

ERNEST CLINE

READY
PLAYER
ONE



HRA ZAČÍNÁ



NAKLADATELSTVÍ JOTA

ROMÁN

Píše se rok **2045** a svět, utápějící se v energetické a ekonomické krizi, je velmi chmurným místem k životu. Není divu, že většina lidí utíká před realitou do uměle vytvořeného vesmíru videoherního systému **OASIS**, kde mohou zapomenout na běžné starosti, vytvořit si novou identitu a jejím prostřednictvím se pak pohybovat po tisícovkách virtuálních planet, pracovat, studovat, bavit se a prožívat své sny. Navíc se tam někde skrývá i dědictví po tvůrci této videohry, miliardáři Jamesi Hallidayovi, který před svou smrtí zanechal ve skrytých koutech **OASIS** několik klíčů, jež mají hráčům ukázat cestu k pokladu. Trvá však dlouhých pět let, než se středoškolákovi Wadu Wattsovi podaří objevit první z nich. A potom vypukne hotové peklo, protože zájemců o dědictví, které nálezci zajistí doživotní bohatství a obrovskou moc, je nespočet a v cestě za svým cílem se neštítí žádných prostředků. Když se pak soupeření přenese z virtuálního světa do toho skutečného, končí veškerá legrace – tady už jde o život.

Ernest Cline vystřídal v minulosti řadu povolání – živil se jako kuchař v bufetu, kuchal ryby, pracoval ve videopůjčovně pro náročné diváky i jako počítačový technik. Duší ho to ale vždycky táhlo jinam, a tak nakonec pustil všechny tyto slibné profesní dráhy k vodě, aby naplno vyjádřil svou lásku k popkultuře coby spisovatel a scenárista. Jeho film Fanboys z roku 2009 se, do značné míry k jeho vlastnímu překvapení, stal kultovním fenoménem. V současné době žije Ernie v Austinu v Texasu společně s manželkou, dcerou a velkou sbírkou klasických videoher. Ready Player One je jeho první román. Více o autorovi se dozvíte na readyplayerone.com.

ERNEST CLINE

READY

PLAYER

ONE 

HRA ZACĪNÁ

JOTA/2012

Copyright © Dark All Day, Inc., 2011
Translations © Nad'a Funioková, 2011
© Nakladatelství JOTA, s. r. o., 2012
ISBN: 978-80-7462-074-4

Pro Susan a Libby

*Protože pro místa, kam máme namířeno,
žádná mapa neexistuje.*

0000

KAŽDÝ MÉHO VĚKU SI PAMATUJE, kde byl a co dělal ve chvíli, kdy poprvé slyšel o té soutěži. Já zrovna seděl ve své skrýši a koukal na animáky, když video přerušil krátký zpravodajský vstup s oznámením, že v noci zemřel James Halliday.

O Hallidayovi jsem už samozřejmě slyšel dřív. Jako ostatně všichni. Byl to herní designér, jenž se zasloužil o vytvoření OASIS, onlineové hry pro obrovské množství hráčů, která se prostupně rozvinula v globální virtuální realitu na síti, využívanou dnes na každodenní bázi většinou lidstva. Nebývalý úspěch OASIS učinil z Hallidaye jednoho z nejbohatších lidí na světě.

Napřed jsem nedokázal pochopit, proč toho média kolem miliardářovy smrti tolik nadělají. Koneckonců, lidi na planetě Zemi měli jiné starosti. Probíhající energetickou krizi. Katastrofální změny klimatu. Rozmáhající se hlad, chudobu a nemoci. Půl tuctu válek. Znáte to: „kočky a psi pod jednou střechou... masová hysterie!“ Za normálních okolností by zpravodajské kanály nikdy nepřerušily lidem jejich interaktivní sitcomy a telenovely, pokud by se nepříhodilo něco fakticky důležitého. Jako třeba kdyby se objevil nějaký nový zabijácký virus nebo další velké město zmizelo v hříbovitém mraku. Takovéhle zásadní věci. I když byl Halliday tak slavný, jeho smrt si zasloužila maximálně krátkou zmínku ve večerních zprávách, aby mohly masy prostého lidu závistivě potřásat hlavami, až by hlasatelé oznamovali obludně vysokou finanční částku, která bude rozdělena mezi boháčovy dědice.

Jenže právě v tom byl ten háček. James Halliday žádné dědice neměl.

Umřel jako sedmašedesátiletý starý mládenec, bez žijících příbuzných a, podle většiny zdrojů, bez jediného přítele. Celých

posledních patnáct let svého života strávil v dobrovolné izolaci, a za tu dobu – pokud se dalo věřit pověstem – se totálně zcvoknul.

Takže ta skutečně šokující informace, zpráva, ze které si onoho lednového rána naprskal do cornflaků každý od Toronta až po Tokio, se týkala obsahu Hallidayovy poslední vůle a osudu jeho ohromného majetku.

Halliday dopředu připravil krátké prohlášení nahrané na videu a připojil k němu instrukce, aby je v okamžiku jeho smrti předali světovým médiím. Taky se postaral, aby kopii téhle nahrávky dostal téhož rána e-mailem úplně každý uživatel OASIS. Pořád si pamatuju, jak jsem uslyšel povědomé elektronické zacvrlikání, když dorazila do mé schránky, jen pár vteřin potom, co jsem viděl to první oznámení ve zprávách.

To jeho video byl ve skutečnosti precizně sestavený krátký film nazvaný *Anorakova výzva*. Halliday, známý excentrik, se vyznačoval celoživotní posedlostí osmdesátými lety dvacátého století, desetiletím, kdy si procházel pubertou, a *Anorakova výzva* byla přímo prošpikovaná nejasnými odkazy na popkulturu tohoto období, které mi, když jsem to viděl poprvé, skoro bez výjimky zůstávaly záhadou.

Celá nahrávka trvala jen něco málo přes pět minut, a přesto se během následujících dnů a týdnů měla stát tím nejpečlivěji zkoumaným filmovým výtvozem v dějinách. V počtu důkladných, záběr po záběru prováděných analýz, které jí byly věnovány, překonala dokonce i Zapruderův film. Celá moje generace znala nazpaměť každíčkou vteřinu Hallidayova odkazu.

~ ~ ~

Anorakova výzva začíná trumpetami, předehtou ke staré písničce s názvem „Dead Man’s Party“.

Prvních pár vteřin podbarvují tóny písně temnou obrazovku, teprve když se k trubkám přidá kytara, objeví se i Halliday. Není to ale ten sedmašedesátiletý chlap, poznamenaný věkem a chorobou. Vypadá úplně stejně jako na obálce časopisu *Time* z roku 2014, vysoký, štíhlý, zdravý muž něco málo po čtyřicítce s rozcuchanými vlasy a pro něj typickými brýlemi s kostěnou obroučkou. Taky má na

sobě úplně stejné šaty jako na té obálce *Time*: vybledlé džíny a staré triko s nápisem Space Invaders.

Halliday je na středoškolské taneční zábavě, která se koná ve velké tělocvičně. Obklopují ho teenageři, jejichž oblečení, účesy i taneční pohyby ukazují na to, že se vše odehrává na konci osmdesátých let dvacátého století.¹

Halliday tancuje taky – i když v reálném životě ho nikdy nikdo něco takového dělat neviděl. Šklebí se jako cvok, rychle se otáčí dokolečka, hází rukama a hlavou do rytmu písně, s bezchybnou pravidelností opakuje několik tanečních figur příznačných pro osmdesátá léta. Až na to, že Hallidayovi při tanci schází partnerka. Tančí sám se sebou, jak se říká v té písničce.

V levém spodním rohu obrazovky se krátce objeví pár řádek textu, kde stojí jméno kapely, název písničky, nahrávací společnost a rok vydání, jako by šlo o starý hudební videoklip vysílaný na MTV: Oingo Boingo, „Dead Man’s Party“, MCA Records, 1985.

Když naskočí zpěv, začne Halliday, aniž by přestal kroužit, simultánně pohybovat rty: „Hozenej do gala, i když není kam jít, kráčím s mrtvým chlapem za zády. Neutíkej, to jsem jenom já...“

Najednou přestane tančit a prudkým máchnutím pravačky hudbu utne. Ve stejném okamžiku všichni ti tanečníci i tělocvična za jeho zády zmizí a scéna kolem něj se v mžiku promění.

Halliday teď stojí v pohřební síni, hned vedle otevřené rakve.²

Uvnitř rakve leží druhý, o hodně starší Halliday, s tělem na kost vyhublým a zpusťšeným rakovinou. Obě oční víčka mu zakrývají lesklé čtvrtáky.³

Mladší Halliday chvíli s předstíraným smutkem shlíží na tělo svého staršího já a pak se obrátí, aby promluvil k pozůstalým.⁴

¹ Pečlivé analýzy téhle scény odhalily, že všichni ti mladí lidé za Hallidayem jsou ve skutečnosti komparsisti z nejrůznějších teenagerovských filmů Johna Hughese, které někdo digitálně vystříhl a pak vložil do tohoto videa.

² Prostředí, které ho obklopuje, je ve skutečnosti převzaté z jedné scény filmu *Heathers* z roku 1989. Halliday zřejmě digitálně zrekonstruoval vnitřek pohřebního ústavu a pak do něj vložil sám sebe.

³ Bližší zkoumání při vysokém rozlišení odhalilo, že oba čtvrtáky byly vyraženy roku 1984.

Halliday luskně prsty a v pravačce se mu objeví svitek. S rozmáchlým gestem ho otevře a svitek se rozvine až na podlahu a rozprostře se uličkou mezi truchlicími. Halliday prolomí čtvrtou stěnu, otočí se přímo k divákovi a začne číst.

„Já, James Donovan Halliday, jsa při zdravém rozumu a dobré paměti, zde činím, zveřejňuji a prohlašuji tento dokument svou poslední vůlí a odkazem, a tímto ruším jakékoli a veškeré předešlé závěti a dodatky k nim, které jsem uzavřel kdy v minulosti...“ Pokračuje ve čtení, stále rychleji a rychleji se prokousává několika dalšími odstavci právnícké hantýrky, až už mluví takovým tempem, že jednotlivá slova začínají splývat dohromady. Pak se najednou prudce zarazí. „Zapomeňte na to,“ povídá. „I touhle rychlostí by mi zabralo měsíc, než bych to celé přečetl. Bohužel, tolik času já nemám.“ Odhodí svitek a ten zmizí ve spršce zlatého prachu. „Takže bych vám rád sdělil aspoň to nejdůležitější.“

Pohřební síň zmizí a scéna se znovu promění. Teď stojí Halliday před obrovskými dveřmi bankovního trezoru. „Celé moje jmění, včetně kontrolního balíku akcií společnosti Gregarious Simulation Systems, bude uloženo v úschově až do chvíle, kdy se naplní jediná podmínka, kterou jsem stanovil ve své poslední vůli. První člověk, který tuto podmínku splní, zdědí celý můj majetek, jenž je v současné době oceňován na více než dvě stě čtyřicet miliard dolarů.“

Dveře trezoru se doširoka rozevřou a Halliday vstoupí dovnitř. Vnitřek trezoru je obrovitý a leží v něm velikánská kupa zlatých prutů, zhruba o rozměrech slušného domku. „Tady to bohatství nechávám volně k dispozici,“ prohlásí Halliday se širokým úsměvem. „Vždyť co, sakra. S sebou si ho přece vzít nemůžu, že?“

Halliday se opře o hromadu zlatých prutů a kamera mu najede zblízka na obličej. „Takže, teď si v duchu určitě říkáte, co asi musím udělat, abych ten balík shrábl? Jen zachovejte klid, vážení. Už se

⁴ Tito smuteční hosté jsou ovšem všechno herci a komparsisté ze stejné pohřební scény v Heathers. Mezi shromážděnými je jasně vidět Winonu Ryderovou a Christiana Slatera, sedí skoro úplně vzadu.

k tomu dostávám...“ Dramaticky se odmlčí a ve tváři se mu objeví výraz dítěte, které se chystá odhalit nějaké skutečně velké tajemství.

Halliday znovu luskne prsty a trezor zmizí. Ve stejném okamžiku se on sám zmenší a promění v malého chlapce oblečeného v hnědých manšestrových kalhotách a vybledlém tričku s nápisem *The Muppet Show*.⁵

~ ~ ~

Malý Halliday stojí v obývacím pokoji plném všelijakých kramů, s ošoupaným oranžovým kobercem, zdmi obloženými dřevem a kýčovitým vybavením z konce sedmdesátých let. Poblíž stojí jedenadvacetipalcová televize Zenith, ke které je připojená herní konzola Atari 2600.

„Tohle byl první videoherní systém, co jsem kdy vlastnil,“ vysvětluje Halliday, tentokrát dětským hlasem. „Atari 2600. Dostal jsem ho na Vánoce roku 1979.“ Kecne sebou před Atari, chytne do ruky joystick a začne hrát. „Tohle byla moje oblíbená hra,“ pokývne hlavou k televizní obrazovce, kde malý čtvereček putuje řadou jednoduchých bludišť. „Jmenovala se Adventure. Jako spoustu nejstarších videoher i Adventure navrhl a naprogramoval jediný člověk. Jenže Atari v té době odmítalo přiznávat programátorům zásluhy za jejich práci, takže jméno tvůrce hry se neobjevilo dokonce ani nikde na obalu.“ Na televizní obrazovce vidíme, jak Halliday s pomocí meče zabíjí červeného draka, i když to díky primitivní grafice s nízkým rozlišením vypadá, jako by spíš čtvereček jakýmsi šípem bodal deformovanou kachnu.

„A tak se ten chlápek, co Adventure vymyslel, jistý člověk jménem Warren Robinett, rozhodl schovat své jméno přímo do samotné hry. Do jednoho z labyrintů ukryl klíč. Pokud ten klíč najdete, malou šedou tečku o velikosti jediného pixelu, můžete s jeho pomocí vstoupit do tajné místnosti, kam Robinett uložil své jméno.“ Halliday pak navádí svého hranatého televizního hrdinu do tajné komnaty, a tam se uprostřed obrazovky objeví slova VYTVORIL WARREN ROBINETT.

⁵ Halliday teď vypadá úplně stejně jako na školní fotografii pořízené roku 1980, kdy mu bylo osm let.

„Tohle,“ řekne Halliday a ukáže s nepředstíranou úctou na obrazovku, „bylo úplně první velikonoční vejce, skrytý vtípek, ve světě videoher. Robinett o tom, že ho ukryl do herního kódu, neřekl živé duši, a tak Atari vyrábělo Adventure a rozesílalo ho do celého světa, aniž by o té tajné komnatě mělo sebemenší ponětí. O existenci toho jeho velikonočního vejce se dozvěděli až teprve o pár měsíců později, když ho začala objevovat děcka po celém světě. I já byl jedním z těch dětí, a když jsem tehdy našel Robinettovo velikonoční vejce, byl to pro mě jeden z nejúžasnějších videoherních zážitků celého mého života.“

Malý Halliday pustí joystick a postaví se. Současně se obývací pokoj rozplyne a scéna se opět přesouvá. Teď stojí Halliday v šeré jeskyni, od jejíchž vlhkých zdí se chvějivě odráží světlo neviditelných pochodní. Ve stejném okamžiku se znovu promění i jeho zevnějšek, opět nabude podoby svého proslulého OASIS avatara, Anoraka – vysokého, tajemného čaroděje s maličko pohlednější verzí tváře dospělého Hallidaye (ovšem bez těch brýlí). Na sobě má Anorak pro něj charakteristické černé roucho se svým symbolem (velkým, kaligraficky vyvedeným písmenem „A“) vyšitým na obou rukávech.

„Než jsem zemřel,“ řekne Anorak, který teď promlouvá daleko hlubším hlasem, „vytvořil jsem své vlastní velikonoční vejce a ukryl ho někde uvnitř mé nejpobláznější videohry – OASIS. První osoba, která toto vejce nalezne, zdědí všechno mé bohatství.“

Další dramatická pauza.

„To vejce je dobře schované. Rozhodně jsem ho nenechal válet jen tak někde pod kamenem. Vlastně by se dalo říct, že je zamčené v jakémsi sejfu, a ten leží pohřbený v tajné komnatě, která se skrývá ve středu bludiště umístěného někde,“ – zvedne ruku a poklepe si na pravý spánek – „tadyhle.“

„Ale nebojte se. Zanechal jsem pár porůznu roztroušených vodítek, abyste měli kde začít. A tady je první.“ Anorak učiní pravačkou velkolepé gesto a objeví se tři klíče, které zvolna krouží ve vzduchu před ním. Vypadá to, že jsou vyrobeny z mědi, nefritu a čirého křišťálu. Zatímco se ty klíče stále otáčejí, odrecituje Anorak krátkou říkanku, a jak pronáší jednotlivé verše, každá ta řádka se

vždy na moment objeví v podobě ohnivě rudých titulků na spodní části obrazovky:

*Tři klíče ukryté tři brány otevřou
Postaví poutníka před zkoušku nelehkou
Jen ti, kdo prokáží, že hodni toho jsou
Na konci cesty své odměnu naleznou*

Když skončí, nefritový a křišťálový klíč zmizí a zůstane jen ten měděný, který teď visí na řetízku kolem Anorakova krku.

Anorak, sledován kamerou, se otočí a pokračuje hlouběji do temné jeskyně. Po pár vteřinách dorazí k masivním dvojkřídlým dřevěným dveřím, zasazeným do skalní stěny jeskyně. Dveře jsou vyztužené ocelí a jejich povrch pokrývají rytiny erbů a draků. „Tuhle hru jsem bohužel neměl možnost otestovat, takže mám jisté obavy, jestli jsem to svoje velikonoční vejce třeba neukryl až příliš dobře. Jestli nebude až moc těžké se k němu dostat. Nejsem si jistý. Pokud se mi to vážně povedlo, je už stejně pozdě na tom teď něco měnit. Takže nejspíš uvidíme.“

Anorak prudce rozevře ty dvojité dveře a ukáže se obrovská klenotnice naplněná hromadami blyštících se zlatých mincí a pohárů posázených drahokamy.⁶

Pak vkročí do místnosti a obrátí se obličejem k divákovi, zatímco roztaženými rukama přidržuje ty mohutné dvojité dveře otevřené.⁷

„Takže nač to dál protahovat,“ oznámí Anorak, „tímto můžete považovat hon na Hallidayovo velikonoční vejce za zahájený!“ Načež zmizí v záblesku světla a divákovi se naskytne otevřenými dveřmi výhled na třpytící se hromady pokladů, které leží za nimi.

Potom obrazovka postupně potemní.

⁶ Analýzou se podařilo identifikovat desítky podivných položek, které se skrývaly v těch kupách pokladů, především: několik raných domácích počítačů (Apple IIe, Commodore 64, Atari 800XL a TRS-80 Color Computer 2), desítky ovladačů pro nejrůznější herní systémy a stovky mnohostěnných kostek, jaké se používaly u starých stolních RPG her.

⁷ Zmrazený záběr téhle scény vypadá téměř identicky s malbou Jeffa Easleyho, která se objevila na obálce *Průvodce Dungeon Mastera*, příručky ke hře *Dungeons & Dragons* publikované roku 1983.

Na konec videonahrávky vložil Halliday odkaz na svou osobní webovou stránku, jejíž podoba se ráno v den jeho smrti drasticky změnila. Více než deset let tam byla umístěna jen jediná věc, krátká animovaná smyčka, která ukazovala jeho avatara, Anoraka, jak sedí ve středověké knihovně, hrbí se nad zjizveným pracovním stolem a míchá lektvary, zahloubaný do zaprášených kouzelnických knih pod velkou malbou černého draka, která visí na zdi za ním.

