрка, а у Моргана - пятёрка и шестёрка. У дилера оказалась девятка, вторая карта лежала рубашкой вверх. Игроки решили взять ещё по одной карте. Гейту досталась восьмёрка, а Моргану - семёрка. Дилер не стал брать себе дополнительную карту. Соперники задумались. Гейт испугался перебора и остановился, а Морган рискнул. Дилер положил ему тройку и открыл свою закрытую карту. Это был король.

- Выиграл господин Морган, - провозгласил он и передвинул счастливчику выигранные фишки.

- Трусливо играли, господин Гейт, надо было рисковать, - насмешливо сказал победитель. - Желаете ещё раз попробовать?

Гейт сходил в кассу и пришёл к игровому столу с контейнером, наполненным фишками, которые разместил в своём боксе.

- Я готов, а вы хотите опять испытать свою удачу? - спросил он.

- Разумеется, - ответил соперник и поставил все имевшиеся фишки.

- Господа, ставки сделаны, - сказал дилер и стал раздавать карты.

Наступила напряжённая тишина. Публика с интересом смотрела на игровой стол. Гейт получил девятку, Морган десятку, а дилер себе положил восьмёрку. Потом Гейту досталась дама, а сопернику пришёл туз. Публика восторженно ахнула.

- У господина Моргана блэкджек, - произнёс дилер. - Он победил.

- Чёрт побери, вам необыкновенно везёт, - воскликнул раздосадованный Гейт. - Давайте завтра продолжил наше соревнование.

- Охотно, - ответил везунчик, складывая гору выигранных фишек в контейнер.

Следующие три дня посетители казино оставили без внимания игровые автоматы, рулетку и собирались вокруг стола, где разворачивалось сражение двух богатейших игроков. Было разыграно несколько партий. Попеременно выигрывали Морган и дилер, а от несчастного Гейта удача окончательно отвернулась. На него было больно смотреть. В конце концов Гейт рассвирепел и потребовал привести хозяина заведения. Мерфи сбегал в кабинет Мерсера и доложил о требовании посетителя. Владелец казино поспешил в игровой зал.

- Что случилось? - спросил он у возбуждённого Гейта.

- В вашем казино происходит жуткое надувательство, - возмутился неудачник с покрасневшем от злости лицом. - Ваш сотрудник и счастливчик Морган, похоже, сговорились и постоянно облапошивали меня. За четыре дня мне не удалось ни разу победить.

- Возможно, в игре вы принимали не лучшие решения и делали неоптимальные ходы, - дипломатично возрастил Мерсер.

- Какие решения, какие ходы, если при первоначальной раздаче карт им выпадал блэкджек. От меня тут ничего не зависело.

- И что тут необыкновенного. Бывает и такое везение.

- Бывает иногда, но не несколько раз подряд. Такой случай практически невозможен.

- Что вы хотите от меня? - недовольно спросил Мерсер.

- Чтобы вы провели внутренне расследование и наказали шулеров.

- Этого я делать не буду. Считаю, что вас никто не обманывал.

- Отказываетесь? Об этом ещё пожалеете, - Гейт торопливой походкой покинул казино.

Через несколько дней в казино пожаловал полицейский. Мерфи проводил его в кабинет хозяина.

- Гражданин Мерсер, на вас поступила жалоба, - заявил он.

- Догадываюсь, кто её подал. У него совершенно бездоказательные претензии. В азартных играх бывают всякие случаи, - оправдывался Мерсер.

- При желании претензии можно доказать. Мошеннические действия потянут на пару лет тюремного заключения. Вы станете первым заключённом в раю. Однако можно урегулировать возникший инцидент.

- Не собираюсь ничего урегулировать. У меня много свидетелей, которые подтвердят, что господина Гейта никто не обманывал. Всё было по-честному.

- Не хотите договариваться по-хорошему, будет по-плохому, - пригрозил полицейский и удалился.

Спустя некоторое время в казино появился странный тип с крупной головой и длинными руками и представился Эрлихом. Постоянные посетители его впервые увидели. Поначалу он просто наблюдал за чужой игрой, потом и сам решил попробовать. Его заинтересовала рулетка.

- Вы первый раз пытаете счастье на рулетке, - спросила его пожилая женщина в пенсне и с веером в руке.

- Да, хочу попробовать. Какую ставку посоветуете выбрать? - поинтересовался Эрлих.

- Можно сделать ставку на один или несколько номеров. На один номер выигрыш максимальный: тридцать пять к одному. Угадать этот номер очень трудно. Лучше всего начать с каре, на четыре номера. А дальше будет видно.

