

# Андрей Львович Ливадный

## Черный оазис

### Аннотация

*3805 год.*

*Скука заставляет молодого человека из богатой семьи искать новые развлечения. В результате он оказывается в фантомном мире так называемого «Черного Оазиса» — игровой реальности, максимально приближенной к настоящему миру. Он не подозревает, что все вокруг преследует лишь одну цель, — выковать не знающих пощады бойцов для корпорации, которой владеет его отец.*

*Роскошный особняк, окруженный тенистым парком, спал.*

Робким голубоватым светом теплилось лишь одно из окон на первом этаже. За ним простиралась комната, богато обставленная дорогой современной мебелью, по полу в живописном беспорядке были разбросаны интеллектуальные кибернетические устройства, у дальней стены ровно светил полусферой стереомонитора мощный компьютерный терминал.

Старинные часы в гостиной только что пробили три раза.

Маркусу не спалось. Он вообще не ложился, а неприбранная постель была разворошена специально на тот случай, если отец или мать вдруг заглянут в комнату.

Единственному отпрыску семьи Моллиганов недавно исполнилось тринадцать лет, а душа мальчика, который в перспективе должен был

унаследовать огромную корпорацию “Мунэксплоит”<sup>1</sup>, уже была отравлена худшим из ядов, имя которому - скука.

Слишком маленький, чтобы принимать участие в делах “семьи”, но уже выросший из круга интересов ребенка, он являлся типичным представителем своего поколения. Здесь не играли существенной роли окружающие его материальные блага, источником яда, отравившего душу и заставившего так рано потерять интерес к жизни, был терминал компьютера, взиравший на подростка своим огромным немигающим оком, похожим на выпученный из эбеново-черной стены голубой глаз.

Маркус не задумывался над тем, сколько еще его ровесников испытывают в данную минуту такую

---

<sup>1</sup> Мунэксплоит - Мун - луна, эксплоит - разработка, то есть в переводе с интеранглийского “Лунные разработки”.

же отчаянную скуку, которая не давала ему уснуть. В каждой среднестатистической семье обязательно имелся компьютерный терминал, а любой ребенок, благодаря заботам корпорации “Мун”, при рождении получал имплантированное в правую височную область гнездо, предназначенное для прямого контакта с компьютерными системами.

Прогресс в сфере цифровых технологий ушел так далеко, что для соединения с машиной уже не требовался, как раньше, соединительный оптико-волоконный кабель - его с недавних пор заменил инфракрасный порт, освобождающий пользователя от всех неудобств, связанных с черным глянцевитым проводом, который многие называли “змеей”.

Мальчик сидел на полу, скрестив

ноги. Среди разбросанных вокруг кибернетических устройств возвышались стойки с кристаллодисками. В данный момент предназначенное для их считывания адаптационное гнездо компьютерного комплекса пустовало: оно раскрылось, будто бутон пластиковой лилии, в ожидании, когда в него вставят очередной носитель информации.

Пальцы Маркуса перебирали кристаллодиски, которых накопилось уже больше двух сотен. Глаза равнодушно скользили по голографическим вставкам, не находя среди названий и аннотаций ничего привлекательного.

Возможно, его пресыщенность была вызвана полнейшим отсутствием жизненных проблем и стопроцентным материальным благосостоянием.

Отчасти - да. Но только отчасти,

потому что десятки тысяч его сверстников в различных мирах рано или поздно испытывали то же самое. Они были разными: мальчики и девочки, богатые и бедные, добрые и злые; их объединяло лишь одно - наличие импланта в височной области и свободный доступ к компьютерам.

“Синдром безразличия” - так окрестили психологи эту болезнь.

Виртуальная зависимость, о которой много писали и говорили в прошлом, не выродилась, но мутировала, и теперь главным вирусом данного заболевания являлось не болезненное влечение к миру фантомных образов, а наоборот - отвращение к нему.

Давно прошло то время, когда дети сходили с ума, не выдерживая нелимитированного контакта с виртуальной средой, канули в Лету бледные мальчики и девочки,

проводящие большую часть свободного времени в неудобных, стесняющих тело виртуальных костюмах, даже кабели нейросенсорного контакта более не использовались в качестве посредника между человеческим мозгом и машиной.

Изящество технологий вкупе с абсолютной доступностью кибернетических систем для представителей любой социальной прослойки населения коренным образом изменило проблему.

Что можно ожидать от ребенка, который к тринадцати годам перепробовал в своей виртуальной жизни все, начиная от убийств и заканчивая сексом? Только скуки, потому что мозг человека обладает огромным потенциалом приспособляемости, а бытие, как известно, определяет сознание. Чтобы

испытать те впечатления, которые уже пережил Маркус, человеку прошлых столетий требовалась целая жизнь.

Сидя на полу и машинально перебирая кристаллодиски с давно приевшимися эмблемами и названиями виртуальных миров или игр, мальчик чувствовал, как в его душе растет глухое отчаяние. Страстно хотелось чего-то нового, неиспытанного, но голографические вставки упрямо предлагали одно и то же.

От этого возникало одно желание - взять стойку с дорогостоящими кристаллами и швырнуть ее так, чтобы все разлетелось вдребезги, ударившись о стену.

Возможно, этим бы и окончилась изнурительная, бессмысленная бессонница юного Моллигана, не поверни он голову.

Взгляд, брошенный через окно,



показал ему панораму звездного неба, где царили одиннадцать ярких звезд созвездия Омикрон. Чуть ниже темнели контуры зданий большого города, а в узкой прослойке между звездным небом и скупо освещенной землей бесновались огни голографических реклам, среди которых ярко выделялась бросающаяся в глаза призывная надпись:

*“Черный Оазис” ждет тебя. Выиграй миллион кредитов или хотя бы попытайся выжить в предлагаемом мире!”*.

Взгляд мальчика буквально прирос к этой влекущей надписи.

*“Черный Оазис”* ? Маркус недоверчиво смотрел на яркие буквы. Что-то он не мог припомнить такого названия.

Еще раз взглянув за окно, он повернул голову к терминалу. Ему не

приходилось вставлять, чтобы его мысленные команды были переданы сервисной оболочке домашней кибернетической системы. Имплант, вживленный в правую височную область, трепетно замигал едва приметным индикатором, посылая системе мысли подростка, автоматически трансформированные в язык машинных кодов.

Раскрытое адаптационное гнездо бесшумно захлопнулось, втянув свои лепестки внутрь обтекаемого корпуса, а на мониторе, к изумлению Маркуса, внезапно появилась объемная надпись:

*“Извините, доступ невозможен. Первичное соединение с “Черным Оазисом” осуществимо только в определенных, специально оборудованных центрах”.*

Несколько минут мальчик озадаченно смотрел на надпись, а

потом встал и принялся одеваться.

Через минуту он, прихватив свою личную кредитную карту, приподнял легкую раму пластикового окна и выскользнул в прохладную ночь, благо его комната располагалась на первом этаже особняка, а охранные системы прилегающего к дому парка не реагировали на Моллигана-младшего.

Возможно, утром его ожидает хорошая взбучка, но сейчас Маркусом владело одно стремление - хоть ненадолго избавиться от снедавшей его душу скуки.