Teď ale ta animace zmizela a její místo zaujal seznam nejvyšších skóre, podobný těm, které se objevovaly ve starých videoherních automatech na mince. Obsahoval deset očíslovaných pozic a na všech stály iniciály JDH – James Donovan Halliday – následované skórem v podobě šesti nul. Tenhle seznam nejlepších hráčů rychle vešel ve známost jako „Výsledková tabule“.

Hned pod Výsledkovou tabulí se nacházela ikona v podobě drobné, v kůži vázané knížky, přes kterou jste se dostali k volně stažitelné kopii *Anorakova almanachu*, sbírky stovek nedatovaných Hallidayových deníkových zápisů. *Almanach* měl více než tisícovku stránek, skrývalo se v něm však jen velmi málo detailů o Hallidayově osobním životě nebo každodenních aktivitách. Většinu zápisů tvořily nesouvislé postřehy týkající se různých klasických videoher, science-fiction a fantasy románů, filmů, komiksů a popkultury osmdesátých let, promísené vtipnými invektivami, které se vysmívaly všemu od organizovaného náboženství až po dietní limonády.

Hon, jak se začalo soutěži přezdívat, si rychle proklestil cestičku do globální kultury. Z nalezení Hallidayova velikonočního vejce se podobně jako z výhry v loterii brzy stala oblíbená fantazie, které se oddávali dospělí stejně jako děti. Byla to hra, do které se mohl pustit každý, a zpočátku to vypadalo, že neexistuje žádný správný ani špatný způsob, jak ji hrát. Snad jedinou věcí, která z *Anorakova almanachu* jednoznačně vyplývala, bylo, že pro nalezení vejce je nezbytná důkladná obeznámenost s nejrůznějšími Hallidayovými posedlostmi. To mělo za následek celosvětovou fascinaci popkulturou osmdesátých let dvacátého století. Padesát let po skončení téhle dekády šly znovu na dračku filmy, hudba, hry i móda

osmdesátých let. Roku 2041 zase frčela pankáčská číra a džíny plíšňáky a hudebním žebříčkům dominovaly coververze populárních písňových hitů z osmdesátých let. Lidi, kteří v té době prožívali vlastní pubertu, teď už všichni na prahu stáří, zakoušeli zvláštní pocity, když viděli, jak vnoučata studují a přejímají módní styly a výstřelky jejich mládí.

Zrodila se nová subkultura, zahrnující miliony lidí, kteří zasvětili každou volnou chvíli svých životů pátrání po Hallidayově vejci. Na počátku se takovému jedinci říkalo jednoduše hledač vejce, „egg hunter“, to se ale rychle zkrátilo na přezdívku „gunter“.

Během prvního roku Honu bylo ohromně v kurzu patřit mezi guntery a hlásil se k nim skoro každý uživatel OASIS.

Když přišlo první výročí Hallidayovy smrti, začala horečka kolem soutěže opadat. Uplynul celý rok a nikdo nic nenašel. Ani jediný klíč nebo bránu. Problém zčásti spočíval už v samotné rozloze OASIS. Tvořily je tisíce simulovaných světů, kde se mohly klíče ukrývat, a gunterovi mohlo zabrat celé roky, než by důkladně prozkoumal třeba jen jediný z nich.

Ačkoli se všichni „profesionální“ gunteri na svých blozích vychloubali, že se každým dnem blíží průlomu, postupně vyplouvala na povrch pravda: ve skutečnosti nikdo přesně nevěděl, co vlastně hledá, nebo kde by měl s tím hledáním začít.

Uplynul další rok.

A pak ještě jeden.

Pořád nic.

Široká veřejnost ztratila o soutěž veškerý zájem. Lidi pozvolna dospívali k přesvědčení, že to celé byl jen výstřední kanadský žertík, kterým si z nich vystřelil bohatý pošuk. Další zase usoudili, že i kdyby to vejce nádherně opravdu existovalo, stejně ho nikdy nikdo nenajde. OASIS se mezitím neustále rozvíjelo a nabývalo na popularitě, chráněno před pokusy o převzetí i právníckými útoky neprůstřednými podmínkami Hallidayovy poslední vůle a armádou zběsilých advokátů, které pověřil správou svého majetku.

Hallidayovo velikonoční vejce se postupně přesunulo do říše městských legend a neustále se smrskávající kmen gunterů se začal stávat terčem posměchu. Každý rok na výročí Hallidayovy smrti

hlasatelé ve zprávách žertem informovali o jejich nových nulových pokrocích. A každý rok s tím praštilo pár dalších gunterů, kteří dospěli k závěru, že Halliday vážně ukryl to vejce tak, že není možné je najít.

A uplynul další rok.

A pak ještě jeden.

A potom, 11. února 2045 večer, se na horní příčce Výsledkové tabule, celému světu na očích, objevilo jméno jednoho avatara. Po pěti dlouhých letech se konečně našel Měděný klíč, a vypátral ho osmnáctiletý kluk, který žil na parkovišti obytných přívěsů na okraji Oklahoma City.

Ten kluk jsem byl já.

Příběh o všem, co se dělo pak, se pokoušely převyprávět desítky knih, kreslených seriálů, filmů a minisérií, ani jedna z těch verzí ho ale nepodává pravdivě. Takže bych to rád uvedl na pravou míru, a to jednou provždy.

PRVNÍ LEVEL

Být člověkem je většinu času dost na hovno.
Videohry jsou jediná věc, která činí život snesitelným.

ANORAKŮV ALMANACH, 91. KAPITOLA, ŘÁDEK 1-2

0001

ZE SPÁNKU MĚ VYTRHL ZVUK STŘELBY v jednom ze sousedních komínů. Po výstřelech následovalo pár minut tlumeného křiku a nářku, a pak ticho.

Střelba nebyla v Komínech ničím neobvyklým, ale stejně mě to zneklidnilo. Věděl jsem, že už nejspíš znova usnout nedokážu, a tak jsem se rozhodl těch pár hodin, co zbývaly do svítání, zabít tím, že si opráším pár klasických videoher. Galaga, Defender, Asteroids. Tyhle hry byly všechno samí zastaralí digitální dinosauři, ze kterých se staly muzeální kousky dávno předtím, než jsem se vůbec narodil. Jenže já byl gunter, a tak jsem o nich neuvažoval jako o komických starožitnostech s nízkým rozlišením. Pro mě to byly posvátné artefakty. Pilíře pantheonu. Když jsem hrál klasiky, přistupoval jsem k nim s až zbožnou úctou.

Seděl jsem zachumlaný do starého spacáku v koutku maličké prádelny našeho karavanu, zaklíněný do mezery mezi zdí a sušičkou. V tetině pokojíku přes chodbu o mě nikdo nestál, což mi ani trochu nevadilo. Stejně jsem radši nocoval v prádelně. Bylo tam teplo, poskytovala mi alespoň omezené soukromí a bezdrátový příjem taky nebyl úplně nejhorší. A jako bonus navrch voněla ta místnost po tekutých pracích prostředcích a aviváži. Zbytek přívěsu páchl kočičí močí a zoufalou chudobou.

Většinou jsem přespával ve své skrýši. Jenže posledních pár nocí klesla teplota pod nulu, a i když se mi pobyt u tety tak protivil, pořád to bylo lepší než umrznout k smrti.

V tetině přívěsu žilo celkem patnáct lidí. Ona sama spala v nejmenší ze tří ložnic. Deppertovi bydleli v pokoji, který sousedil s jejím, a Millerovi obsadili velkou hlavní ložnici na konci chodbičky. Přebývalo jich tam šest a platili největší podíl z nájmu.

Náš přívěs nebyl tak přecpaný jako některé jiné obytné jednotky v Komínech. Tenhle měl dvojnásobnou šířku. Spousta místa pro všecky.

Vytáhl jsem svůj notebook a zapnul ho. Byla to rozměrná těžká potvora, skoro deset let stará. Našel jsem ji v popelnici za opuštěným obchodákem na opačné straně silnice. Podařilo se mi ji probrat zpátky k životu, když jsem vyměnil systémovou paměť a přeinstaloval operační systém z doby kamenné. Procesor byl podle současných měřítek pomalejší než hlemýžď, ale pro moje potřeby stačil. Notebook mi sloužil jako přenosná knihovna, videoherna a domácí kino v jednom. Jeho harddisk plnily staré knížky, filmy, epizody televizních seriálů, písničkové soubory a skoro všechny videohry, které vyrobili ve dvacátém století.

Spustil jsem svůj emulátor a navolil Robotron: 2084, jednu z mých vůbec nejoblíbenějších her. Vždycky jsem zbožňoval její horečné tempo a brutální jednoduchost. V celém Robotronovi šlo výhradně o instinkt a reflexy. Hraní starých videoher nikdy nezklamalo, pokaždé mi pročistilo hlavu a dostalo mě do pohody. Pokud jsem si připadal deprimovaný nebo znechucený svým životem, stačilo stisknout tlačítko Jeden hráč a všechny starosti se v mžiku rozplynuly, protože moje mysl se zaměřila na houževnatý nápor pixelů na monitoru přede mnou. Tam, uvnitř dvourozměrného vesmíru hry, byl život prostší: *Je to jen ty proti tomu stroji. Posouvej se levou rukou, střílej pravou a snaž se zůstat naživu, jak dlouho to jenom půjde.*

Pár hodin jsem strávil tím, že jsem drtil jednu vlnu Brainů, Spheroidů, Quarků a Hulků za druhou v nikdy nekončící bitvě *Zachraň poslední lidskou rodinu!* Nakonec se mi ale začala do prstů vkrádat křeč a já postupně ztrácel rytmus. Když se to přihodilo na téhle úrovni, všechno šlo rychle do kytek. Během pár minut jsem promarnil všechny náhradní životy a na monitoru se objevila dvě slova, která jsem nesnášel ze všeho nejvíc: KONEC HRY.

Vypnul jsem emulátor a začal se probírat videosoubory. Za posledních pět let jsem si stáhl úplně každý film, televizní seriál a animák, o kterém padla zmínka v *Anorakově almanachu*. Pořád

jsem je ale samozřejmě všechny neviděl. To by nejspíš zabralo desítky let.

Vybral jsem si epizodu z *Rodinných pout*, sitkomu z osmdesátých let o rodině ze střední třídy, která žije uprostřed Ohia. Stáhl jsem si ten seriál, protože patřil k Hallidayovým oblíbeným, takže jsem předpokládal, že by se v některé epizodě třeba mohlo skrývat nějaké vodítko, které by se vztahovalo k Honu. Jenže jsem tomu seriálu okamžitě propadl a do téhle chvíle už jsem odsledoval všech sto osmdesát epizod, a to hned několikrát. Připadalo mi, že se mi nikdy neomrzí.

Když jsem tak sedával docela sám ve tmě a koukal na ten seriál na notebooku, vždycky jsem si představoval, že to *já* žiju v tom přívětivém, jasně osvětleném domě, a že ti usmívající se, chápaví lidé jsou *moje* rodina. Že na světě neexistuje nic tak strašného, aby se to nedalo vyřešit do konce jediné půlhodinové epizody (případně během dvou dílů, pokud šlo o něco fakt vážného).

Můj vlastní rodinný život nikdy ani vzdáleně nepřipomínal ten vyličený v *Rodinných poutech*, což byl pravděpodobně důvod, proč jsem ten seriál tak miloval. Byl jsem jediné dítě dvou teenagerů, uprchlíků, kteří se potkali v Komínech, kde jsem pak vyrůstal. Na otce si nepamatuju. Bylo mi jen pár měsíců, když ho zastřelili při drancování v obchodu se smíšeným zbožím během výpadku proudu. Vlastně jsem o něm pořádně věděl jenom to, že miloval komiksy. V krabici s jeho věcmi jsem našel pár starých flashdisků, které obsahovaly kompletní série *Spidermana*, *X-Menů* a *Green Lantern*. Máma mi kdysi řekla, že mi táta dal to aliteriční jméno Wade Watts, protože měl pocit, že to zní jako tajná identita nějakého superhrdiny. Jako Peter Parker nebo Clark Kent. Tahle věc mě přesvědčila, že to nakonec musel být skvělý chlap, i přesto, jak umřel.

Moje máma Loretta mě vychovávala sama. Žili jsme v malém obytném voze v jiné části Komínů. Měla v OASIS dvě zaměstnání na plný úvazek, jednak jako telemarketérka a pak jako společnice v jednom onlineovém bordelu. Večer jsem si vždycky musel nastrkat do uší ucpávky, abych ji neslyšel, jak v sousedním pokoji vykládá sprostěárny kunčaftům v jiných časových zónách. Jenže ty ucpávky

moc velký efekt neměly, a tak jsem si místo toho zvykl koukat na staré filmy se zvukem puštěným naplno.

S OASIS jsem se seznámil ještě jako úplně malý, protože ho máma používala coby virtuální děvče na hlídání. Jakmile jsem byl dost starý, abych si dokázal sám nasadit vizor a haptické rukavice, pomohla mi mamka vytvořit mého prvního OASIS avatara. Potom mě šoupla do kouta, vrátila se zpátky k práci a mě nechala zkoumat docela nový svět, hodně odlišný od toho, který jsem znal do té doby.

Od toho okamžiku mě vlastně víceméně vychovávaly interaktivní vzdělávací programy OASIS, ke kterým mělo každé dítě volný přístup. Velkou část svého dětství jsem strávil poflakováním ve virtuální realitě simulace Sesame Street, prozpěvováním písniček s přátelskými Muppety a hraním interaktivních her, které mě naučily chodit, mluvit, číst, psát, sčítat, odečítat i dělit. Jakmile jsem zvládl tyhle dovednosti, netrvalo dlouho, než jsem zjistil, že OASIS je taky největší veřejná knihovna na světě, kde má dokonce i kluk bez halíře jako já možnost dostat se k jakékoli knížce, co kdy byla napsaná, každé v minulosti nahrané písničce i každému filmu, televiznímu pořadu, videohře a výtvarnému dílu, co kdo vytvořil. Bylo tam shromážděno veškeré vědění, umění i zábava lidské civilizace, a to celé čekalo jen na mě. Jenže z volného přístupu ke všem těmhle informacím se vyklubala tak trochu medvědí služba. Protože tehdy jsem odhalil pravdu.

~ ~ ~

Já nevím, možná se vaše zkušenosti od těch mých liší. Pro mě znamenalo vyrůstát coby lidská bytost na planetě Zemi v jednadvacátém století pořádný kopanec do zubů. Existenciálně řečeno.

Nejhorší na dětství bylo, že mi nikdo neřekl pravdu o světě kolem. Ve skutečnosti dělali všichni přesný opak. A já jim samozřejmě věřil, protože jsem byl jenom malý kluk a neměl jsem z toho rozum. Vždyť, propána, můj mozek ještě ani nedorostl do plné velikosti, takže jak by ode mě kdo mohl čekat, že poznám, když mě lidi oblbujou?

A tak jsem jim všechny ty středověké nesmysly, co mě jimi krmili, pěkně baštil. Uplynula nějaká doba. Trochu jsem odrostl a postupně mi začalo docházet, že mi lhali v podstatě *všichni* prakticky o *všem* už od chvíle, co jsem se vyloupl z matčina lůna.

To byl dost znepokojující objev.

Působil mi značné problémy s důvěrou v pozdějším životě.

Ošklivou pravdu jsem začal odhalovat, jakmile jsem se pustil do zkoumání volně přístupných knihoven v OASIS. Veškerá fakta jako by tam čekala jen na mne, ukrytá ve starých knihách sepsaných lidmi, kteří se nebáli mluvit na rovinu. Umělci, vědci, filozofy a básníky, z nichž mnozí už byli dávno mrtví. Jak jsem četl ta slova, která tu po sobě zanechali, konečně jsem si začínal dělat představu o situaci. Mé situaci. *Naši* situaci. O tom, co se většinou nazývalo „lidským údělem“.

A nebylo to nic dobrého.

Přál bych si, aby mi byl někdo jednoduše pověděl pravdu přímo a bez vytáček, hned jak jsem byl dost starý, abych ji pochopil. Přál bych si, aby mi prostě řekl:

„Takže se to má takhle, Wade. Jsi něco, čemu se říká ‚lidská bytost‘. Jedná se o jistý skutečně velice chytrý živočišný druh. Jako všichni ostatní živočichové na téhle planetě vyvinuli jsme se i my z jednobuněčných organismů, které žily před miliony let. K tomu došlo díky procesu nazývanému evoluce, o němž se toho dozvíš víc později. Ale můžeš mi věřit, přesně takhle jsme se tady všichni ocitli. Důkazy o tom jsou všude kolem, pohřbené v kameni. A pokud jde o tu historku, co jsi slyšel? O tom, jak nás všechny stvořil supermocný frajer jménem Bůh, který sídlí nahoře v nebi? Totální kravina. Celá ta záležitost s Bohem je ve skutečnosti hrozně staříčká pohádka, kterou si generace lidí navzájem předávaly po tisíce let. Všechno jsme si to vymysleli. Jako Santa Clause a velikonočního zajíčka.

Jo, a mimochodem... žádný Santa Claus ani velikonoční zajíček neexistují. Taky bláboly. Sorry, hochu. Srovnej se s tím.

Nejspíš si říkáš, co se asi dělo předtím, než ses tady objevil ty. Vlastně toho byla děsná spousta. Když se z nás vyvinuli lidi, začaly věci nabírat docela zajímavý směr. Přišli jsme na to, jak pěstovat

jedlé plodiny a domestikovat zvířata, abychom nemuseli trávit tolik času lovem. Naše kmeny se zvětšovaly a my se rozlézali po celé planetě jako nezastavitelný virus. Poté co spolu tyhle kmeny vybojovaly hromadu válek kvůli území, přírodním zdrojům a těm našim smyšleným bohům, jsme je nakonec všechny zorganizovali do jedné ‚globální civilizace‘. Jenže, po pravdě řečeno, nebylo tohle uspořádání nijak zvlášť organizované ani civilizované, a my spolu navzájem dál vesele válčili. Ale taky jsme se naučili vědecky bádát, což nám pomohlo rozvíjet technologie. Na tlupu holejch opic se nám podařilo vynalézt pár vcelku neuvěřitelných věcí. Počítače. Léky. Lasery. Mikrovlnné trouby. Umělá srdce. Atomové bomby. Dokonce jsme poslali pár chlápků na Měsíc a zase je dopravili zpátky. Taky jsme vytvořili globální komunikační síť, která nám umožnila spojit se kdykoli s kýmkoli na celém světě. Docela impozantní, nemám pravdu?

Jenomže tady přichází to nepříjemné. Ta naše globální civilizace vyšla ohromně draho. Potřebovali jsme velkou spoustu energie, abychom ji vybudovali, a tuhle energii jsme získávali spalováním fosilních paliv, která vznikla z mrtvých rostlin a zvířat pohřbených hluboko pod zemí. Většinu těch paliv jsme spotřebovali, ještě než ses tady objevil, a teď už nezůstalo skoro nic. To znamená, že nemáme dostatek energie, abychom udržovali naši civilizaci v chodu stejně jako dřív. Proto jsme se museli omezit. Pořádně omezit. Říkáme tomu globální energetická krize, a ta už je teď v běhu pěknou chvíli.

Taky se ukázalo, že spalování všech těch fosilních paliv mělo jisté nepříjemné vedlejší účinky, jako že zvedlo teplotu na celé planetě a rozhodilo životní prostředí. Proto se teď polární ledovce rozpouštějí, zvedá se hladina moří a počasí jako by se zbláznilo. Rostlinné a zvířecí druhy v rekordním počtu vymírají a spousta lidí nemá co jíst a kde složit hlavu. A my spolu dál vedeme války, většinou kvůli té troše přírodních zdrojů, co nám ještě zůstaly.