- Спасибо, миссис, за совет, но я люблю рисковать. Буду по очереди ставить максимальную ставку на последовательные числа: один, два, три и так далее. Вам нравится мой простой и гениальный план?

- План кошмарный. Вы проиграете все деньги.

- Делайте свои ставки, господа, - провозгласил дилер.

Игроки разместили фишки на игровом поле, а Эрлих поставил на число один.

- Ставок больше нет, - дилер раскрутил колесо и запустил шарик. - Один красный, - объявил он, когда шарик остановился.

- Вам повезло, - удивилась дама в пенсне. - Больше не стоит рисковать.

- Не беспокойтесь, миссис, я знаю, что надо делать, - заявил незнакомец.

Эрлих поставил фишки на число два.

- Два чёрный, - раздался встревоженный голос дилера, когда шарик попал в лунку на чёрном секторе с числом два.

- Так не бывает, - воскликнула дама. - Вы дважды угадали.

Игроки у рулетки перестали делать ставки и наблюдали за действиями удачливого незнакомца, а он сделал максимальную ставку на тройку и снова выиграл. Далее последовали ставки на четвёрку и пятёрку. Шарик, как завороженный, каждый раз останавливался в нужной лунке. Мерсер, наблюдавший в своём кабинете за ситуацией в игровом зале, срочно подошёл к рулетке.

- Господа, по техническим причинам этот стол временно закрывается, - объявил он.

Довольный Эрлих с контейнером, в котором лежала солидная стопка фишек, отправился в кассу, чтобы их обналичить, а игроки разошлись по казино.

- Что за чертовщина здесь происходит? - спросил Мерсер.

- Я сам не понимаю, как игрок пять раз подряд угадал нужное число. Вероятность такого события составляет миллионную долю процента. Может быть, рулетка сломалась? - предположил дилер.

- Давай проверим. Крути колесо. Если будут выпадать числа шесть, семь и так далее, то рулетка действительно неисправна, - приказал хозяин казино.

Предположение не оправдалось: рулетка выдавала случайные числа.

- А ты что думаешь? - спросил Мерсер начальника службы безопасности.

- Думаю, что Эрлих не простой житель рая, а слуга мессира и, скорее всего, служит в полиции. Он обладает какими-то необыкновенными способностями и заставлял рулетку выдавать нужные числа, - ответил Мерфи.

- Ты полагаешь, что его приход в казино связан с жалобой Гейта?

- Конечно. Полицейский хотел урегулировать конфликт, разумеется, не бесплатно, но ты отказался. Вот он решил наказать тебя таким своеобразным способом.

- Что же теперь делать? Если этот Эрлих будет каждый день приходить и постоянно выигрывать, то он разорит нас, - испугался Мерсер.

- Надо найти предлог, чтобы не пускать его в казино.

- А это хорошее предложение.

Мерсер закрыл казино на пару дней и объявил о входе по пригласительным билетам. Постоянные посетители получили их в кассе заведения. После этого казино продолжило работу. Прошло несколько беспокойных дней, и наконец появился Эрлих. Охранник на входе потребовал предъявить пригласительный билет. Эрлих грубо оттолкнул его и вошёл в казино. На его пути встал Мерфи.

- Господин Эрлих, сюда допускаются только постоянные посетители, имеющие пригласительные билеты, - спокойно объяснил Мерфи. - Прошу покинуть казино.

- Мне нужно переговорить с владельцем заведения, - потребовал Эрлих.

Мерфи позвал хозяина.

- Вы ведёте нечестную игру. Я не хочу иметь с вами никаких дел. Убирайтесь, иначе охранники вышвырнут вас на улицу, - смело заявил Мерсер.

Эрлих достал из кармана пистолет и выстрелил в Мерсера, развернулся и быстро удалился. Никто не успел среагировать на его неожиданный поступок. Владелец казино рухнул на пол. Мерфи потрогал на шее пульс. Приятель ещё был жив. Охранник вызвал скорую медицинскую помощь. Она увезла Мерсера в городскую больницу. Мерфи позвонил в полицию. Вскоре прибыли полицейская бригада. Мерфи рассказал следователю, что произошло. С помощью свидетелей был составлен детальный портрет подозреваемого. На следующий день Мерфи отправился в больницу, чтобы узнать о состоянии владельца казино. Врач сообщил ему, что была проведена операция по извлечению пули. Состояние больного критическое, поскольку задет жизненно важный орган. Необходима дополнительная сложная и дорогая операция. Для её проведения нужна большая сумма денег. Требуемые деньги были оперативно переведены на счёт больницы. Мерсера повторно прооперировали, и спустя некоторое время он вышел из больницы.