V podstatě, chlapče, tohle všechno znamená, že je život daleko tvrdší, než býval za ‚starých dobrých časů‘, v době, než ses narodil. Už tehdy to za moc nestálo, ale teď to pomalu začíná být až trochu děsivé. Budoucnost, po pravdě řečeno, nevyhlíží vůbec růžově. Narodil ses do pěkně všivého historického období. A vypadá to, že se

všechno bude jedině ještě dál zhoršovat. Lidská civilizace je v ‚úpadku‘. Někteří lidé dokonce tvrdí, že se ‚hroutí‘.

Nejspíš si říkáš, co s tebou asi bude. To je snadné. Příhoda se ti totéž, co všem ostatním lidem, kteří žili před tebou. Zemřeš. Všichni umíráme. Tak to zkrátka je.

Co se stane, když umřeš? No, tím si nejsme úplně jistí. Ovšem podle všeho, co víme, to vypadá, že se nestane *nic*. Jsi zkrátka mrtvý, tvůj mozek přestane fungovat, a pak už tady nebudeš, abys kladl nějaké další otázky. A pokud jde o ty povídačky, co jsi slyšel? O tom, jak půjdeš na báječné místo jménem ‚nebe‘, kde není žádná bolest ani smrt, a ty tam budeš věčně žít ve stavu trvalé blaženosti? Taky totální hovadiny. Zrovna jako všechny ty žvásty o Bohu. Neexistuje žádný důkaz o nebi a nikdy neexistoval. To jsme si taky vymysleli. Zbožné přání. Takže teď musíš prožít zbytek života s vědomím, že jednoho dne umřeš a navždy zmizíš.

Promiň.“

~ ~ ~

Tak jo, když se nad tím člověk trochu zamyslí, možná že upřímnost nakonec není ta nejlepší strategie. Asi to není dobrý nápad oznámit nově příchozímu človíčkovi, že se narodil do světa plného chaosu, bolesti a chudoby, právě včas, aby mohl sledovat, jak se celý rozpadá na kousky. Já jsem tohle všechno objevoval postupně, v průběhu řady let, a stejně mi to připadalo, jako bych skákal z mostu.

Naštěstí jsem měl přístup do OASIS, v podstatě něco jako únikový tunel do lepší reality. OASIS mě udržovalo při zdravém rozumu. Bylo to moje hřiště i předškolní příprava, magické místo, kde je možné cokoli.

Do OASIS jsou zasazené všechny mé nejšťastnější vzpomínky z dětství. Když maminka nemusela pracovat, nalogovali jsme se oba současně a společně hráli hry nebo vyráželi na interaktivní pohádková dobrodružství. Každý večer mě vždycky musela nutit, abych se zase odpojil, protože se mi nikdy nechtělo vracet do skutečného světa. Protože skutečný svět byl hnusný.

Nikdy mě nenapadlo dávat cokoli z toho za vinu mojí mámě. Stala se obětí osudu a krutých okolností, stejně jako všichni ostatní.

Její generace si vyžrala to nejhorší. Narodila se do světa hojnosti, a pak musela sledovat, jak se to celé pomalu rozplývá. Vzpomínám, že jsem k ní cítil především lítost. Pořád trpěla depresemi a užívání drog bylo zřejmě to jediné, co jí dokázalo zvednout náladu. I když ji pochopitelně právě ony nakonec zabily. Když mi bylo jedenáct, nastřelila si do ruky dávku nějakého svinstva a umřela na našem olezlém rozkládacím gauči, zatímco poslouchala hudbu na starém mp3 přehrávači, který jsem spravil a dal jí ho k minulým Vánocům.

Tehdy jsem se musel přestěhovat k matčině sestře Alici. Teta Alice si mě k sobě nevzala z nějaké dobroty srdce nebo pocitu odpovědnosti vůči rodině. Udělala to, aby od vlády dostávala každý měsíc pár poukázek na jídlo navíc. Já si musel většinou obstarávat jídlo sám. To obvykle nebyl problém, protože jsem měl talent na hledání a spravování starých počítačů a vyřízených OASIS konzol, které jsem prodával do zastaváren nebo je vyměňoval za jídelní poukázky. Vydělal jsem dost, abych nemusel hladovět, což bylo víc, než o sobě mohla říct většina mých sousedů.

Ten rok potom, co máma umřela, jsem trávil spoustu času tím, že jsem se rochnil v sebelítosti a zoufalství. Snažil jsem se na to dívat z té lepší stránky, připomínat si, že, sirotek nebo ne, pořád jsem na tom líp než většina dětí v Africe. A Asii. A taky Severní Americe. Pořád jsem měl střechu nad hlavou a jídla víc než dost. A měl jsem OASIS. Můj život nebyl až tak špatný. Tohle jsem si aspoň pořád opakoval v marné snaze zažehnat tu děsnou osamělost, kterou jsem teď cítil.

A pak začal Hon na Hallidayovo velikonoční vejce. To mě, myslím, zachránilo. Najednou jsem narazil na něco, co opravdu stálo za to. Sen hodný toho, abych za ním šel. Celých posledních pět let dával Hon mému životu cíl a smysl. Úkol, do kterého jsem se mohl ponořit. Důvod, proč ráno vstávat. Něco, na co jsem se mohl těšit.

V okamžiku, kdy jsem začal pátrat po tom vejci, už se budoucnost nezdála tak bezútěšná.

~ ~ ~

Byl jsem v půlce čtvrté epizody svého minimaratonu *Rodinných pout*, když se dveře prádelny se zavrnutím otevřely a dovnitř

vstoupila teta Alice, vychrtlá harpyje v županu, svírající v ruce koš se špinavým prádlem. Vypadala příčetněji než obvykle, což nevěstilo nic dobrého. Dalo se s ní vyjít daleko snáz, když byla v rauši.

Střelila po mně pohledem plným obvyklého pohrdání a začala skládat prádlo do pračky. Pak se ale její výraz náhle změnil a ona vykoukla zpoza sušičky, aby na mě líp viděla. Oči se jí rozšířily, když zahlédla můj notebook. Rychle jsem ho zaklapl a začal si ho strkat do batohu, i když mi bylo jasné, že už je příliš pozdě.

„Dej mi to, Wade,“ přikázala a natáhla ruku po notebooku. „Hodím ho do frcu, ať máme z čeho zaplatit nájemný.“

„Ne!“ vykřikl jsem a vykroutil jsem se jí. „No tak, teto Alice. Potřebuju ho do školy.“

„Jediný, co *potřebuješ*, je projevit trochu *úcty!*“ vyštěkla. „Všichni ostatní tady kolem taky musej platit nájem. Už mě unavuje, jak mě furt vysáváš!“

„Necháváš si všechny moje jídelní poukázky. To je víc než můj podíl na nájmu.“

„Hovno víc!“ Znovu se mi pokusila vyrvat notebook z rukou, ale já ho odmítal pustit. A tak se obrátila a s dupotem vyrazila zpátky do svého pokoje. Věděl jsem, co přijde dál, a tak jsem rychle zadal do notebooku příkaz, kterým jsem zamkl klávesnici a vymazal harddisk.

Teta Alice se vrátila po pár vteřinách i se svým přítelem Rickem, který ještě napůl spal. Rick chodil věčně bez košile, protože rád vystavoval na odív impozantní sbírku věžeňských tetování. Bez jediného slova přistoupil ke mně a výhružně zvedl zaťatou pěst. Ucukl jsem a notebook mu raději podal. Potom oba i s tetou Alicí odkráčeli pryč a už cestou probírali, kolik jim ten počítač může vynést v zastavárně.

Že jsem přišel o notebook, neznamenal žádnou velkou tragédii. Ve své skrýši jsem měl uloženy dva náhradní. Nebyly ale zdaleka tak rychlé a budu do nich muset znovu nahrát všechny svoje mediální soubory ze záložních disků. Totálně k posrání. Byla to ale výhradně moje chyba. Věděl jsem, jak riskantní je přitáhnout sem cokoli cenného.

Skrz okno prádelny se dovnitř začalo vkrádat temně modré světlo úsvitu. Usoudil jsem, že by možná nebyl špatný nápad vyrazit dneska do školy o trochu dřív.

Tak rychle a tak tiše, jak jsem to jen dokázal, jsem si oblékl obnošené manšestráky, vytahaný svetr a o pár čísel větší kabát, což tvořilo celou moji zimní garderobu. Pak jsem si hodil na záda batoh a vylezl na pračku. Jakmile jsem si navlékl rukavice, odsunul jsem okénko pokryté námrazou. Do tváří mě zaštipal arktický ranní vzduch, když jsem vyhlédl ven přes křivolaké moře střech ostatních karavanů.

Přívěs mojí tety tvořil horní obytnou jednotku v „komíně“ o výšce dvaadvaceti mobilních příbytků, díky čemuž čněl o jednu nebo dvě úrovně nad většinu komínů v bezprostředním okolí. Přívěsy na spodní úrovni spočívaly na zemi nebo na původních betonových základech, ale jednotky navršené nad nimi stály na vyztuženém standardním lešení, nahodile sestavené kovové konstrukci, která byla budována kousek po kousku v průběhu řady let.

Bydleli jsme na parkovišti Portland Avenue, v rozlehlém mraveništi oprýskaných plechových krabic, které rezavěly na okraji silnice I-40, kousek na západ od rozpadávajících se mrakodrapů v jádru Oklahoma City. Šlo o komplex více než pěti set samostatných komínů, propojených navzájem provizorní sítí recyklovaných trubek, nosníků, podpůrných trámů a můstků. Podél stále se rozšiřujícího vnějšího perimetru Komínů vykukovaly špice asi tuctu staříčkových stavebních jeřábů (které se používaly k vlastní stavbě těchto konstrukcí).

Svrchní úroveň neboli „střechu“ komínů pokrývaly nesourodé šiky starých solárních panelů, které zajišťovaly jednotkám pod sebou energii. Po stranách každé té kovové konstrukce se hadovitě táhly nahoru a dolů svazky hadic a zkorodovaných trubek, jež zásobovaly každý přívěs vodou a odváděly odpad (luxus, který v řadě jiných komínů roztroušených kolem města nebyl dostupný). Na spodní úroveň (říkalo se jí „podlaha“) pronikalo jen naprosté minimum slunečního světla. Temné, úzké pruhy země mezi komíny blokovaly kostry opuštěných osobních i nákladních aut, které měly palivové nádrže prázdné a veškeré únikové cesty už dávno zatarasené.

Jeden náš soused, pan Miller, mi kdysi vysvětlil, že parkoviště obytných přívěsů, jako bylo to naše, původně sestávala z pár desítek mobilních příbytků uspořádaných v úhledných řadách na zemi. Jenže po zhroucení ropného průmyslu a vypuknutí energetické krize zaplavili velká města uprchlíci z okolních předměstských a venkovských oblastí, což mělo za následek obrovský nedostatek městských bytů. Nemovitost vzdálená od města jen několik minut cesty byla najednou příliš cenná, aby se jí plýtvalo na prosté přízemní odkladiště mobilních příbytků, takže někdo vykoumal geniální nápad, a to, cituji pana Millera, „napěchovat co nejvíc těch žebráků na sebe“, čímž se zmaximalizovalo využití pozemku. Ta myšlenka se uchytila ve velkém a parkoviště obytných přívěsů po celé zemi se rychle proměnila ve stejné „komíny“, jako byly tyhle – podivné hybridy chudinských čtvrtí, squatů a uprchlických táborů. Teď byly rozesety podél okrajů většiny velkých měst, a všechny přetékal stejnými vykořeněnými chudáky z venkova jako moji rodiče, kteří – v zoufalé snaze sehnat práci, jídlo, elektrinu a spolehlivý přístup k OASIS – uprchli ze zmírajících malých měst a za pomoci posledních zbytků benzínu (případně tažných zvířat) dopravili své rodiny, obytné vozy a přívěsy do nejbližších metropolí.

Všechny komíny na našem parkovišti tvořilo minimálně patnáct obytných přívěsů nad sebou (tu a tam v zájmu větší různorodosti proložených nějakým tím obytným automobilem, přepravním kontejnerem, karavanem Airstream nebo VW mikrobusem). V posledních letech narostly mnohé z nich do výšky dvaceti jednotek nebo i víc. Spoustu lidí to znervózňovalo. Případy, kdy došlo k zřícení komínů, nebyly až tak neobvyklé, a pokud se podpůrná lešení zborčila ve špatném úhlu, mohl dominový efekt strhnout i čtyři nebo pět sousedních.

Náš obytný přívěs se nacházel poblíž severního okraje Komínů, které se táhly až k rozpadávajícímu se silničnímu nadjezdu. Ze své pozorovatelné v okně prádelny jsem viděl tenký proud elektrických vozidel, která se plazila po rozpraskaném asfaltu a vezla zboží a dělníky do města. Jak jsem tak vyhlížel ven k chmurnému obzoru, vykoukl zpoza horizontu zářící odštěpek slunce. Zatímco jsem sledoval, jak roste, v duchu jsem si procházel obvyklý rituál:

pokaždé když jsem viděl slunce, připomínal jsem si, že se dívám na *hvězdu*. Jednu z více než stovek miliard hvězd v naší galaxii. Galaxii, která byla jen jednou z miliard dalších galaxií v pozorovatelném vesmíru. To mi pomáhalo udržet si pohled na svět ve správné perspektivě. Začal jsem s tím potom, co jsem viděl jeden vědecký pořad z počátku osmdesátých let s názvem *Kosmos*.

Co nejtížeji jsem se protáhl oknem ven, rukama se pevně zachytil spodního okraje okenní rámu a začal sklouzávat po studeném povrchu kovového boku karavanu. Ocelová plošina, na které stál, byla jen o maličko širší a delší než karavan sám, takže kolem dokola po všech stranách zůstávala jen asi stopu a půl široká římsa. Opatrně jsem se sunul níž, až moje nohy spočinuly na té římsě, a pak jsem se ještě natáhl, abych okno za sebou zase zavřel. Chytil jsem se provazu, který jsem tam nechával napnutý v úrovni pasu, aby mi sloužil jako záchyt, a začal se drobnými úkroky posouvat podél římsy k rohu plošiny. Odtud už jsem mohl sestoupit po konstrukci lešení jako po žebříku. Skoro pokaždé, když jsem odcházel z tetina karavanu nebo se do něj vracel, jsem používal právě tuhle cestu. Z boku bylo ke komínu přišroubováno rozviklané kovové schodiště, to se ale při každém kroku otřásalo a naráželo do lešení, takže jsem po něm nemohl sejít, aniž bych upozornil na svoji přítomnost. A z toho by nevzešlo nic dobrého. V Komínech bývalo nejlepší vyhýbat se tomu, aby vás někdo slyšel nebo viděl, pokud to jen trochu šlo. V okolí se často pohybovali nebezpeční a zoufalí lidé – takoví, co vás okradou, znásilní a nakonec ještě prodají vaše orgány na černém trhu.

Sestup po síti kovových nosníků mi vždycky připomínal staré plošinové videohry jako Donkey Kong nebo BurgerTime. Na tuhle myšlenku jsem připadl před pár lety, když jsem kódoval svoji první hru pro Atari 2600 (gunterský iniciační rituál, jako když si Jedi vyrábí svůj první světelný meč). Šlo o pitfallovskou vykrádačku s názvem Komíny, kde jste se museli proplétat vertikálním bludištěm karavanů, shromažďovat vyhozené počítače, zvyšovat schopnosti sbíráním jídelních poukázek a cestou do školy se vyhýbat metamfetaminovým závislákům a pedofilům. Moje hra byla sakra zábavnější než skutečnost.

Cestou dolů jsem se zastavil u karavanu Airstream tři jednotky pod náma, kde žila moje kamarádka paní Gilmorová. Byla to milá stará dáma kolem pětasedmdesátky, která vždycky vstávala neskutečně brzo. Nakoukl jsem do jejího okna a uviděl ji, jak se šourá po kuchyni a chystá si snídani. Po pár vteřinách mě zahlédla a oči se jí rozzářily.

„Wade!“ řekla a rozrazila okno. „Dobré ráno, chlapče.“

„Dobré ráno, paní Gé,“ pozdravil jsem. „Doufám, že jsem vás nepolekal.“

„Vůbec ne,“ odpověděla. Přitáhla si župan těsněji k tělu, aby se chránila před průvanem, který pronikl oknem zvenčí. „Tam ale mrzne! Co kdybys zašel dovnitř a dal si snídani? Mám kousek sojové slaniny. A tahle vajíčka v prášku nejsou až tak hrozná, když se do nich přidá dost soli...“

„Díky, ale dneska ráno nemůžu, paní Gé. Musím do školy.“

„Dobře. Tak někdy jindy.“ Poslala mi vzdušný polibek a začala zavírat okno. „Dávej pozor, ať si nezlámeš vaz, když tam takhle ležeš, jasný, Spidermane?“

„Dám. Uvidíme se pozdějc, paní Gé.“ Zamával jsem jí na rozloučenou a pokračoval v sestupu.

Paní Gilmorová byla úplně zlatíčko. Nechávala mě přenocovat u sebe na gauči, pokud jsem to potřeboval, i když se mi tam spalo dost špatně kvůli všem těm jejím kočkám. Paní Gé byla hrozně nábožensky založená a většinu času trávila v OASIS, kde vysedávala v kongregaci jednoho z těch velkých onlineových megakostelů, vyzpěvovala žalmy, poslouchala kázání a podnikala virtuální cesty do Svaté země. Pokaždé když se jí porouchala staříčká OASIS konzola, tak jsem jí ji spravil, a ona zase na oplátku odpovídala na moje nekonečné otázky o tom, jaké to bylo, když vyrůstala v osmdesátých letech. Zнала každou, i tu sebenepatrnější maličkost z té dekády – věci, o kterých se člověk nemohl dozvědět z knih ani filmů. Taky se za mě pravidelně modlila. Děkala, co mohla, aby zachránila moji duši. Nikdy jsem neměl to srdce jí říct, že považuju organizované náboženství za totální hovadinu. Pro ni ale představovalo příjemnou fantazii, která jí dodávala naději a udržovala ji v chodu – bylo jí přesně tím čím mně Hon. Abych

citoval *Almanach*: „Lidi, co žijou ve skleněných domech, by měli sakra držet hubu.“

Když jsem dospěl až na nejnižší úroveň, pustil jsem se lešení a těch pár zbývajících stop na zem seskočil. Pod gumáky mi zakřupal rozbředlý sníh a namrzlé bláto. Tady dole vládla pořád ještě dost tma, takže jsem vytáhl baterku a zamířil na východ. Jak jsem se proplétal tím temným bludištěm, ze všech sil jsem se snažil zůstat neviditelný a současně dával dobrý pozor, abych nezakopl o nějaký nákupní vozík, blok motoru nebo jiný kus harampádí, co se válelo v úzkých uličkách mezi komíny. V tuhle časnou ranní hodinu jsem venku zřídka někoho zahlídl. Kyvadlová doprava do města jezdila jen párkrát denně, takže místní obyvatelé, kteří měli to štěstí, že sehnali nějaké zaměstnání, už čekali na zastávce u silnice. Většina z nich pracovala jako dělníci v obřích průmyslově organizovaných farmách, které se rozkládaly kolem města.