- Как продвигается расследование, - поинтересовался выздоровевший владелец казино.

- В полиции мне сообщили, что расследование прекращено, дело закрыто, поскольку житель Эрлих с указанной внешностью в коммерческом раю не числится, - ответил Мерфи.

- Как интересно. А кто же тогда стрелял в меня? Кстати, лечение в больнице обошлось в огромную сумму. На личном счету сохранились жалкие остатки. Казино, того и гляди, разорится. Полиция, по существу, отказалась искать преступника, а кто возместит мои потери?

- Я, кажется, понял. Жалоба Гейта была лишь предлогом, чтобы наехать на тебя. Властям жутко не понравилось казино, поскольку оно оттягивало большие средства жителей от развлекательных услуг рая. Ты замахнулся на деньги, которые власти считали своими. Слуга Эрлих сначала пытался разорить казино с помощью своих необыкновенных способностей. Когда этот фокус не удался, он отправил тебя в больницу с огнестрельным ранением. Врачи оставили тебя без денег, а казино оказалось на грани закрытия. Всё разыграно, как по нотам.

- Что же делать? - расстроился Мерсер. - Может, обратиться в суд, подать жалобу на неправомерные действия местной полиции?

- Попытаться можно, правда, шансов на успех мало.

Мерсер подготовил жалобу и отправил её в суд. Вскоре состоялось судебное заседание по её рассмотрению. Кроме судьи и секретаря, присутствовали Мерсер, Мерфи и начальник городской полиции. Выслушав претензии потерпевшего и позицию полиции, судья огласил решение: жалоба отклонена, поскольку в действиях полиции нарушений не обнаружено. Полиция следит за соблюдением законов жителями рая. Некто Эрлих не являлся жителем, а относился к аппарату управления мессира. О законности его действий мог судить только мессир. Его уведомили о возникшем инциденте. Как он поступил с Эрлихом, неизвестно. Так бесславно закончился поход приятелей в суд.

- Это же чудовищное самоуправство, - воскликнул Мерсер. - Власти наплевали на все законы и творят произвол. Вот такой рай создала компания господина Брикмана.

Глава 3

Начинающему бизнесмену Брикману отец оставил небольшой капитал, который он вложил в своё первое дело и удвоил его. Благодаря успеху он убедился в своих незаурядных способностях и решил во что бы то ни стало войти в круг богатых и влиятельных господ. Путь к поставленной цели оказался трудным. Брикман перепробовал различные виды бизнеса. Везде существовала жёсткая конкуренция, и первые позиции занимали сильные соперники. Ему помог случай. Учёный Андерсон придумал способ переключения сознания человека с головного мозга на цифровую копию и получил патент. Брикман сразу оценил перспективность способа и купил у автора исключительное право на изобретение. Он задумал создать невиданное дело - коммерческий рай для ушедших из жизни людей. На протяжении всей истории человечества люди задумывались о возможности существования после физической смерти. Верующие люди надеялись на вечную душу. Философствующие мыслители считали, что после смерти человек возвращался к истокам реальности, где происходило его перевоплощение и перемещение в другое измерение. Суровые материалисты полагали, что после смерти уже нет ничего, и с плохо скрываемым страхом готовились к небытию. Последняя многочисленная категория людей нуждалась в действенной поддержке. Брикман решил подарить ей надежду на жизнь после смерти.

Для реализации своего проекта он создал компанию «Коммерческий рай», собрал большой творческий коллектив, который включал специалистов в области искусственного разума, социологов, психологов, программистов, архитекторов виртуальности, специалистов по средствам обработки данных и телекоммуникационному оборудованию. Бизнесмен лично разработал концепцию системы коммерческого рая. Её основу составили мощный дата-центр и искусственный разум, который формировал симуляцию рая с его внешней обстановкой и жителями. Рай состоял из поселений с разным уровнем возможностей. Пребывание в коммерческом раю было платным. Плата зависела от уровня комфорта. Клиент, желавший поселиться в раю, проходил детальное обследование, в результате которого формировалась его цифровая копия. При приближении смерти сознание клиента переключалось на его копию. Клиент оказывался в раю, который развивался в соответствии с установленными правилами и действиями жителей. Главными требованиями к раю, по замыслу Брикмана, были максимальная реалистичность всех объектов и процессов, правопорядок, аналогичный порядку в стране, равенство перед законом жителей и представителей власти, свободное времяпрепровождение населения, бесплатные одежда, еда, медицинская помощь и фиксированные цены на товары и услуги. Бизнесмен считал, что ему удалось совместить комфортные условия существования обитателей рая и экономическую эффективность системы.