Když jsem ušel asi půl míle, dorazil jsem k obrovské hromadě starých osobních i nákladních vozů nakupených bez ladu a skladu podél východního okraje Komínů. Před desítkami let vyklidily jeřáby z parkoviště co nejvíce opuštěných vozidel, aby udělaly místo pro další komíny, a ty pak navršily na obrovské hromady, jako byla tahle, podél celého perimetru osady. Mnohé z nich byly skoro tak vysoké jako samotné komíny.

Došel jsem až k okraji té hromady, a když jsem se napřed rychle rozhlédl kolem, abych se ujistil, že se nikdo nedívá ani mě nesleduje, natočil jsem se bokem a protáhl se úzkou škvírou mezi dvěma sešrotovanými auty. Občas jsem se musel přikrčit, občas něco přelézt, vytrvale jsem si ale drobnými úkroky razil cestu dál a dál do nitra té rozpadávající se hory zkrouceného kovu, až jsem dorazil do malého otevřeného prostoru u zadku jedné hluboko pohřbené dodávky. Vykukovala jen zadní třetina vozu. Zbytek se skrýval pod ostatními vozidly nakupenými na něm a kolem něj. Napříč přes střechu dodávky ležely v různých úhlech dva převrácené pick-upy, ale většinu jejich váhy nesla vozidla namačkaná po obou stranách, čímž vznikla jakási ochranná klenba, která bránila tomu, aby dodávku rozdrtila ta hora vozidel tyčící se nad ní.

Sundal jsem si řetízek, který jsem nosil kolem krku a na němž se houpal jediný klíček. Jakýmsi zásahem štěstěny vězel klíč pořád ještě v zapalování dodávky, když jsem ji kdysi objevil. Mnohá tahle vozidla byla stále ve funkčním stavu, když je jejich majitelé opustili. Jednoduše si už nemohli dovolit palivo, a tak je prostě zaparkovali a odešli po svých.

Strčil jsem baterku do kapsy a odemkl pravá zadní dvířka dodávky. Otevřela se asi na stopu a půl, čímž mi poskytla dost místa, abych se vmáčkkl dovnitř. Dvířka jsem za sebou zase zavřel a zamkl. Nebyla v nich žádná okna, takže jsem se tam chvilku krčil v úplně tmě, než moje prsty našly starý vypínač, který jsem kdysi připevnil širokou lepicí páskou ke stropu. Stiskl jsem ho a stará stolní lampa zaplavila drobný prostor světlem.

Zhroucený otvor v místech, kde dřív bývalo čelní sklo, zakrývala pomačkaná zelená střecha malého autíčka, celkově ale poškození přední části dodávky nesahalo dál než ke kabině. Zbytek interiéru zůstal netknutý. Někdo odstranil z dodávky všechna sedadla (nejspíš aby je použil jako nábytek), a tím vytvořil malou „místnost“ asi čtyři stopy širokou, čtyři vysokou a devět stop dlouhou.

Tohle byla moje skrýš.

Objevil jsem ji před čtyřmi lety, když jsem hledal vyhozené součástky do počítačů. Hned jak jsem tehdy prvně otevřel dveře a nakoukl do potměšlého nitra dodávky, došlo mi, že jsem našel něco nesmírně cenného: soukromí. Bylo to místo, o kterém nikdo jiný nevěděl, kde jsem se nemusel bát, že dostanu vynadáno nebo schytám pár facek od tety či nějakého ubožáka, se kterým se zrovna tahala. Tady jsem si mohl nechat svoje věci, aniž bych se musel bát, že mi je ukradnou. A, což bylo nejdůležitější, tady jsem získal místo, kde jsem se mohl v klidu připojit na OASIS.

Ta dodávka byla mým útočištěm. Mojí Batmanovou jeskyní. Mojí Pevností samoty. Tady jsem absolvoval výuku, dělal si domácí úkoly, četl knížky, koukal na filmy a hrál videohry. A taky to bylo místo, odkud jsem momentálně vedl své pátrání po Hallidayově velikonočním vejci.

Zdi, podlahu i strop jsem obložil polystyrenovými obaly od vajec a kousky koberce, abych dodávku co nejvíc zvukově izoloval.

V koutě stálo několik kartonových krabic s rozbitými notebooky a počítačovými součástkami a hned vedle nich regál se starými autobateriemi a upravený rotoped, ze kterého jsem si vyrobil improvizovanou dobíječku. Jediný kus nábytku představovalo skládací zahradní lehátko.

Shodil jsem batoh, setřásl ze sebe kabát a naskočil na rotoped. Dobíjení baterií bylo obvykle jediné tělesné cvičení, které jsem za celý den provozoval. Šlapal jsem do pedálů, dokud mi měřič neřekl, že jsou baterie kompletně nabitě, pak jsem se posadil na lehátko a zapnul malé elektrické topidlo, které stálo vedle něj. Stáhl jsem si rukavice a třel si ruce před žhavicími vlákny, které se zvolna rozjasňovaly do zářivě oranžova. Nemohl jsem nechat topidlo zapnuté moc dlouho, protože by mi vyždímalo baterie.

Otevřel jsem kovovou, krysám odolnou skříňku, kde jsem schovával zásoby potravin, a vytáhl odtamtud lahvovou vodu a balíček mléka v prášku. Obojí jsem v misce smíchal dohromady a pak do toho vyklopil štědrú porci cereálií Fruit Rocks. Když jsem je spořádal, vytáhl jsem starou plastovou krabičku na oběd s nápisem *Star Trek*, kterou jsem schovával pod rozdrčenou palubní deskou dodávky. Uvnitř jsem měl školní OASIS konzolu, haptické rukavice a vizor. Tyhle předměty představovaly zdaleka to nejcennější, co jsem kdy vlastnil. Byly až příliš cenné, abych je tahal s sebou ven.

Natáhl jsem si elastické haptické rukavice a prohnul prsty, abych se ujistil, že se mi v nich nepřichytil některý kloub. Pak jsem zvedl OASIS konzolu, plochý černý obdélník zhruba o velikosti paperbacku. Měl v sobě zabudovanou bezdrátovou síťovou anténu, jenže příjem uvnitř dodávky nestál za nic, protože byla pohřbená pod obrovskou hromadou hustě natěsnaného kovu. Proto jsem si vyrobil vnější anténu a připevnil ji na kapotu vozu na úplném vršku té hromady šrotu. Kabel antény se vinul vzhůru skrz díru, kterou jsem prorazil ve stropě dodávky. Zapojil jsem ho do portu na boku konzoly a pak si nasadil vizor. Dokonale mi přiléhal kolem očí jako plavecké brýle a blokoval veškeré světlo zvenčí. Malá sluchátka, která z vizoru trčela na spáncích, se mi automaticky zasunula do uší. Vizor měl v sobě zabudované dva stereomikrofony, které snímaly všechno, co jsem řekl.

Zapnul jsem konzolu a spustil přihlašovací sekvenci. Zaregistroval jsem kratičký červený záblesk, jak mi vizor skenoval sítnice. Pak jsem si odkašlal a s pečlivou výslovností pronesl svoje přihlašovací heslo: „Byl jste naverbován do Hvězdné ligy, abyste bránil Hranici před Xurovou a Ko-Danovou armádou.“

Když systém ověřil moje heslo a vzorek hlasu, připojil mě. Ve středu mého virtuálního obrazu se objevil následující text:

Ověření identifikace proběhla úspěšně.

Vítej v OASIS, Parzivale!

Přihlášení dokončeno: 07:53:21 OST – 10. 2. 2045

Když ten text zmizel, nahradila ho kratší zpráva v délce pouhých tří slov. Tuhle vložil do logovací sekvence sám James Halliday, když kdysi OASIS programoval, jako jakýsi hold přímým předchůdcům této simulace, videoherním automatům na mince z dob jeho mládí. Tato tři slova byla vždy tím posledním, co uživatel OASIS spatřil, než opustil skutečný svět a vstoupil do toho virtuálního:

READY PLAYER ONE

0002

MŮJ AVATAR SE ZHMOTNIL PŘED SVOU SKŘÍŇKOU na prvním poschodí naší střední školy – přesně v bodě, kde jsem stál, když jsem se včera večer odhlásil.

Přejel jsem pohledem chodbu po obou stranách. Virtuální prostředí, které mne obklopovalo, vypadalo skoro (i když ne zcela) reálně. Všechno uvnitř OASIS bylo dokonale trojrozměrně ztvárněné. Pokud jste trochu stáhli zaostření a přestali podrobněji zkoumat svoje okolí, snadno jste zapomněli, že vše, na co se díváte, vytvořil počítač. A to prosím jen s mojí mizernou erární školní OASIS konzolou. Slyšel jsem, že když jste se připojili prostřednictvím nového imerzního simulátoru, bylo skoro nemožné rozeznat OASIS od reality.

Dotkl jsem se své skříňky a dvířka se s tlumeným kovovým cvaknutím otevřela. Vnitřní výzdoba byla jen velice skrovná. Obrázek princezny Leiy pózující s laserovou pistolí. Skupinová fotografie členů skupiny Monty Python v kostýmech ze *Svatého grálu*. James Halliday na obálce časopisu *Time*. Natáhl jsem ruku a klepl na hromádku učebnic na horní policiče skříňky. Zmizely a vzápětí se objevily mezi položkami v inventáři mého avatara.

Kromě učebnic toho můj avatar vlastnil jen velice málo: baterku, krátký železný meč, malý bronzový štít a jednu kompletní páskovou koženou zbroj. Všechny tyhle položky postrádaly magickou moc a byly nízké kvality, nic lepšího jsem si ale dovolit nemohl. Předměty v OASIS měly stejnou cenu jako věci ve skutečném světě (někdy i vyšší), a poukázkami na jídlo se za ně platit nedalo. Platnou mincí této říše byl OASIS kredit, a v těchto temných časech šlo také o tu nejstabilnější měnu na světě, ceněnou více než dolar, libra, euro nebo juan.

Když jsem zavíral dvířka skříňky, spatřil jsem odraz svého virtuálního já v malém zrcadle připevněném na jejich vnitřní straně. Tvář i tělo svého avatara jsem upravil tak, aby vypadal víceméně jako já sám. Můj avatar měl maličko menší nos a taky byl vyšší. A navíc hubenější. A svalnatější. A neměl to moje pubertální akné. S výjimkou těchhle drobných detailů jsme však vypadali v podstatě identicky. Striktně prosazovaná školní pravidla vyžadovala, aby avataři všech studentů měli podobu lidí, a to lidí stejného pohlaví a věku jako daný student. Takže žádní obrovití dvouhlaví hermafroditní démoničtí jednorožci, pro ty platil zákaz. Alespoň na území školy.

Svého OASIS avatara jste mohli nazvat podle libosti, pokud šlo o jméno unikátní. To znamenalo, že jste si nemohli vybrat žádné, pro které se před vámi rozhodl už někdo jiný. Jméno avatara fungovalo současně i jako e-mailová adresa a chatová identifikace, takže bylo ve vašem zájmu, aby znělo co nejméně cool a dalo se snadno zapamatovat. Vědělo se, že celebrity, aby získaly pro své avatary vytoužená jména, platí obrovské sumy peněz kyber-squatterům, kteří si je dopředu zarezervovali pro sebe.

Když jsem si prvně vytvořil účet v OASIS, pojmenoval jsem svého avatara Wade_Veliký. Potom jsem to každých pár měsíců měnil, obvykle na něco podobně připitomělého. Teď už měl ale můj avatar stejné jméno více než pět let. Toho dne, kdy začal Hon, v den, kdy jsem se rozhodl, že se stanu gunterem, jsem ho přejmenoval na Parzivala podle rytíře z artušovských legend, který našel Svátý grál. Jiné, běžnější způsoby psaní rytířova jména, Perceval a Percival, už si zabrali jiní uživatelé. Mně se ale stejně nejméně líbila podoba Parzival, připadalo mi, že má takový pěkný zvuk.

Na síti lidi jen zřídka používali svá pravá jména. Anonymita byla jednou z hlavních předností OASIS. V rámci simulace nikdo nevěděl, kým jste ve skutečnosti, pokud jste o to vy sám nestál. Popularita a kultura OASIS byly do značné míry vybudované právě na tomhle faktu. Vaše skutečné jméno, otisky prstů a sítnicový sken se ukládaly na osobní OASIS účet, ale Gregarious Simulation Systems uchovávalo tyto informace v zakódované podobě a přísném utajení. Dokonce ani sami zaměstnanci GSS si nemohli zjistit pravou

totožnost toho kterého avatara. V době, kdy společnost ještě řídil Halliday, získalo GSS právo zajišťovat soukromí identity každého uživatele OASIS díky přelomovému rozhodnutí Nejvyššího soudu.

Když jsem se prvně zaregistroval do systému veřejného školství v OASIS, vyzvali mne, abych uvedl své pravé jméno, jméno avatara, mailovou adresu a číslo sociálního pojištění. Tyto informace pak uložili do mého studentského profilu, přístup k němu měl však pouze náš ředitel. Žádný z mých učitelů ani spolužáků neměl tušení, kým jsem ve skutečnosti, a naopak.

Studenti měli během pobytu ve škole zakázáno používat jména svých avatarů. Toto opatření mělo chránit učitele před tím, aby museli pronášet komické věty typu: „Mega_Zabijáku, dávej laskavě pozor!“ nebo „VelkýWongu69, mohl bys vstát a přečíst nám svůj referát o té knize?“ Namísto toho dostali studenti pokyn používat své pravé křestní jméno následované číslicí, která je odlišovala od ostatních jmenovců. Když jsem nastoupil, byli už v mé škole dva jiní studenti s křestním jménem Wade, takže mi přidělili studijní označení Wade3. To se pak vznášelo nad hlavou mého avatara po celou dobu, co jsem se pohyboval na území školy.

Rozezněl se školní zvonek a v rohu monitoru zablikalo upozornění, že do začátku první hodiny mi zbývá čtyřicet minut. Vyrzil jsem se svým avatarem, jehož pohyby a jednání jsem ovládal řadou drobných úkonů rukama, chodbou ke třídě. K jeho kontrole jsem mohl používat i hlasových příkazů, pokud jsem měl ruce zaneprázdněné něčím jiným.

Coural jsem se směrem k učebně světových dějin a cestou se usmíval a mával na známé tváře, které jsem míjel. Tohle místo mi bude chybět, až za pár měsíců odmaturuju. Vůbec jsem se netěšil na to, až školu opustím. Neměl jsem peníze, abych se přihlásil na vysokou, dokonce ani v OASIS, a na stipendium moje známky nestačily. Jediná věc, kterou jsem po maturitě plánoval, byla, že se stanu gunterem na plný úvazek. Neměl jsem moc na výběr. Výhra v soutěži představovala moji jedinou šanci, jak uniknout z Komínů. Pokud jsem tedy nechtěl podepsat pětiletou smlouvu o závislém pracovním poměru s nějakou korporací, a tahle představa mi přišla

zhruba stejně přitažlivá, jako kdybych se měl v Adamově rouše válet po skleněných střepech.

Jak jsem tak kráčet chodbou, začínali se před svými skříňkami zhmotňovat další studenti, přízračná zjevení, která však rychle nabývala pevnou formu. Po celé chodbě se už ozvěnou rozléhalo klábosení teenagerů. Netrvalo dlouho a uslyšel jsem posměšek, který někdo vmetl mým směrem.

„Ale, ale! Jestli tohle není Wade Třetí!“ rozezněl se čísi pokřik. Když jsem se otočil, uviděl jsem Toddal3, děsně protivného avatara, kterého jsem znal z hodin Algebry II. Stál tam s několika svými kamarády. „Skvělejší vohoz, hňupe,“ řekl. „Kdes potáhnul takový supr hadry?“

Můj avatar měl na sobě volné černé triko a modré džíny, jedny z těch bezplatných standardních úborů, ze kterých jste si mohli vybrat, když jste vytvářeli svůj účet. Jako všichni jeho kromaňonští kamarádi i Todd13 nosil drahé značkové oblečení, nejspíš pořízené v nějakém nákupním středisku na jiné planetě.

„Ty mi koupila tvoje máma,“ odsekl jsem mu, aniž bych zvolnil tempo. „Vyříd' jí, že děkuju, a nezapomeň zaskočít domů na další kojení a vyzvednout kapesný.“ Dětinské, já vím. Ale i když šlo o virtuální realitu, pořád to byla střední škola – čím dětinštější nadávka, tím větší mívala účinek.

Moje rýpnutí vyvolalo smích pár mých kamarádů i dalších studentů, kteří stáli poblíž. Todd13 se zamračil a jeho tvář skutečně zrudla – známka toho, že se neobtěžoval vypnout na svém účtu zobrazování emocí v reálném čase, které umožňovalo, aby se na vašem avatarovi zrcadlil výraz vaší tváře i řeč těla. Chystal se odpovědět, ale já ho předběhl a stáhnul jsem zvuk, takže jsem neslyšel, co říká. Jenom jsem se usmíval a šel si dál po svých.

Možnost umlčet své spolužáky patřila k věcem, které se mi na navštěvování onlineové školy líbily nejvíce, a já ji využíval skoro denně. Nejlepší na tom všem bylo, že *viděli*, jak je vypínám, a nemohli s tím vůbec nic dělat. V prostorách školy nikdy nedocházelo ke rvačkám. Simulace to jednoduše neumožňovala. Celá planeta Ludus patřila do nebojové zóny, to znamená, že zde nebyly

povolené žádné vzájemné potyčky. V téhle škole představovala jediné zbraně slova, a tak jsem se naučil zacházet s nimi.

~ ~ ~

Až do šesté třídy jsem chodil do školy ve skutečném světě. Nebyla to zrovna příjemná zkušenost. Byl jsem příšerně stydlivý, nemotorný kluk s nízkou sebedůvěrou a prakticky bez jakýchkoli sociálních dovedností – vedlejší efekt toho, že jsem většinu dětství strávil v OASIS. Na síti jsem neměl problém povídat si s ostatními nebo získávat přátele. Ve skutečném světě ze mě ale potřeba jakékoli komunikace s druhými lidmi – hlavně když šlo o děti mého věku – dělala neurotickou trosku. Nikdy jsem nevěděl, jak se chovat nebo co říkat, a když jsem náhodou sebral odvalu promluvit, vždycky ze mě vylítlo něco nevhodného.

Za tyhle problémy mohl zčásti i můj zjev. Celý život, kam až moje paměť sahala, jsem trpěl nadváhou. Jistě k tomu přispívala nevhodná strava, kterou tvořily vládou subvencované potraviny plné cukru a škrobu, navíc jsem byl ale taky závislý na OASIS, takže moje fyzická aktivita se v té době většinou omezovala na chvíle, kdy jsem před a po vyučování zdrhal před místními sígry. Jako by situace nebyla už tak dost zlá, můj skrovný šatník sestával výhradně z nepadnoucích kousků pořízených v laciných výprodejích nebo v kontejnerech s vyřazeným šatstvem – po společenské stránce v podstatě totéž, jako bych měl přímo na čele namalovaný terč.

I tak jsem se ze všech sil snažil zapadnout. Jak plynuly roky, pořád jsem očima propátrával školní jídelnu a hledal partu, která by mě případně vzala mezi sebe. Jenže ani ostatní zoufalci se mnou nechtěli mít nic společného. Byl jsem moc divný i pro podivíny. A holky? Že bych na některou z nich promluvil, to vůbec nepřicházelo v úvahu. Připadaly mi jako exotické příslušnice nějakého mimozemského druhu, současně krásné i děsivé. Pokaždé když jsem se k některé z nich třeba jen přiblížil, bez výjimky mi po těle vyrazil studený pot a já ztratil schopnost mluvit v souvislých větách.

Pro mne škola představovala praktickou ukázkou darwinismu. Každodenní potupný běh uličkou posměšků, ústrků a izolace.

V době, kdy jsem nastupoval do šestého ročníku, už jsem začínal pochybovat, jestli si dokážu zachovat zdravý rozum až do maturity, do které pořád ještě zbývalo celých šest let.

A pak nám jednoho nádherného dne ředitel oznámil, že každý student s alespoň ucházejícím známkovým průměrem může zažádat o přesun do nového systému veřejného školství v OASIS. Veřejné školství ve skutečném světě, řízené vládou, už celé desítky let připomínalo podfinancovaný, přelidněný vlak ženoucí se do zkázy. A v poslední době se podmínky v mnoha školách zhoršily natolik, že každé dítě s aspoň půlkou mozku povzbuzovali k tomu, aby zůstalo doma a navštěvovalo školu online. Div jsem si nezlomil vaz, jak jsem sprintoval do školní kanceláře, abych si podal žádost. Přijali ji a následující semestr už jsem se přesunul do Veřejné školy OASIS (VŠO) č. 1873.

Před tímto přestupem můj OASIS avatar ještě nikdy neopustil Incipio, planetu v Sektoru Jedna, kde se noví avataři rodili v okamžiku svého stvoření. Na Incipiu se toho moc dělat nedalo, leda chatovat s ostatními zelenáči nebo nakupovat v některém z těch obřích virtuálních obchodůků, které se roztahovaly po celé planetě. Pokud jste se chtěli dostat na nějaké zajímavější místo, museli jste zaplatit teleportační poplatek, a to vyžadovalo peníze, které já jsem ovšem neměl. A tak můj avatar musel trčet na Incipiu. Tedy dokud mi moje nová škola neposlala mailem teleportační poukázku, která kryla náklady jeho přesunu na Ludus, planetu, kde se nacházely všechny veřejné školy OASIS.

Tady na Ludusu stály stovky školních kampusů, které se rovnoměrně rozprostíraly po celém povrchu planety. Všechny školy vypadaly naprosto identicky, protože pokaždé když byla zapotřebí nějaká nová, jednoduše se zkopíroval stejný konstrukční kód a vložil na další lokalitu. A protože ty budovy nebyly nic než kousky softwaru, nelimitovaly jejich podobu finanční prostředky, a vlastně ani fyzikální zákony. A tak měla každá škola podobu velkolepého chrámu vzdělanosti, s chodbami z leštěného mramoru, třídami připomínajícími katedrály, tělocvičnami s nulovou gravitací a virtuálními knihovnami obsahujícími každou (školní radou schválenou) knihu, kterou kdy kdo napsal.

První den ve VŠO č. 1873 jsem měl pocit, jako bych umřel a přišel do nebe. Teď už jsem nemusel každé ráno cestou do školy probíhat uličkou místních povalečů a fetáků, namísto toho jsem zamířil rovnou do své skrýše a zůstal tam celý den. Úplně nejlepší na OASIS bylo, že nikdo nepoznal, že jsem tlustý, že mám akné nebo že nosím týden co týden tytéž obnošené šaty. Školní sígři už po mně nemohli flusat papírové kuličky, dávat mi zářez nebo mě po vyučování otloukat o stojan na kola. Nikdo se mě nemohl ani dotknout. Tady jsem byl v bezpečí.

~ ~ ~

Když jsem dorazil do učebny světových dějin, několik studentů už dřepělo v lavicích. Všichni jejich avataři tam seděli bez pohybu a se zavřenýma očima. To byl signál, že jsou „zanepřázdnění“, to znamená, že zrovna telefonují, surfují po webu nebo jsou nalogovaní v chatovacích místnostech. Porušili jste základní pravidlo etikety OASIS, pokud jste se pokusili promluvit na zaneprázdněného avatara. Obvykle vás jednoduše ignoroval a vy jste obdrželi automatický vzkaz, abyste odprejskli.

Posadil jsem se do své lavice a klepl na ikonu Zaneprázdněný na okraji monitoru. Oči mého avatara se také zavřely, své okolí jsem ale mohl sledovat dál. Ťukl jsem na další ikonu a objevilo se velké dvourozměrné okno webového prohlížeče, které se vznášelo v prostoru přímo přede mnou. Takováhle okna mohl vidět jedině můj avatar, takže mi nikdo nemohl číst přes rameno (leđa bych navolil možnost, která by to umožňovala).

Domovskou stránku jsem měl nastavenou na Líheň, jedno z nejpoblárnějších diskusních fór gunterů. Interfejs Líhň byl navržen tak, aby vypadal a fungoval jako starý vytáčený systém elektronických nástěnek z předinternetových dob, dokonce až po skřípění 300 baudového modemu během přihlašovací sekvence. Děsně cool. Pár minut jsem strávil procházením posledních příspěvků gunterů a pročítáním nejnovějších zpráv a fám. Jen zřídka kdy jsem na fóra sám něčím přispíval, i když jsem je důsledně každý den kontroloval. Dnes ráno jsem tam nic zvlášť zajímavého neviděl. Obvyklé štvavé výpady gunterských klanů. Neutuchající

spory o „správnou“ interpretaci některé tajuplné pasáže z *Anorakova almanachu*. Avatáři vyšších úrovní se vychloubali novým magickým předmětem nebo artefaktem, který získali. Tyhle hlouposti už se teď táhly několik let. Při absenci jakéhokoli skutečného pokroku se subkultura gunterů začala utápět v bahně chvastounství, prázdných keců a nesmyslné vzájemné rivality. Bylo to fakt smutné.

Nejradši jsem měl příspěvky, které se střefovaly do Sixerů. „Sixeři“ byla pohrdavá přezdívka, kterou dali gunteři zaměstnancům Innovative Online Industries. IOI (posměšně vyslovované *joj!*) představovalo celosvětový komunikační konglomerát a největší internetový Service provider. Značná část podnikání IOI se soustředila na zajišťování přístupu k OASIS a prodej zboží a služeb uvnitř simulace. Z toho důvodu podniklo IOI několik agresivních pokusů o převzetí Gregarious Simulation Systems, ani jednou však neuspělo. Teď se snažili získat kontrolu nad GSS využitím právnické školiny v Hallidayově poslední vůli.

IOI vytvořilo v rámci společnosti nové oddělení, které nazvali „Oologická divize“. („Oologie“ je původně definována jako „nauka o studiu ptačích vajec“, ale v posledních letech získala i druhý význam: „nauka“ o hledání Hallidayova velikonočního vejce.) Oologická divize IOI měla jen jediný účel: vyhrát Hallidayovu soutěž a zmocnit se jeho bohatství, jeho společnosti i samotného OASIS.

Stejně jako většinu gunterů i mě děsilo pomyšlení, že by IOI převzalo OASIS pod svou kontrolu. Piár mašinerie společnosti se postarala, aby byly její záměry křišťálově jasné. IOI zastávalo názor, že Halliday nikdy nedokázal svůj výtvar pořádně zpeněžit, a mělo v úmyslu to napravit. Začali by vybírat měsíční poplatek za přístup do simulace. Každý viditelný povrch by zapláclí reklamou. Anonymita uživatelů a svoboda projevu by se staly věcí minulosti. V okamžiku, kdy by simulaci převzalo IOI, přestala by být onou volně přístupnou virtuální utopií, ve které jsem vyrůstal. Stala by se z ní korporátně řízená dystopie, předražený tematický zábavní park pro bohatou elitu.

IOI vyžadovalo, aby jeho vlastní hledači vejce, které sami nazývali „oology“, používali pro své OASIS avatary namísto jmen

zaměstnanecká čísla. Tato čísla byla bez výjimky šestimístná a navíc začínala číslicí „6“, takže jim všichni začali přezdívat *Sixerři*. V poslední době je ale většina gunterů překřtila na „SiXráče“. (Protože to fakt byli sráči.)

Pokud chtěl člověk vstoupit mezi Sixery, musel podepsat smlouvu, ve které se mimo jiné výslovně uvádělo, že pokud najde Hallidayovo vejce, stane se tato výhra výhradním majetkem jeho zaměstnavatele. Na oplátku dostával každé dva měsíce výplatní šek a kromě toho mu IOI poskytovalo jídlo, ubytování, kvalitní zdravotní péči a penzijní pojištění. Společnost také vybavila jeho avatara špičkovou zbrojí, vozidly a zbraněmi a hradila veškeré jeho teleportační poplatky. Dát se k Sixerům bylo do značné míry podobné jako nechat se naverbovat do armády.

Sixera jste odhalili snadno, protože vypadali jeden jako druhý. Všichni museli používat stejného svalnatého avatara mužského pohlaví (bez ohledu na to, zda jím ve skutečnosti operoval muž či žena) s nakrátko zastřiženými vlasy a obličejem odpovídajícím standardnímu systémovému nastavení. Navíc všichni nosili stejnou tmavomodrou uniformu. Jediný způsob, jak tyhle korporátní trubce od sebe navzájem rozeznat, spočíval v tom, že jste si zkontrolovali šestimístné zaměstnanecké číslo, které měli připevněné na pravé straně hrudníku, hned pod firemním logem IOI.

I já jsem, stejně jako většina gunterů, Sixery nesnášel a znechucovala mě samotná jejich existence. Tím, že IOI najalo armádu smluvních hledačů vejce, zničilo ducha celé soutěže. Pochopitelně se dalo argumentovat, že všichni gunteři, kteří se sdružovali do klanů, dělali úplně totéž. Touhle dobou už existovaly stovky gunterských klanů, některé s tisícovkami členů, kteří všichni pracovali na nalezení vejce společně. Každý klan byl provázaný neprůstřelnou právní smlouvou, kde stálo, že pokud některý příslušník klanu soutěž vyhraje, podělí se o výhru všichni členové. Sólistům jako já se moc nezamlouvaly ani ty klany, ale pořád jsme je uznávali jako spoluhráče – na rozdíl od Sixerů, jejichž cílem bylo vydat OASIS do rukou zákeřného nadnárodního konglomerátu, který měl v úmyslu jej zničit.

Moje generace nikdy nepoznala svět bez OASIS. Pro nás znamenalo daleko více než jen hru nebo zábavní platformu. Tvořilo nedílnou součást našich životů, kam až naše paměť sahala. Zrodili jsme se do ošklivého světa a OASIS pro nás představovalo oázu štěstí. Pomyšlení, že by IOI tuto simulaci zprivatizovalo a zhomogenizovalo, nás děsilo způsobem, který lidé narození před jeho zavedením dokázali jen stěží pochopit. Pro nás to byla stejná hrozba, jako by nám chtěl někdo sebrat slunce nebo zavést poplatek za to, že se díváme na oblohu.

Sixeři poskytli gunterům společného nepřítele a navázat se do nich patřilo k oblíbeným kratochvilím na všech našich fórech a v chatovacích místnostech. Spousta gunterů vyšší úrovně se striktně držela taktiky zabít (nebo se o to alespoň pokusit) každého Sixera, který jim zkřížil cestu. Několik webových stránek se věnovalo sledování sixerských aktivit a přesunů a řada gunterů trávila víc času lovením Sixerů, než kolik ho obětovali hledání vejce. Větší klany dokonce pořádaly každoroční soutěž nazvanou „Sejmi SiXráče“ s výhrou pro klan, kterému se podařilo zlikvidovat jich nejvíc.

Když jsem zkontroloval pár dalších gunterských fór, klepl jsem na bookmarkovou ikonu jedné z mých oblíbených webovek s názvem Artyina psaníčka, blogu gunterky jménem Art3mis (vyslov „Artemis“). Objevil jsem ho asi před třemi lety a od té doby jsem se stal jeho věrným čtenářem. Umísťovala tam úžasně rozvolněné eseje o svém hledání Hallidayova vejce, kterému říkala „Tantalova muka“. Psala roztomilým, inteligentním stylem a její příspěvky byly plné sebeironického humoru a vtipných sardonických poznámek. Kromě toho, že na svůj blog umísťovala vlastní (často srandovně ujeté) interpretace pasáží z *Almanachu*, tam taky nechávala linky na knížky, filmy, televizní pořady a písničky, které právě studovala v rámci svého hallidayovského bádání. Předpokládal jsem, že všechny tyhle příspěvky mají za účel svést člověka na nesprávnou cestu a jsou plné dezinformací, stejně mi ale přišly ohromně zábavné.

Nejspíš ani nemusím dodávat, že jsem k Art3mis zahořel pořádnou kyberláskou.

Příležitostně umísťovala na blog snímky své avatarky s havraními vlasy, a já si je někdy (vlastně pokaždé) ukládal do složky na

vlastním harddisku. Její avatarka měla pohledný, ale nijak nepřirozeně dokonalý obličej. V OASIS si člověk zvykl vídat groteskně krásné tváře skoro na každém. Jenže Art3misin obličej nevypadal, že by si jej vybrala z některé vzorkovnice pro vytváření avatarů, přelácané ideály ženské krásy. Její rysy měly typický vzhled skutečné osoby, jako by oskenovala svou pravou tvář a přenesla ji na avatara. Velké, oříškově hnědé oči, vystouplé lícní kosti, špičatá brada a nikdy nemizící úsměšek. Podle mě byla až k nesnesení přitažlivá.

I tělo Art3mis se poněkud vymykalo. V OASIS člověk obvykle vídal u avatarek dva tělesné typy: absurdně vychrtlou, ale děsně populární postavu supermodelky nebo figuru pornohvězdičky s obrovským poprsím a vosím pasem (která vypadala v OASIS ještě nepřirozeněji než ve skutečném světě). Art3misina avatarka se ale vyznačovala malou výškou a rubensovskými tvary. Samá oblina.

Dobře jsem věděl, že zabouchnout se do Art3mis je ode mě naivní a současně neuvážené. Co jsem o ní vlastně věděl? Svou pravou identitu pochopitelně nikdy neodhalila. Ani svůj věk nebo místo, kde žije ve skutečném světě. Nedalo se poznat, jak opravdu vypadá. Mohlo jí být stejně dobře patnáct jako padesát. Spousta gunterů dokonce pochybovala, jestli je to opravdu žena, já k nim ale nepatřil. Nejspíš proto, že jsem nedokázal snést představu, že holka, do které jsem se virtuálně zamiloval, by mohla být ve skutečnosti nějaký blb středního věku jménem Chuck s chlupatými zády a plešatou palicí.

Za ty roky, co jsem pravidelně pročítal Artyina psaníčka, se proměnily v jeden z nejoblíbenějších blogů na internetu, v současnosti už se mohl pochlubit několika miliony návštěv denně. A z Art3mis se stala svým způsobem celebrita, aspoň tedy v gunterských kruzích. Sláva jí ale do hlavy nestoupla. Psala pořád stejně zábavně a sebeironicky jako vždycky. Její nejnovější blogový příspěvek nesl titulky „Blues Johna Hughese“ a šlo o hloubkový rozbor šesti jejích oblíbených teenagerovských filmů tohoto režiséra, které rozdělovala do dvou samostatných trilogií: „fantazie pro buranský holky“ (*Šestnáct svíček*, *Kráska v růžovém* a *Něco*

báječného) a „fantazie pro buranský kluky“ (*Snídaňový klub, Podivná věda a Volný den Ferrise Buellera*).

Zrovna když jsem to dočetl, naskočilo mi na monitoru okno s naléhavou zprávou. Byl to můj nejlepší kamarád Aech. (Tak jo, jestli chcete mermomocí hledat hnidy, byl to můj jediný kamarád, když nepočítám paní Gilmorovou.)

Aech: Přeju krásný ráno, amigo!

Parzival: Zdravím, compadre.

Aech: Co máš v plánu?

Parzival: Jenom tak trochu surfovat. A ty?

Aech: Zaskočím online do Sklepa. Příklad taky, vole, ještě před školou trochu splknem.

Parzival: Super! Budu tam za vteřinku.

~ ~ ~

Zavřel jsem okno a zkontroloval si čas. Pořád mi ještě zbývalo půl hodiny, než začne vyučování. Usmál jsem se, klepl na malou ikonu s obrázkem dveří na okraji monitoru a pak vybral ze seznamu oblíbených Aechovu chatovací místnost.

0003

SYSTÉM SI OVĚŘIL, ŽE SE NACHÁZÍM NA SEZNAMU osob s povoleným vstupem, a pak mi umožnil vejít dovnitř. Výhled na třídu se scvrkl z okrajů mého periferního vidění do malého palcového okna v pravém spodním rohu monitoru, které mi umožňovalo sledovat, co se děje před mým avatarem. Zbytek mého zorného pole teď vyplňoval interiér Aechovy chatovací místnosti. Můj avatar se objevil přímo ve „vchodu“, u dveří nahoře nad schodištěm, které pokrýval koberec. Dveře nevedly nikam. Ani se nedaly otevřít. Bylo to proto, že Sklep i s veškerým vnitřním vybavením v rámci OASIS vlastně neexistoval. Chatovací místnosti byly samostatné simulace – dočasné virtuální prostory, kam měli avataři přístup z kteréhokoli místa v OASIS. Můj avatar se přísně vzato nenacházel „uvnitř“ chatovací místnosti. Jenom to tak vypadalo. Wade3/Parzival dál seděl se zavřenýma očima v učebně světových dějin. Nalogovat se do chatovací místnosti bylo tak trochu jako pobývat na dvou místech zároveň.

Svou chatovací místnost Aech pojmenoval Sklep. Naprogramoval ji tak, aby vypadala jako prostorná předměstská klubovna zhruba z konce osmdesátých let minulého století. Dřevem obložené zdi pokrývaly plakáty starých filmů a komiksů. Ve středu stála starožitná televize RCA s připojeným videorekordérem Betamax, LaserDisc playerem a několika videoherními konzolami z té doby. Protější zeď lemovaly poličky na knihy plné RPG příslušenství a starých čísel časopisu *Dragon*.

Vydržovat si chatovací místnost takovýchhle rozměrů nebylo laciné, ale Aech si to mohl dovolit. Vydělával docela slušný balík tím, že se po škole a o víkendech účastnil televizí přenášovaných zápasů v onlineových bojových arénách. Aech patřil

k nejuznávanějším zápasníkům v OASIS, a to jak v lize Boj na smrt, tak Ukořisti vlajku. Byl dokonce ještě slavnější než Art3mis.

Během posledních pár let se ze Sklepa stal velice exkluzivní klub pro elitní guntery. Aech umožnil přístup jenom těm lidem, kteří si to podle jeho názoru zasloužili, takže dostat pozvání na pokec do Sklepa znamenalo velkou čest, obzvláště pro nicku třetí úrovně jako já.

Jak jsem sestupoval po schodišti, viděl jsem, že se tam motá pár desítek dalších gunterů s avatary všech možných podob a tvarů. Byli tam lidi, kyborgové, démoni, temní elfové, vulkáni i upíři. Většina z nich se shromáždila kolem řady starých videoherních automatů u zdi. Pár dalších postávalo u staříckého magnetofonu (který právě vyřvával „Wild Boys“ od Duran Duran) a probíralo se Aechovým obřím regálem s kazetami.