Брикман не стал возлагать на себя техническое руководство проектированием системы, для этой работы потребовался главный конструктор. Бизнесмен вспомнил о ведущем специалисте Харрисоне. Он был пенсионного возраста и имел большой опыт в области искусственного разума. У Харрисона были свои представления о коммерческом рае. Он считал, что при симуляции не стоит увлекаться реалистичностью, и говорил хозяину: «Пусть жители будут всегда накормлены и здоровы. Тогда не потребуются продовольственные магазины, кафе, рестораны, больницы. У жителей появится больше свободного времени для спорта и развлечений. Система станет проще и надёжнее». Брикман с ним не согласился, поскольку клиент компании не должен столкнуться с существенными различиями между реальным и симуляционным миром. Другим спорным моментом была безопасность жителей рая. Харрисон утверждал, что искусственный разум - опасный объект, и нужны механизмы для его контроля и предупреждения недопустимых действий. Например, можно предусмотреть участие жителей в управлении раем. Брикман посчитал, что это надуманные опасения, искусственный разум будет находиться под

присмотром операторов системы. Проектирование системы затянулась на продолжительное время. Ничего подобного в стране и за рубежом не было. Часто возникали трудноразрешимые проблемы. Для их преодоления Брикман организовал совет специалистов. Харрисон настойчиво требовал создания устройства безопасности, но совет его не поддержал. Возник конфликт главного конструктора и ведущих специалистов. Брикман был вынужден назначить нового главного конструктора. Им стал молодой и энергичный специалист Джексон. Все возникшие проблемы были оперативно устранены. Проектирование системы завершилось. Далее началась более понятная работа: закупка комплектующих материалов и изделий, сборка составных частей и системы в целом, испытания. Наконец коммерческий рай был готов к приёму жителей.

Организованная Брикманом мощная реклама привлекла множество клиентов, которые заключили договора с компанией. Вскоре в раю появились первые жители. Они начали заселять райские города. Деньги потекли на счёт компании. Вложенные в систему огромные средства постепенно окупались. Брикман радовался успеху необычного и рискованного дела. Появились первые трудности. Граждан волновало состояние жителей коммерческого рая. Они потребовали у Брикмана достоверную информацию о своих подопечных. Брикман пригласил в компанию профессора Липмана, известного специалиста по созданию симуляционных миров, и предложил ему должность советника.

- Профессор, родственники наших клиентов интересуются их состоянием в коммерческом раю, - обозначил возникшую ситуацию владелец компании. - Их можно понять. Они платят компании значительные деньги, но ничего не знают о жителях рая. В процессе создания системы этот момент был совершенно упущен. Подумайте, что можно сделать, чтобы успокоить граждан.

После знакомства с составом и принципами действия системы у профессора появились предложения по усовершенствованию коммерческого рая.

- Для организации контактов граждан с жителями рая можно организовать своеобразную почту, - предложил Липман. - Со стороны рая она будет выглядеть, как старинные почтовые ящики на входе в жилой дом. У каждого жителя будет свой ящик, в который он будет помещать отправляемые и вынимать получаемые письма. Со стороны реального мира это будет обычная электронная почта.

- Прекрасное предложение, - похвалил Брикман. - Желательно ограничить частоту переписки, например, раз в месяц. Живые люди не должны влиять на жителей рая.

Бизнесмен рассказал главному конструктору о предложении Липмана и потребовал провести доработки в системе.

- Безусловно, родственники наших клиентов могут получать информацию о состоянии своих протеже, но организовывать постоянную переписку между ними не имеет смысла, - возразил Джексон. - Достаточно по запросу граждан формировать справку о состоянии запрошенного жителя. Для этого потребуются минимальные доработки системы.

- Такие сведения о жителях рая не устроят граждан и вызовут недоверие, поскольку операторы системы могут скрывать нежелательную информацию. Поэтому надо сделать так, как предложил Липман.

Вскоре в домах жителей рая появились почтовые ящики, и возникла возможность переписки с живыми родственниками и знакомыми. Брикман уведомил граждан о контактах с жителями коммерческого рая. Пришедшие письма из рая вызвали негодование граждан. На сайт компании стали приходить гневные отзывы. Неожиданно для себя Брикман узнал возмутительные новости, потребовал предоставить ему письма жителей рая с наиболее вопиющими нарушениями и вызвал главного конструктора.