Aech sám ležel natažený na jednom ze tří gaučů v chatovací místnosti, které stály před televizí uspořádané do tvaru velkého U. Aechův avatar měl podobu vysokého, statného bělocha s tmavými vlasy a hnědýma očima. Jednou jsem se ho zeptal, jestli ve skutečném životě vypadá zhruba jako jeho avatar, a on mi žertem odpověděl: „Jasně že jo. Akorát že ve skutečném životě jsem *ještě hezčí*.“

Když jsem došel až k němu, vzhlédl od hry, kterou právě hrál na Intellivision. Rty se mu roztáhly v charakteristickém širokém úsměvu. „Zet!“ vykřikl. „Tak co nového, amigo?“ Zvedl pravačku, a když jsem dosedl na gauč proti němu, plácli jsme si. Aech mi začal říkat „Zet“ krátce potom, co jsem se s ním seznámil. Rád dával lidem jednopísmenné přezdívky. Jméno svého vlastního avatara Aech vyslovoval „eič“ jako anglickou hlásku „h“.

„Co nového u tebe, Humperdincku?“ odvětil jsem. Hráli jsme spolu takovou hru. Já ho vždycky oslovoval nějakým náhodně vybraným jménem na „H“, třeba Harry, Hubert, Henry nebo Hogan. Snažil jsem se uhádnout jeho křestní jméno, které, jak se mi kdysi svěřil, začínalo právě tímhle písmenem.

Znal jsem Aecha už něco přes tři roky. Taky studoval na Ludusu, chodil do posledního ročníku na VŠO č. 1172, která stála na opačné straně planety než moje škola. Setkali jsme se o jednom víkendu ve

veřejné gunterské chatovací místnosti a hned jsme si padli do oka, protože jsme měli úplně stejné zájmy. Tedy přesněji jeden zájem: totální, bezmeznou posedlost Hallidayem a jeho velikonočním vejcem. Už po pár minutách našeho prvního rozhovoru jsem pochopil, že Aech je fakt někdo, elitní gunter s mentalitou dost podobnou kung fu bojovníkům. Taky měl v malíku každou drobnost z osmdesátých let, a ne jen takové ty základní věci. Byl to opravdický expert na Hallidaye. A ve mně zřejmě spatřoval stejné kvality, protože mi dal svoji vizitku a pozval mě, abych, kdykoli se mi bude chtít, zašel na pokec do Sklepa. Od té doby se z něj stal můj nejbližší kamarád.

V průběhu let se mezi námi postupně vyvinula přátelská rivalita. Nažvanili jsme se spoustu nesmyslů o tom, kdo z nás dostane své jméno na Výsledkovou tabuli jako první. Neustále jsme se snažili jeden druhého přetrumfnout ve znalosti podružných gunterských reálií. Občas jsme se dokonce společně připravovali. To obvykle spočívalo ve sledování kýčovitých filmů a televizních pořadů z osmdesátých let tady v chatovací místnosti. Taky jsme pochopitelně hráli spoustu videoher. Nespočet hodin jsme s Aechem promarnili na klasikách pro dva hráče jako Contra, Golden Axe, Heavy Barrel, Smash TV a Ikari Warriors. Kromě mé maličkosti byl Aech ten vůbec nejuniverzálnější hráč, jakého jsem kdy potkal. Ve většině her jsme představovali rovnocenné soupeře, při některých titulech mi ale dokázal pěkně natrhnout prdel, obzvlášť když šlo o střílečky z pohledu první osoby. Koneckonců, na tenhle obor se přece specializoval.

Nevěděl jsem nic o tom, kým je Aech ve skutečném světě, ale získal jsem dojem, že jeho soukromý život zrovna za moc nestojí. Vypadalo to, že stejně jako já tráví každou volnou chvíli, pokud zrovna nespí, připojený do OASIS. A i když jsme se osobně nikdy nesetkali, řekl mi nejednou, že jsem jeho nejlepší kamarád, takže jsem usoudil, že žije stejně izolovaně a osaměle jako já.

„Tak cos podnikal včera večer, když jsi odsud vypadnul?“ zeptal se mě, když mi házel druhý ovladač k Intellivisionu. Předchozího večera jsme se taky poflakovali pár hodin v jeho chatovací místnosti a koukali na staré japonské monster filmy.

„Nic moc,“ odpověděl jsem. „Šel jsem domů a oprášil pár klasicejch videoher.“

„Zbytečný.“

„Jo. Ale měl jsem na to náladu.“ Já se ho nezeptal, co dělal včera večer, a on se sám od sebe do nějakých podrobností nehrnul. Věděl jsem, že nejspíš odcestoval na Gygax nebo na nějaké jiné stejně skvělé místo, a tam v rychlosti projel pár questů a posbíral něco zkušenostních bodů. Prostě nechtěl jitřit moje rány. Aech měl na to, aby mohl trávit spoustu času mimo tento svět, sledovat stopy a hledat Měděný klíč. Nikdy se nade mě ale nepovyšoval, ani si ze mě neutahoval, že nemám dost peněz, abych se někam teleportoval. A nikdy mě neurážel nabídkami, že mi půjčí pár kreditů. Tak znělo nepsané pravidlo mezi guntery: pokud jste jeli sólo, nežádali jste ani nepotřebovali pomoc od nikoho cizího. Gunteři, kteří o pomoc stáli, se připojili k některému klanu, a Aech a já jsme se shodovali, že klany jsou pro vlezdoprdelky a pozéry. Oba jsme se zapřísáhli, že zůstaneme sólo po celý život. Sice jsme o vejci občas diskutovali, při těchhle rozhovorech jsme se ale oba hlídali a dávali si dobrý pozor, abychom se vyhnuli zmínce o čemkoli konkrétním.

Když jsem to Aechovi natřel ve třech kolech hry Tron: Deadly Discs, znechuceně odhodil ovladač Intellivisionu a sebral z podlahy nějaký časopis. Bylo to staré číslo časopisu *Starlog*. Na obálce jsem poznal Rutgera Hauera na propagačním snímku z filmu *Jestřábí žena*.

„Tak *Starlog*, jo?“ řekl jsem a souhlasně pokývl hlavou.

„Jo. Stáhnul jsem si úplně všechny čísla z archivu Líhně. Pořád ještě se tím prokousávám. Zrovna jsem si četl tenhle skvělejší článek o filmu *Bitva o planetu Endor*.“

„Vyrobený pro televizi. Uvedený roku 1985,“ odříkal jsem. Veškeré detaily kolem *Hvězdných válek* byly moje specialita. „Totální odpad. Fakticky největší zoufalost v dějinách Válek.“

„To tvrdíš ty, blbečku. Má to pár skvělejších momentů.“

„Ne,“ prohlásil jsem a zavrtěl hlavou. „To nemá. Je to ještě horší než první film s Ewokama, *Karavana statečných*. Měli tomu dát název *Karavana sraček*.“

Aech zakoulel očima a vrátil se k četbě. Rozhodně mi nehodlal skočit po návnadě. Zadíval jsem se na obálku časopisu. „Hele, můžu se na tohle číslo podívat, až s tím budeš hotovej?“

Zašklebil se. „Proč? Aby sis mohl přečíst článek o *Jestřábí ženě*?“

„Možná.“

„Člověče, ty tu zhovadilost přímo miluješ, co?“

„Polib mi, Aechu.“

„Kolikrát jsi tu blbákovinu vlastně viděl? Co si vzpomínám, jenom mě jsi přinutil si to přetrpět aspoň dvakrát.“ Teď hodil návnadu *mně*. Věděl, že *Jestřábí žena* je jednou z mých tajných neřestí a že už jsem ten film viděl více než dvacetkrát.

„Prokázal jsem ti službu, když jsem tě donutil se na to kouknout, žabaři,“ řekl jsem. Vrazil jsem do konzoly Intellivision novou kazetu a pustil singlovku Astromash. „Jednou mi poděkuješ. Počkej a uvidíš. *Jestřábí žena* je kánon.“

„Kánon“ byl termín, jímž jsme si zvykli označovat každý film, knížku, hru, písničku nebo televizní pořad, o kterém jsme věděli, že patřil k Hallidayovým oblíbeným.

„Ty si ze mě děláš srandu,“ prohlásil Aech.

„Ne, tohle není žádná sranda. A neříkej mi Shirley.“

Odložil časopis a předklonil se. „*Jestřábí žena* rozhodně mezi Hallidayovy favority nepatřila, za to ti ručím.“

„A kde máš důkaz, vylízanče?“ namítl jsem.

„Ten chlap měl vkus. To je jedinej důkaz, kterej potřebuju.“

„Tak potom mi laskavě vysvětli, proč měl *Jestřábí ženu* na kazetě i na LaserDiscu?“ Soupis všech filmů z Hallidayovy sbírky v době jeho smrti byl zahrnutý v dodatcích *Anorakova almanachu*. Oba jsme ten seznam znali nazpaměť.

„Ten chlap byl miliardář! Vlastnil miliony filmů, a většinu z nich nejspíš ani nikdy neviděl! Měl na DVD i *Kačera Howarda* a *Krulla*. To neznamená, že se mu *líbily*, ty vole. A je sakra jistý, že to z nich nedělá kánon.“

„O tomhle vůbec nemá smysl diskutovat, Homere,“ řekl jsem. „*Jestřábí žena* je osmdesátková klasika.“

„Je to děsná *srágora*, jestli chceš něco slyšet! Meče vypadají, jak kdyby je vyrobili ze staniolu. A ten soundtrack je totálně mimo. Samej synt'ák a podobný hnusy. Ve jménu Alan Parsons Projectu, sakra! Sračka všech sraček! Ještě *huř* než sračka. Hotovej *Highlander* dvojka.“

„Hej!“ Předstíral jsem, že po něm chci hodit ovladač Intellivision. „Teď už začínáš bejt sprostěj! Jenom samotný obsazení *Jestřábí ženy* dělá z tohohle filmu kánon! Roy Batty! Ferris Bueller! A ten týpek, co hrál profesora Falkena ve *Válečnejch hrách*!“ Zapátral jsem v paměti po jménu toho herce. „John Wood! Zas jednou bok po boku s Matthew Broderickem!“

„Pro oba největší průser jejich kariéry,“ prohlásil se smíchem. Hrozně rád se hádal o starých filmech, ještě víc než já. Ostatní gunteři v chatovací místnosti už kolem nás vytvořili malý hlouček, aby dobře slyšeli. Naše diskuse dokázaly okolí často ohromně pobavit.

„Ty musíš bejt na palici!“ vykřikl jsem. „*Jestřábí ženu* režíroval Richard kurva Donner! *Rošťáci? Superman?* To mi chceš tvrdit, že tenhle chlap točí sračky?“

„Mně je fuk, jestli to režíroval třeba Spielberg. Je to doják převlečeněj za akční fantasy. Jedinej film, co má ještě menší koule, je leda tak... ta příšerná *Legenda*. Každěj, komu se fakticky líbí *Jestřábí žena*, je už z principu úředně doloženej vůl.“

Pochlebnický smích z řad obecnstva. Teď už jsem vážně začínal být trochu naštvaný. Měl jsem moc rád i *Legendu*, a Aech to dobře věděl.

„Aha, takže já jsem podle tebe vůl, jo? To ty seš přímo posedlej Ewokama!“ Vytrhl jsem mu *Starlog* z rukou a mrštil jím o plakat z filmu *Návrat Jediho* na zdi. „Nejspíš si myslíš, že ti tvoje obsáhlý znalosti ewokské kultury pomůžou najít vejce, co?“

„Nebor si zas do huby Endoriany, člověče,“ prohlásil s výhružně vztyčeným ukazováčkem. „Už jsem tě varoval. Nebo sem dostaneš zákaz, to ti přísahám.“ Věděl jsem, že je to jen prázdná hrozba, a už jsem se chystal ještě trochu zatlačit na tu záležitost s Ewoky, třeba si do něj zarýt, že jim říká „Endoriani“. Jenže právě v tu chvíli se na schodišti zhmotnil nově příchozí. Děsný prudič jménem I-r0k.

Zasténal jsem. I-r0k a Aech chodili do stejné školy a měli pár společných hodin, pořád jsem ale nedokázal pochopit, proč mu Aech umožnil přístup do Sklepa. I-r0k sám sebe považoval za elitního guntera, jenže ve skutečnosti nebyl nic jiného než nesnesitelný pozér. Jasně, hodně se teleportoval po OASIS, plnil questy a zvyšoval úroveň svého avatara, jeho *znalosti* byly ale ve skutečnosti nulové. A neustále se oháněl svojí obrovskou plazmovou puškou o velikosti sněžného skútru. Dokonce i v chatovacích místnostech, kde to nemělo naprosto žádný smysl. Ten člověk neměl žádný smysl pro dekorum.

„To se, vy paka, zas hádáte kvůli *Hvězdným válkám*?“ řekl, zatímco sestupoval po schodech, aby se připojil k hloučku kolem nás. „Vždyť ta blbina už je tak obehnaná.“

Obrátil jsem se k Aechovi. „Jestli sem chceš dát někomu zákaz, tak proč nezačneš tady s tím šaškem?“ Stiskl jsem na Intellivisionu reset a začal novou hru.

„Zavři zobák, Penis-vale!“ odsekl I-r0k, který tímhle způsobem s oblibou mršil jméno mého avatara. „On mě odsad' nevypakuje, protože dobře ví, že já patřím k *elitě*! Nemám pravdu, Aechu?“

„Ne,“ řekl Aech a protočil panenky. „*Nemáš* pravdu. Ty seš asi taková elita jako moje praprababička. A ta je mrtvá.“

„Jdi do hajzlu, Aechu! A ta tvoje mrtvá bába taky!“

„Fíha, I-r0ku,“ zamumlal jsem. „Tobě se vždycky povede pozvednout intelektuální úroveň konverzace. Celej pokoj se úplně rozzáří, hned jak se objevíš.“

„Fakt mě mrzí, že jsem tě rozčílil, kapitáne *Nemám-jedinej-kredit*,“ prohlásil I-r0k. „Hej, neměl bys bejt právě teď na Incipiu a somrovat tam nějaký drobáky?“ Natáhl se po druhém ovládači Intellivision, ale já ho popadl první a hodil Aechovi.

Zamračil se na mě. „Debile.“

„Pozére.“

„Pozére? Penis-val říká *mně* pozér?“ Obrátil se a svá další slova adresoval tomu nepočtenému hloučku okolo. „Tenhle ubožák je v takovém srabu, že musí škemrat, aby ho někdo svez na Greyhawk a on tam pak moh zabíjet skřítky kvůli pár měďákům! A on *mně* říká pozér!“

Jeho slova vyvolala mezi shromážděnými pár uchechtnutí a já cítil, jak mi obličej pod vizorem začíná rudnout. Jednou, už to byl asi rok, jsem se dopustil té chyby, že jsem se nechal od I-r0ka svézt při meziplanetárním letu, abych zkusil získat pár zkušenostních bodů. Když mě vyhodil v jedné oblasti s questy nízké úrovně na Greyhawku, tak mě ten šmejď sledoval. Příštích pár hodin jsem strávil tím, že jsem vždycky pobil partičku skřítků, počkal si, až znovu obživnou, a pak se do nich pouštěl pořád znovu a znovu. Můj avatar byl v té době pořád ještě na první úrovni, a tohle představovalo jediný bezpečný způsob, jak postoupit o úroveň výš. I-r0k pořídil tenkrát večer několik snímků obrazovky s mým avatarem a připojil k nim titulek „Penis-val, Mocný pobíječ skřítků“. Pak ty snímky umístil na Líheň. Vytahoval to na mě pokaždé, když se mu naskytl sebemenší příležitost. Rozhodl se, že mi na to nikdy nedovolí zapomenout.

„Přesně tak, řekl jsem ti pozére, ty pozére.“ Vstal jsem, odhodlaný nenechat si ty jeho posměšky líbit. „Seš ignorantskej hňup, co neví ani hovno. Samotnej fakt, že seš na čtrnáctý úrovni, ještě neznamená, že jsi gunter. To bys fakticky musel mít nějaký znalosti.“

„To je slovo,“ prohlásil Aech a pokývl hlavou na souhlas. Bouchli jsme si pěstmi. Dalších pár uchechtnutí z hloučku, tentokrát namířených proti I-r0kovi.

I-r0k na nás chvíli nasupeně zíral. „Tak fajn. Uvidíme, kdo je tady opravdickej pozér,“ řekl. „Mrkněte na tohle, děvčata.“ S úsměškem vytáhl ze svého inventáře nějaký předmět a ukázal nám ho. Byla to stará hra pro Atari 2600, ještě v původním balení. Záměrně zakryl titul rukou, já ale stejně poznal kresbu na obalu. Byl to obrázek mladého muže a ženy ve starořeckém oděvu, oba se oháněli meči. Za nimi vykukoval Minotaurus a nějaký vousatý chlápek s páskou přes oko. „Víš, co je tohle, ty chytráku?“ pošťouchl mě I-r0k. „Dám ti i nápovědu... Je to Atari hra, vydaná v rámci jistý soutěže. Obsahuje několik rébusů, a pokud je rozluštíš, vyhraješ odměnu. Zní ti to povědomě?“

I-r0k se na nás vždycky snažil zapůsobit nějakou novou stopou nebo detailem z hallidayovské nauky, o kterých se pošetile domníval,

že je odhalil jako první. Gunteři se navzájem hrozně rádi trumfovali a neustále se snažili dokázat, že disponují hlubšími vědomostmi než kdokoli jiný. Ovšem I-r0k se v tom úplně vyžíval.

„Děláš si srandu, že jo?“ řekl jsem. „Tos objevil sérii Swordquest teprv teď?“

I-r0kovi sklaplo.

„Držíš v ruce Swordquest: Earthworld,“ pokračoval jsem. „První hru ze série Swordquest. Vydaná roku 1982.“ Zeširoka jsem se usmál. „Můžeš mi vyjmenovat další tři hry z té řady?“

Oči se mu zúžily. Bylo jasné, že neví kudy kam. Jak jsem říkal, byl to děsný pozér.

„Někdo jiný?“ rozšířil jsem dotaz na všechny přítomné. Gunteři v hloučku pokukovali jeden po druhém, ale žádný nepromluvil.

„Fireworld, Waterworld a Airworld,“ odpověděl Aech.

„Skvělý!“ řekl jsem a znova jsme si bouchli pěsti. „I když Airworld nebyl vlastně nikdy dokončený, protože na Atari dolehly zlé časy a zrušilo soutěž dřív, než došla do konce.“

I-r0k tiše vrátil obal s hrou zpátky do inventáře.

„Měl by ses přidat k SiXráčům, I-r0ku,“ prohlásil rozesmátý Aech. „Ti by určitě našli využití pro někoho s tak nepřebornou studnicí znalostí, jako máš ty.“

I-r0k mu ukázal vztyčený prostředník. „Jestli jste vy dva buzici o tý Swordquest soutěži věděli už dřív, tak jak to, že jsem o tom od vás nikdy neslyšel ani slovo?“

„Ale no tak, I-r0ku,“ potřásl Aech smutně hlavou. „Swordquest: Earthworld byl neoficiální atariovskej sequel k Adventure. Každý gunter, kterej je co k čemu, o tý soutěži ví. Potřebuješ to snad podat srozumitelněji?“

I-r0k se ze všech sil snažil si aspoň zčásti zachovat tvář. „Tak jo, když jste oba takoví experti, kdo naprogramoval všechny ty swordquest'ácký hry?“

„Dan Hitchens a Tod Frye,“ odrecitoval jsem. „Zkus položit nějakou fakt těžkou otázku.“

„Já pro tebe jednu mám,“ vložil se do toho Aech. „Jaký ceny Atari rozdalo vítězům každý soutěže?“

„Aha,“ odvětil jsem. „Tohle je dobrý. Tak se na to podíváme... Výhrou v soutěži Earthworld byl Talisman předposlední pravdy. Vyroběn z masivního zlata posázeného diamanty. Ten kluk, co ho vyhrál, ho nechal roztavit, aby zaplatil za vysokou, pokud si vzpomínám.“

„No jo, no jo,“ pobídl mě netrpělivě Aech. „Nezdržuj to. Tak co ti další dva?“

„Já nezdržuju. Cenou za Fireworld byl Kalich světla a odměnou za Waterworld se měla stát Koruna života, tu ale nikdy neudělili, protože soutěž zrušili. Totéž platí pro cenu za Airworld, kterou měl být Kámen mudrců.“

Aech se usmál, oběma rukama si se mnou plácl a pak dodal: „A kdyby soutěž nebyla zrušená, měli spolu vítězi prvních čtyř kol soupeřit o hlavní výhru, Meč nejvyšší magie.“

Přikývl jsem. „Všechny ty ceny jsou zmíněné v komiksech *Swordquest*, které vycházely souběžně s těmi hrami. Komiksy, který je čirou náhodou možný zahlídnout v místnosti s pokladem ve finální scéně *Anorakovy* výzvy, jen tak mimochodem.“

Hlouček začal zuřivě aplaudovat. I-r0k zahanbeně sklonil hlavu.