- Джексон, ты меня разочаровал, - заявил Брикман. - Я пожалел о том, что поменял Харрисона на тебя. Что ты натворил в коммерческом раю? Жуткие нарушения с ценами и произвол искусственного разума. В письмах жителей рая сплошные жалобы.

- Хозяин, это временные трудности. Мелкие нарушения преувеличены, - пытался оправдаться Джексон.

- Почему стали платными одежда, еда и медицинская помощь? Кто отменил фиксированные цены на остальные услуги и значительно их увеличил? Почему аппарат управления коммерческим раем игнорировал законы? Это ты называешь мелкими нарушениями?

- Согласен, что с ценами вышла какая-то неразбериха. Придётся провести дополнительное обучение искусственного разума, чтобы исправить положение в раю.

- А вот пример неслыханного произвола властей рая. Некто Мерсер организовал казино и хорошо зарабатывал. Это не понравилось властям. Они придумали безобразную махинацию: Мерсер получил опасное огнестрельное ранение, а врачи в больнице сделали дорогую операцию и разорили находчивого предпринимателя. Что скажешь теперь?

- Я разберусь с этой историей.

- Джексон, ты должен понять, если мы в кратчайший срок не исправим положение в коммерческом раю, то новых клиентов у нас не будет, а родственники жителей рая подадут многочисленные жалобы в суд. Компания окажется на грани банкротства. Даю тебе две недели на доработку системы. Если жалобы из рая не прекратятся, уволю из компании, а Харрисона сделаю главным конструктором.

Две недели, отпущенные Джексону, прошли. Жалобы из рая, как по мановению волшебной палочки, пропали. Жители сообщили своим живым родственникам, что у них всё хорошо, и они всем довольны. Такая резкая перемена в раю вызвала сомнение граждан, они высказали предположение о цензуре писем. У Брикмана появилось недоверие к главному конструктору. Потребовался механизм объективного контроля состояния коммерческого рая. За помощью он обратился к своему советнику. Липман обещал подумать.

Спустя некоторое время, профессор подготовил свои предложения.

- Для получения объективной информации о положении в коммерческом раю нужно туда поникнуть, оценить сложившуюся ситуацию и вернуться в реальный мир, - доложил Липман. - Звучит фантастично. Я посоветовался с изобретателем Андерсоном. В результате родилась интересная идея. В системе необходимо создать специальное рабочее место, на котором наблюдатель в состоянии глубокого сна подключится к симуляции и начнёт управлять своей цифровой копией. Наблюдатель окажется в коммерческом раю и познакомится с состоянием жителей. Через определённое время оператор системы разбудит наблюдателя. Он возвратится в наш мир и расскажет о полученных сведениях.

Разработку рабочего места наблюдателя Брикман поручил Харрисону. Джексон почувствовал, что его положение в компании стало шатким и заволновался. Работа закипела. Когда она подходила к концу, случилось несчастье: во время обеда в столовой Харрисон отравился и умер. Он как бы предчувствовал близкую смерть и обеспечил себе место в коммерческом раю. Пока жизнь ещё теплилась в теле, сотрудники оперативно доставили старика в приёмный пункт и обеспечили его переход в рай. Печальное событие потрясло Брикмана. Он понял, что в компании произошло убийство. Кому-то очень не понравился талантливый ведущий специалист. Харрисон вёл одинокий образ жизни, поэтому никто не стремился узнать истинную причину его смерти. Брикман организовал похороны старика и не стал обращаться в полицию.

Уже без Харрисона сотрудники завершили создание рабочего места наблюдателя. Оно было готово для получения объективной информации о положении в коммерческом раю. На совете специалистов определялся первый наблюдатель.

- В коммерческом раю сложилась непростая ситуация, - заявил Брикман. - После отличного начала эксплуатации в системе возникли серьёзные проблемы, и граждане засомневались в безопасности рая. Была проведена доработка системы. Главный конструктор Джексон утверждал, что все допущенные ошибки исправлены. Жители рая сообщили живым родственникам, что у них всё в порядке. Однако граждане сомневаются, что в раю положение нормализова-

лось. Первый наблюдатель должен убедиться в этом. Чтобы получить абсолютно достоверную информацию, в коммерческий рай должен отправиться я.

- Хозяин, вы подвергаете себя огромному риску, - предупредил Джексон. - Созданное рабочее место не испытано в реальной обстановке. Нет полной гарантии, что ваше сознание после посещения рая вернётся в нормальное состояние. Вполне возможны психические расстройства. Целесообразно первым наблюдателем назначить меня.

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.