Od chvíle, co jsem se stal gunterem, mi bylo jasné, že Halliday čerpal inspiraci pro svou soutěž právě ze *Swordquestu*. Neměl jsem tušení, jestli si odtamtud vypůjčil i některé hádanky, všechny ty hry i jejich řešení jsem si ale důkladně prostudoval, jen pro jistotu.

„Fajn. Vyhráli jste,“ prohlásil I-r0k. „Je ale očividný, že byste oba měli začít taky trochu žít.“

„A ty,“ řekl jsem já, „si očividně potřebuješ najít novejš koníček. Protože je jasný, že nemáš dost inteligence a nasazení, abys byl gunter.“

„Rozhodně,“ přidal se Aech. „Zkus si pro změnu něco *nastudovat*, I-r0ku. Víš, slyšels někdy o Wikipedii? Je to zadarmo, frajere.“

I-r0k se otočil a přešel k dlouhým regálům s komiksy na protější straně místnosti, jako by ztratil o tenhle rozhovor zájem. „No a co?“ prohodil přes rameno. „Kdybych nestrávil tolik času *mimo síť*, *neužíval si*, nejspíš bych věděl stejně tolik bezcennejších hovadin jako vy dva.“

Aech ho ignoroval a obrátil se zpátky ke mně. „Jak se jmenovaly ty dvojčata, co se objevily v komiksech *Swordquest*?“

„Tarra a Torr.“

„Sakra, Zet! Ty seš fakt *borec*.“

„Díky, Aechu.“

Na displeji se mi rozsvítilo upozornění, že v mé třídě právě zazvonil zvonek, který oznamoval, že za tři minuty začne vyučování. Věděl jsem, že Aech a I-r0k vidí tutéž výstrahu, protože naše školy fungovaly podle stejného časového rozvrhu.

„Čas na další dávku vyššího vzdělání,“ prohlásil Aech a postavil se.

„Otrava,“ řekl I-r0k. „Uvidíme se pozdějc, zoufalci.“ Vystrčil na mě prostředníček a pak jeho avatar zmizel, protože se z chatovací místnosti odhlásil. I ostatní gunterři se začali odhlašovat a mizet, až jsme tam nakonec zůstali jen Aech a já.

„A teď vážně, Aechu,“ řekl jsem. „Proč tady toho blbce necháváš opruzovat?“

„Protože je to sranda, dát mu na frak při videohrách. A jeho totální neznalost mi dodává naději.“

„Jak to?“

„Protože pokud je většina ostatních gunterů tam venku stejně vypatlaná jako I-r0k – a to je, Zet, to mi můžeš věřit – znamená to, že ty a já máme docela slušnou šanci tuhle soutěž vyhrát.“

Pokrčil jsem rameny. „Hádám, že se na to dá dívat i takhle.“

„Nechceš sem dneska večer po škole zase zaskočít? Někdy kolem sedmý. Musím vyřídit pár věcí, ale potom mám v plánu vyřídit pár položek ze svého seznamu ‚Co musím vidět‘. Co třeba maraton seriálu *Spaced*?“

„Tak fajn, to víš, že jo,“ řekl jsem. „Počítej se mnou.“

Odhlásili jsme se oba současně, právě když se rozeznělo poslední zvonění.

0004

OČI MÉHO AVATARA SE OTEVŘELY a já se ocitl zpátky v učebně světových dějin. Lavice kolem mě už byly zaplněné ostatními studenty a před třídou se zhmotnil náš učitel, pan Avenovich. Avatar pana Avenoviche měl podobu statného vousatého vysokoškolského profesora. Honosil se nakažlivým úsměvem, brýlemi s tenkými kovovými obroučkami a tvídovým sakem se záplatami na loktech. Když promluvil, nějak se mu vždycky podařilo, aby to znělo, jako když čte pasáž z Dickense. Měl jsem ho rád. Byl to dobrý učitel.

Nikdo z nás pochopitelně neměl tušení, kým je pan Avenovich ve skutečnosti nebo kde bydlí. Neznali jsme jeho pravé jméno, ani jestli je ten „pán“ skutečně muž. Pokud jsme věděli, mohla to být docela dobře drobná Eskymačka žijící v Anchorage na Aljašce, která si zvolila tuhle podobu a hlas, aby dávali studenti při hodinách větší pozor. Já však z jakéhosi důvodu pevně věřil, že avatar pana Avenoviche vypadá a mluví přesně stejně jako osoba, která ho ovládá.

Vlastně všichni mí učitelé byli báječní. Na rozdíl od jejich protějšků ze skutečného světa měla většina učitelů veřejných škol v OASIS svoje zaměstnání zřejmě upřímně ráda, nejspíš proto, že nemuseli trávit půlku pracovní doby tím, že by nás hlídali a vynucovali si kázeň. O tohle se staral software OASIS, který zajišťoval, aby studenti zůstali zticha a na svých místech. Učitelé neměli jinou povinnost než učit.

Pro online učitele bylo navíc o hodně snazší udržet si pozornost svých studentů, protože tady v OASIS fungovaly třídy jako holografické paluby. Učitelé mohli brát studenty každý den na virtuální exkurze, aniž by museli vůbec opustit školní pozemek.

Toho rána pan Avenovich při hodině světových dějin spustil samostatnou simulaci, která naší třídě umožnila na vlastní oči sledovat, jak archeologové v Egyptě roku 1922 objevili hrobku krále Tutanchamona. (Předešlého dne jsme navštívili to stejné místo roku 1334 př. n. l. a viděli Tutanchamonovu říši v celé její kráse.)

Při další hodině, to byla biologie, jsme zase proplouvali lidským srdcem a zevnitř pozorovali, jak pumpuje krev, přesně jako ve starém filmu *Fantastická cesta*.

V hodině výtvarného umění si všichni avataři nasadili komické barety a prošli jsme si Louvre.

Na hodině astronomie jsme navštívili postupně všechny měsíce Jupitera. Stáli jsme na vulkanickém povrchu Io a učitelka nám vysvětlovala, jak vlastně tento měsíc původně vznikl. Zatímco přednášela, rýsoval se jí za zády Jupiter, který vyplňoval půlku oblohy, a jeho Velká rudá skvrna zvolna vířila hned nad jejím levým ramenem. Pak lusklá prsty a my stáli na Europě a diskutovali o možnosti existence mimozemského života pod ledovou krustou měsíce.

Obědovou pauzu jsem strávil usazený na jedné ze zatravněných ploch, které obklopovaly školu. Odtud jsem se mohl rozhlížet po simulované scénérii, zatímco jsem s nasazeným vizorem přezvykoval proteinovou tyčinku. Bylo to o hodně lepší než čučet na vnitřek mé skrýše. Už jsem byl v posledním ročníku, takže jsem mohl během oběda podnikat výpravy na jiné planety, pokud bych chtěl, já ale neměl tolik peněz na rozhazování.

Nalogování do OASIS bylo bezplatné, cestování v jeho rámci už ale ne. Většinou jsem neměl dost kreditů, abych se teleportoval na jinou planetu a vrátil se zpátky na Ludus. Každý den po posledním zazvonění se studenti, kteří měli něco na práci ve skutečném světě, z OASIS odhlásili a zmizeli. Všichni ostatní zamířili na jiné světy. Spousta děcek měla vlastní meziplanetární vozidla. Školní parkoviště po celém Ludusu byla plná UFO, TIE stíhaček, starých raketoplánů NASA, Viperů z *Battlestar Galacticy* a dalších modelů vesmírných lodí převzatých ze všech možných sci-fi filmů a televizních seriálů, jaké vás jen napadnou. Já trávil všechna odpoledne na trávníku před školou a se závistí sledoval, jak tyhle koráby zaplňují oblohu

a odlétají pryč, aby probádaly nekonečné možnosti simulace. Děcka, co neměla vlastní lodi, buďto poprosila o svezení nějakého kamaráda, nebo se hnala k nejbližšímu transportnímu terminálu, aby zamířila do některého tanečního klubu, herní arény nebo na rockový koncert na jiných planetách. Já ale ne. Já neměl namířeno nikam. Já musel dál trčet na Ludusu, té nejnudnější planetě v celém OASIS.

Ontologicky antropocentrická sensoricky imerzní simulace, OASIS, byla vážně obrovská.

Když OASIS kdysi prvně spustili, tvořilo je jen pár set planet, které mohli uživatelé zkoumat, a všechny je vytvořili programátoři a výtvarníci GSS. Nabízelo široký výběr nejrůznějších prostředí, od fantastických světů plných bojovníků a čarodějů přes kyberpunková celoplanetární tematická města až po radioaktivní pustiny zamořené zombie. Některé planety byly vyprojektovány do nejmenších detailů. Jiné vznikly náhodným vygenerováním celé řady vzorových modelů. Všechny byly obydleny nejrůznějšími NPC (nonplayer characters) s umělou inteligencí – počítačem ovládanými humanoidy, zvířaty, obludami, mimozemšťany a androidy, kteří umožňovali uživatelům OASIS vzájemnou interakci.

GSS rovněž získalo licenci na již dříve existující virtuální světy svých konkurentů, takže se prostředí, vytvořená předtím pro hry jako Everquest a World of Warcraft, přesunula do OASIS a rozrůstající se katalog zdejších planet rozmnožily i kopie Norrathu a Azerothu. Ostatní virtuální světy brzy následovaly jejich příkladu, od Metaverse až po Matrix. *Firefly* se nalézal v sektoru hned vedle galaxie *Star Wars*, a s tou zase sousedil sektor s do detailů zreprodukovaným vesmírem *Star Trek*. Uživatelé se teď mohli teleportovat sem a tam mezi svými oblíbenými fiktivními světy. Středozemě. Vulkán. Pern. Arrakis. Magrathea. Discworld, Mid-World, Riverworld, Ringworld. Hezky jeden vedle druhého.

Kvůli rozčlenění a navigaci bylo OASIS rovnoměrně rozděleno do dvaceti sedmi krychlových „sektorů“, z nichž každý obsahoval stovky různých planet. (Trojrozměrná mapa všech dvaceti sedmi sektorů vzdáleně připomínala hlavolam z osmdesátých let zvaný Rubikova kostka. Stejně jako většina gunterů jsem věděl, že nejde o žádnou souhru okolností.) Každý sektor měřil napříč přesně deset

světelných hodin, tedy zhruba 10,8 miliardy kilometrů. Takže pokud byste cestovali rychlostí světla (nejvyšší rychlostí, jaké mohlo kterékoli vesmírné plavidlo uvnitř OASIS dosáhnout), dostali byste se z jednoho konce sektoru na druhý za přesně deset hodin. Cesty na takhle dlouhou vzdálenost nebyly nijak laciné. Vesmírných lodí, které dokázaly cestovat rychlostí světla, bylo pořídku a k jejich fungování jste potřebovali palivo. Zpoplatnění virtuálního paliva pro pohon virtuálních vesmírných strojů představovalo jeden ze způsobů, jakým Gregarious Simulation Systems získávalo finance, protože přístup do OASIS byl zadarmo. Hlavním zdrojem příjmů GSS ovšem zůstávaly teleportační poplatky. Teleportace znamenala nejrychlejší způsob cestování, jenže také ten nejnákladnější.

Cestování uvnitř OASIS nebylo jen drahé, ale také nebezpečné. Každý sektor se dělil na množství různých zón, které se lišily velikostí i tvarem. Některé zóny byly tak rozlehlé, že zahrnovaly hned několik planet, zatímco další pokrývaly jen pár kilometrů povrchu jediného světa. Každá ta zóna se vyznačovala unikátní kombinací pravidel a parametrů. V některých zónách magie fungovala a v dalších zase ne. Totéž platilo pro technologii. Pokud jste vletěli ve vesmírném plavidle, které fungovalo na technologickém základě, do zóny, kde fyzikální zákony neplatily, vysadily vám v okamžiku, kdy jste překročili její hranici, motory. Pak jste si museli najmout nějakého pitomého šedovousého čaroděje s vesmírným vlečňákem poháněným kouzly, aby vás odtáhl zase zpátky do technologické zóny.

Duální zóny povolovaly použití magie i technologie a nulové zóny zase neumožňovaly ani jedno. Existovaly pacifistické zóny, kde nesměly probíhat žádné vzájemné souboje hráčů, a PvP (player-versus-player) zóny, kde byl každý avatar sám za sebe.

Museli jste si dávat dobrý pozor, když jste vstupovali do nové zóny nebo sektoru. Museli jste být připravení.

Ale jak už jsem říkal, mě tenhle problém netrápil. Já trčel věčně ve škole.

Ludus vyprojektovali jako místo ke studiu, takže nikde na povrchu planety se nenacházel jediný questový portál nebo herní zóna. Nenašli jste tady nic jiného než tisícovky naprosto identických

školních kampusů, které oddělovaly zvlněné zelené plochy, dokonale upravené parky, řeky, louky a rozlehlé, šablonovitě vytvořené lesy. Nebyly tady žádné hrady, jeskyně ani vesmírné pevnosti na oběžné dráze, na které by mohl můj avatar útočit. A nenarazili jste zde ani na žádné NPC zloduchy, monstra nebo mimozemšťany, s nimiž bych mohl bojovat, takže jsem ani neměl šanci ukořistit nějaké poklady nebo magické předměty.

Děsně mě to švalo, a to hned z celé řady důvodů.

Řešit questy, bojovat s NPC a shromažďovat poklady byly jediné způsoby, jak mohl avatar nízké úrovně jako já získávat zkušenostní body (XP). A jediné získáváním XP jste mohli zvyšovat úroveň, sílu a schopnosti svého avatara.

Mnohým uživatelům OASIS bylo úplně jedno, jakou má jejich avatar úroveň, a ani se nezajímali o nějaké herní aspekty simulace. Používali OASIS výhradně pro zábavu, práci, nakupování a schůzky s kamarády. Tito lidé se jednoduše vyhýbali vstupu do kterékoli herní nebo PvP zóny, kde by jejich bezbranné avatary mohli napadnout NPC nebo další hráči. Pokud jste se drželi v bezpečných zónách, jako byl Ludus, nemuseli jste se bát, že by vašeho avatara okradli, unesli nebo zabili.

Mě ale děsně švalo, že musím trčet v bezpečné zóně.

Věděl jsem, že pokud opravdu chci najít Hallidayovo vejce, budu se dřív nebo později muset vypravit do nebezpečných sektorů OASIS. A pokud nebudu vládnout dostatečnou mocí nebo kvalitní výzbrojí, abych se ubránil, nezůstanu naživu moc dlouho.

Během uplynulých pěti let se mi podařilo pěkně pomaloučku vytáhnout svého avatara postupně až na třetí úroveň. Nebylo to vůbec snadné. Dokázal jsem to jen díky tomu, že jsem občas požádal o svezení některého jiného studenta (většinou Aecha), pokud náhodou zrovna mířil na planetu, kde měl ten můj chudinka avatar šanci přežít. Vždycky jsem je poprosil, ať mě vyhodí poblíž některé herní zóny pro začátečníky, a zbytek noci nebo víkendu strávil tím, že jsem pobíjel obry, skřítky nebo jinou žalostnou kategorii monster, která byla příliš slabá, aby mě dokázala zabít. Protože za každého NPC, jehož můj avatar porazil, jsem získal pár nutných zkušenostních bodíků a obvykle i hrstku měděných nebo stříbrných

mincí, které mnou pobití nepřátelé upustili. Tyhle mince jsem okamžitě směnil za kredity, s jejichž pomocí jsem pak uhradil teleportační poplatek zpátky na Ludus, často těsně před posledním školním zvoněním. Občas, i když ne příliš často, upustil některý z těch NPC, co jsem je zabil, i nějaký předmět. Takhle jsem pro svého avatara získal meč, štít a zbroj.

Na konci loňského školního roku jsem přestal jezdit s Aechem. Jeho avatar už tou dobou přesáhl třicátou úroveň, a tak skoro pokaždé mířil na planetu, kde by to pro mého avatara nebylo bezpečné. Ochotně by mě cestou vyklopil na některém začátečnickém světě, jenže kdybych nezískal dost kreditů, abych si uhradil jízdné zpátky na Ludus, nakonec bych ještě zmeškal školu, protože bych tam zkysl. Takováhle omluva by mi neprošla. Už teď jsem nasbíral tolik neomluvených absencí, že mi hrozilo vyloučení. Pokud by k tomu došlo, musel bych vrátit erární školní OASIS konzolu a vizor. Ještě hůř, přesunuli by mě zpátky do školy ve skutečném světě, abych si dodělal poslední ročník tam. To jsem nemohl riskovat.

Proto jsem v poslední době opouštěl Ludus jen zřídkakdy. Zasekal jsem se tady a stejně tak jsem se zasekal i na třetí úrovni. Mít avatara třetí úrovně byl kolosální trapas. Žádný z ostatních gunterů vás nebral vážně, pokud jste nepřekonali aspoň desátý level. Takže i když jsem byl gunterem už ode dne jedna, všichni mě pořád považovali za nováčka. Bylo to víc než deprimující.

V zoufalství jsem se pokusil najít si po škole nějakou práci na částečný úvazek, abych si vydělal trochu peněz na cestování. Podal jsem si desítky žádostí o místo u technické podpory nebo programátorů (většinou na nádenické konstrukční práce, kódování částí nákupních středisek a kancelářských budov v OASIS), ale bylo to naprosto beznadějné. Miliony *dospělých s* vysokoškolským vzděláním nemohly takováhle zaměstnání sehnat. Velká recese teď vstupovala do své už třetí dekády a nezaměstnanost stále dosahovala rekordních výšin. Dokonce i fast-foody v naší čtvrti měly dvouletý seznam zájemců o práci.

A tak jsem dál trčel ve škole. Připadal jsem si jako děcko, které stojí v té nejskvělejší videoherně na světě bez jediného čtvrtáku

v kapse, a tak může jen chodit dokola a pozorovat, jak se ostatní děti baví.

0005

PO OBĚDĚ JSEM ZAMÍŘIL NA SVOJI OBLÍBENOU HODINU, studium OASIS pro pokročilé. Šlo o volitelný předmět pro posluchače posledního ročníku, kde se člověk učil o dějinách OASIS a jeho tvůrcích. Řekněme si to na rovinu, tohle byla jasná jednička.

Posledních pět let jsem věnoval veškerý volný čas tomu, abych se dozvěděl co nejvíc o Jamesi Hallidayovi. Zevrubně jsem studoval jeho život, dílo i zájmy. Za ta léta od jeho smrti vyšlo více než tucet různých Hallidayových životopisů, a já je přečetl úplně všechny. Také se o něm natočilo několik dokumentárních filmů, které jsem si rovněž důkladně nastudoval. Prozkoumal jsem každé slovo, které Halliday kdy napsal, a hrál jsem všechny videohry, co kdy vytvořil. Pořizoval jsem si poznámky, zapisoval každý detail, o kterém jsem se domníval, že by případně mohl mít nějaký význam pro Hon. Všechno jsem to měl uloženo v zápisníku (kterému jsem po zhlédnutí třetího filmu s Indiana Jonesem začal říkat „grálový deník“).

Čím víc jsem se toho dozvídal o Hallidayově životě, tím větším idolem se pro mne stával. Byl to bůh mezi geeky, nadpozemský nerd na úrovni Gygaxe, Garriotta a Gatese. Když po střední škole odešel z domu, nechal si s sebou nic než svůj geniální mozek a svou představitost, a s jejich pomocí dosáhl celosvětové slávy a nahromadil obrovské bohatství. Vytvořil zcela novou realitu, která teď poskytovala možnost slastného úniku většině lidstva. A na dovršení toho všeho proměnil svou poslední vůli v největší videohémí soutěž všech dob.

V hodinách studia OASIS pro pokročilé jsem věčně vytáčel našeho učitele, pana Ciderse, tím, že jsem upozorňoval na chyby v učebnicích a každou chvíli zvedal ruku, abych přispěl nějakým

zásadním údajem o Hallidayovi, který jsem já (a pouze já) považoval za zajímavý. Po prvních pár týdnech vyučování mě pan Ciders přestal vyvolávat, leda když nikdo jiný neznal odpověď na jeho otázku.

Dnes předčítal úryvky z knihy *Muže s tajemstvím*, Hallidayova životopisu, který se stal bestsellerem a který jsem četl už čtyřikrát. Během hodiny jsem pořád musel odolávat nutkání ho přerušit a upozornit na všechny ty opravdu důležité detaily, které kniha jaksi přehlížela. Namísto toho jsem si v duchu pořizoval seznam všech těch opominutí, a když začal pan Ciders líčit okolnosti Hallidayova dětství, znovu jsem se pokusil přijít na kloub tomu jeho tajemství, ze zvláštního způsobu, jakým Halliday prožil svůj život, a ze záhadných stop, které se nám rozhodl zanechat o své osobě.

~ ~ ~

James Donovan Halliday se narodil 12. června 1972 v Middletownu v Ohiu. Byl jedináček. Jeho otec alkoholik pracoval jako obsluha stroje a jeho matka, trpící bipolární poruchou, jako servírka.

Podle dochovaných zpráv byl James chytrý chlapec, ale společensky neohrabaný. Obzvláště velké problémy mu činila komunikace s druhými lidmi. I přes nespornou inteligenci mu to ve škole moc nešlo, protože jeho pozornost se z valné většiny upínala na počítače, komiksy, sci-fi a fantasy romány, filmy, a ze všeho nejvíc na videohry.

Jednoho dne, v době, kdy studoval na nižší střední škole, seděl Halliday o samotě v jídelně a četl si *Příručku hráče Dungeons & Dragons*. Ta hra ho fascinovala, nikdy ji ale v reálu nevyzkoušel, protože neměl žádné kamarády, se kterými by si ji zahrál. Jeden kluk z jeho třídy jménem Ogden Morrow si všiml, co to Halliday čte, a pozval ho, aby někdy navštívil některou z herních schůzek D&D, které pořádal každý týden u sebe doma. A tam, ve sklepě u Morrowových, představil Hallidaye celé skupině „megageeků“, jako byl on sám. Okamžitě ho přijali mezi sebe a James Halliday získal poprvé v životě kroužek přátel.

Ogden Morrow se stal nakonec Hallidayovým obchodním partnerem, spolupracovníkem a nejlepším kamarádem. Mnozí lidé

později přirovnávali svazek Morrowa a Hallidaye k Jobsovi a Wozniakovi nebo Lennonovi a McCartneymu. Bylo to partnerství předurčené k tomu, aby změnilo běh lidských dějin.

V patnácti letech vytvořil Halliday svou první videohru, Anorakův quest. Naprogramoval ho v BASICu na TRS-80 Color Computer, který dostal k předešlým Vánocům (i když svoje rodiče žádal o trochu dražší Commodore 64). Anorakův quest byla adventure hra zasazená do Chthonie, fantastického světa, který Halliday stvořil pro svou středoškolskou kampaň Dungeons & Dragons. Přezdívku „Anorak“ dala Hallidayovi jedna spolužačka na střední škole, výměnná studentka z Británie. A jemu se jméno Anorak zalíbilo natolik, že ho použil pro svoji oblíbenou D&D postavu, mocného čaroděje, který se později objevil v mnoha jeho videohrách.

Halliday vytvořil Anorakův quest jen tak pro zábavu, s tím, že se o něj podělí s lidmi ve své herní skupině D&D. Všem ale připadala ta hra přímo návyková a promarnili nespočet hodin, jak se pokoušeli vyřešit její složité hádanky a rébusy. Ogden Morrow přesvědčil Hallidaye, že je Anorakův quest lepší než většina počítačových her dostupných v té době na trhu, a povzbuzoval ho, aby ji zkusil prodávat. Pomohl Hallidayovi vytvořit jednoduchý obrázek na obal a oba společně pak ručně zkopírovali Anorakův quest na desítky pětačtvrtipalcových disket a ty nacpali spolu s jedním listem instrukcí pořízeným na fotokopírce do uzavíratelných obalů. Zkusmo hru vystavili na stojanu se softwary v místní prodejně počítačů. A zanedlouho už ani nestačili dost rychle pořizovat kopie, aby uspokojili poptávku.

Morrow a Halliday se rozhodli založit si vlastní společnost na výrobu videoher, Gregarious Games, kterou zpočátku řídili ze sklepa v domě Morrowových. Halliday programoval nové verze Anorakova questu pro počítače Atari 800XL, Apple II a Commodore 64 a Morrowovi se zase podařilo umístit reklamní inzeráty na hru na zadní stránky několika počítačových časopisů. Během šesti měsíců se stal Anorakův quest celonárodním bestsellerem.

Halliday a Morrow málem neodmaturovali, protože většinu posledního ročníku strávili prací na Anorakově questu II. A namísto

aby šli na vysokou, zaměřili oba veškerou energii na svou novou společnost, která se mezitím rozrostla natolik, že už se do sklepa u Morrowových nevešla. Roku 1990 se Gregarious Games přestěhovaly do své první opravdové kanceláře, která se nacházela ve zchátralém obchodě v Columbusu v Ohio.

V průběhu následující dekády vzala tato malá společnost videoherní průmysl útokem a vydala řadu velice úspěšných akčních a adventure her, které všechny využívaly průlomový grafický engine z pohledu první osoby vytvořený Hallidayem. Gregarious Games nastavily nový standard imerzního hraní, a pokaždé když vydaly nový titul, posunula se tím hranice zdánlivě možného na počítačovém hardwaru, který byl v té době k dispozici.

Trochu obtloustlý Ogden Morrow vládl přirozeným charismatem a obstarával veškeré obchodní záležitosti společnosti i styk s veřejností. Při každé tiskové konferenci Gregarious Games Morrow v brýlích s kovovými obroučkami oslňoval nakažlivým úsměvem zpod houštiny vzpurných vousů a využíval svého přirozeného daru pro bombastickou reklamu a nadsázku. Halliday působil po všech stránkách jako Morrowův protipól. Byl vysoký, hubený a zoufale ostýchavý, a raději se držel mimo světla reflektorů.

Lidé, které Gregarious Games v té době zaměstnávali, tvrdí, že se Halliday často zamykal ve své kanceláři, kde pak nepřetržitě programoval. Mnohdy se obešel bez jídla, spánku nebo lidského kontaktu celé dny nebo i týdny.

Při těch několika málo příležitostech, kdy Halliday přistoupil na interview, působilo jeho chování výstředně dokonce i podle měřítek herních designérů. Byl hyperkinetický, odtažitý a natolik společensky neohrabaný, že reportéři často odcházeli s dojmem, že trpí duševní poruchou. Halliday měl tendenci mluvit tak rychle, až jeho slova občas splývala dohromady, a vyznačoval se znepokojivým pronikavým smíchem, který vynikal o to víc, že byl obvykle jediný, kdo věděl, čemu se to vlastně směje. Když se Halliday začal během interview (nebo i běžného rozhovoru) nudit, obvykle se zvedl a bez jediného slova někam odešel.

O Hallidayovi bylo dobře známo, že trpí řadou obsesí. Na prvním místě mezi nimi stály klasické videohry, sci-fi a fantasy romány

a filmy všech žánrů. Navíc se extrémně fixoval na osmdesátá léta, desetiletí, kdy procházel pubertou. Halliday přitom zřejmě od všech kolem sebe očekával, že budou jeho posedlosti sdílet, a do lidí, kteří se nepodřídili, se často navázel. Vědělo se o něm, že vyhazuje dlouholeté zaměstnance, pokud nepoznali nějaký bezvýznamný úryvek z filmového dialogu, který citoval, nebo když zjistil, že neznají do všech podrobností jeho oblíbené animované filmy, komiksy nebo videohry. (Ogden Morrow ty zaměstnance vždycky přijímal zpátky, přičemž Halliday si toho obvykle ani nevšiml.)

Jak plynula léta, Hallidayovy už tak omezené sociální dovednosti jako by se ještě zhoršovaly. (Po jeho smrti bylo o Hallidayovi sepsáno několik vyčerpávajících psychologických studií a jeho maniakální lpění na rutině a posedlost několika málo obskurními oblastmi zájmu vedly mnohé psychology k závěru, že Halliday trpěl Aspergerovým syndromem nebo nějakou jinou formou vysoce funkčního autismu.)

I přes jeho excentričnost nikdo nikdy nezpochybnil Hallidayovu genialitu. Hry, které vytvářel, byly návykové a získaly si širokou popularitu. Koncem dvacátého století už Hallidaye obecně uznávali jako největšího designéra videoher své generace – a, jak tvrdili někteří, všech dob.

Ogden Morrow byl sám o sobě taky skvělý programátor, ale jeho skutečný talent spočíval spíš v oblasti byznysu. Kromě toho, že spolupracoval na hrách, které společnost produkovala, řídil všechny její počáteční marketingové kampaně i distribuční plány sharewaru, a to s ohromujícími výsledky. Když Gregarious Games konečně vstoupily na burzu, jejich akcie okamžitě vystřelily do stratosféry.

V době, kdy oslavili své třicáté narozeniny, už patřili Halliday i Morrow mezi multimilionáře. Oba si koupili prostorné domy na stejné ulici. Morrow si pořídil lamborghini, absolvoval několik dlouhých dovolených a cestoval po světě. Halliday si koupil a zrestauroval jeden původní DeLorean, který se objevil v sérii filmů *Zpátky do budoucnosti*, dál trávil skoro veškerý čas přikovaný k počítačové klávesnici a svoje nově získané bohatství využíval ke sbírání klasických videoher, ze kterých se nakonec stala největší

soukromá sbírka na světě, akčních figurek z *Hvězdných válek*, starých krabiček na obědy a komiksů.

Na vrcholu jejich úspěchu najednou přišlo období, kdy se Gregarious Games jakoby uložily k zimnímu spánku. Uběhlo několik let, během nichž nevydaly žádnou novou hru. Morrow pronášel záhadná prohlášení a tvrdil, že společnost pracuje na ambiciózním projektu, který je posune zcela novým směrem. Začaly kolovat pověsti, že Gregarious Games vyvíjejí nějaký nový počítačový herní hardware a že tento tajný projekt rychle vyčerpává nemalé finanční zdroje společnosti. Objevily se také náznaky, že jak Halliday, tak Morrow investovali do nového projektu společnosti většinu svého osobního majetku. Začaly se šířit zprávy, že Gregarious Games hrozí nebezpečí bankrotu.

A pak, v prosinci 2012 se společnost Gregarious Games přejmenovala na Gregarious Simulation Systems a pod tímto novým praporem odstartovala svůj vlajkový projekt, jediný produkt, který kdy GSS uvedlo na trh: OASIS – Ontologicky antropocentrickou sensoricky imerzní simulaci.

OASIS ve svých důsledcích zcela změnilo způsob, jakým lidé po celém světě žili, pracovali a komunikovali. Přetvořilo podobu zábavy, fungování sociálních sítí a dokonce globální politiky. I když bylo OASIS původně uvedeno na trh jako nový druh multiplayerové online hry, rychle přerostlo v naprosto nový životní styl.

~ ~ ~

V dobách před OASIS patřily masivně multiplayerové online hry (MMO) k prvním sdíleným uměle vytvořeným prostředím. Umožňovaly tisícům hráčů simultánně koexistovat v rámci simulovaného světa, na který se napojovali přes Internet. Celková rozloha těchto prostředí byla poměrně malá, obvykle se jednalo jen o jediný svět nebo asi tucet drobných planet. MMO hráči mohli tyto onlineové prostory sledovat výhradně prostřednictvím malého dvojrozměrného okna – monitoru domácího počítače – a mohli s nimi komunikovat jen s pomocí klávesnice, myši a dalších primitivních vstupních zařízení.

Gregarious Simulation Systems povýšilo pojem MMO na zcela novou úroveň. OASIS neomezovalo své uživatele jen na jednu planetu, ani na tucet. Zahrnovalo stovky (a nakonec tisíce) světů ve vysokém 3D rozlišení, které mohli lidé zkoumat, a každý byl nádherně zachycený do těch nejmenších grafických detailů, až po broučky a stébla trávy, chování větru a počasí. Uživatelé mohli klidně obletět kteroukoli z těchto planet, a nikdy nezahlédli dvakrát stejný terén. I v její první primitivní podobě byl rozsah téhle simulace závratný.

Halliday a Morrow hovořili o OASIS jako o „opensourcové realitě“, tvárném onlineovém vesmíru, kam mohl přes Internet s použitím již existujících domácích počítačů nebo videoherních konzol vstoupit kdokoli. Mohli jste se nalogovat, a okamžitě tak uniknout lopocení každodenního života. Mohli jste si pro sebe vytvořit zcela novou osobnost a mít naprosto pod kontrolou to, jak vypadáte a jak zní váš hlas. V OASIS se z tloušťka mohl stát hubeňour, z ošklivce krasavec a ze stydlína extrovert. Nebo naopak. Mohli jste si změnit jméno, věk, pohlaví, rasu, výšku, váhu, hlas, barvu vlasů i stavbu kostí. Nebo jste mohli úplně přestat být člověkem a proměnit se v elfa, obra, mimozemšťana nebo jakékoli jiné stvoření z literatury, filmů nebo mytologie.

V OASIS jste se mohli stát, kýmkoli a čímkoli jste chtěli být, aniž byste kdy museli odhalit svou pravou identitu, protože vám zaručovalo anonymitu.

Uživatelé mohli také pozměnit podobu virtuálních světů uvnitř OASIS nebo vytvořit docela nové. Online přítomnost osoby už nebyla omezená na webovou stránku nebo profil na sociální síti. V OASIS jste si mohli stvořit vlastní soukromou planetu, vybudovat si na ní virtuální sídlo, vybavit ho nábytkem a po libosti vyzdobit a pak si pozvat na večírek pár tisíc přátel. A ti přátelé mohli klidně pocházet z tuctu různých časových zón, rozprostřených po celé Zemi.

Klíčem k úspěchu OASIS byly dvě nové součásti připojovacího hardwaru vytvořené GSS, jichž bylo zapotřebí ke vstupu do simulace: vizor a haptické rukavice.

Bezdrátový OASIS vizor v jednotné velikosti byl o maličko větší než sluneční brýle. Využíval neškodné úsporné lasery, které

přenášely neuvěřitelně reálné prostředí OASIS přímo na sítnici oka nositele, takže se jeho zorné pole kompletně ponořilo do online světa. Vizor o celé světelné roky předstihl ty neforemné potápěčské brýle pro virtuální realitu, které byly k dispozici v dobách před ním, a představoval zásadní posun v technologii virtuálního světa – stejně jako lehoučké haptické OASIS rukavice, které uživateli umožňovaly přímo ovládat ruce jeho avatara a komunikovat se simulovaným okolím, jako by byl skutečně uvnitř. Když jste zvedali nějakou věc, otevírali dveře nebo řídili vozidlo, díky haptickým rukavicím jste tyto předměty a povrchy *cítili*, jako byste je měli skutečně přímo před sebou. Rukavice vám umožňovaly, jak se vyjadřovaly televizní reklamy, „natáhnout ruku a dotknout se OASIS“. Ve vzájemné součinnosti činily vizor a rukavice ze vstupu do OASIS zážitek, jaký vám nic jiného nemohlo nabídnout, a jakmile je lidé jednou okusili, už nebylo cesty zpátky.

Software, který celou simulaci uváděl do pohybu, Hallidayův nový OASIS Reality Engine, také představoval obrovský technologický průlom. Podařilo se mu překonat omezení, která trápila předešlé simulované reality. Kromě toho, že byla limitovaná celková rozloha jejich virtuálních prostředí, musely dřívější MMO omezovat i svou virtuální populaci, obvykle na pár tisíc uživatelů na server. Pokud se připojilo současně příliš mnoho lidí, simulace se zpomalila natolik, že avataři ztuhli uprostřed pohybu, protože systém s takovým množstvím nedokázal udržet krok. Jenže OASIS využívalo nový druh výpadky tolerujícího serverového seskupení, které umělo vytáhnout dodatečnou procesní energii ze všech na ně napojených počítačů. V čase původního spuštění dokázalo OASIS zvládnout až pět milionů uživatelů současně, a to bez znatelné latence a bez sebemenšího rizika, že by se systém zhroutil.

Spuštění OASIS zviditelnila masivní marketingová kampaň. Ve všudypřítomných reklamách v televizi, na billboardech a Internetu figurovala svěže zelená oáza s palmami a jezírkem křišťálově modré vody, obklopená ze všech stran rozlehlou mrtvou pouští.

Nový projekt GSS zaznamenal už od prvního dne obrovský úspěch. OASIS naplnilo vše, o čem lidé snili celá desetiletí. „Virtuální realita“, kterou jim tak dlouho slibovali, byla konečně

tady, a dokonce ještě lepší, než jakou si ji představovali. OASIS ztělesňovalo onlineovou utopii, domácí holografickou palubu. A jeho největší prodejní výhoda? Byl *zadarmo*.

Většina onlineových her těch dní si na sebe vydělávala tím, že od uživatelů vybírala měsíční poplatek za přístup. GSS si účtovalo jen jednorázové zápisné ve výši *dvaceti pěti centů*, za které jste obdrželi doživotní účet v OASIS. Na všech reklamních inzerátech stál stejný slogan: *OASIS – nejskvělejší videohra, jakou kdy kdo vytvořil, a je jen za čtvrták*.

V době drastických sociálních a kulturních otřesů, kdy většina obyvatel planety Země netoužila po ničem víc než uniknout realitě, jim OASIS dokázalo právě tohle nabídnout, a to v podobě, která byla levná, legální, bezpečná a (lékařsky potvrzeno) nikoli návyková. K překotně se šířící popularitě OASIS výrazně přispěla i probíhající energetická krize. Díky raketovému nárůstu cen ropy se letecká i automobilová doprava staly pro průměrného občana příliš nákladnými, a OASIS tak představovalo jediný únik, který si většina lidí mohla dovolit. Jak se éra laciné, hojně dostupné energie blížila ke svému konci, začaly se jako virus šířit chudoba a nepokoje. Každým dnem mělo stále více a více lidí důvod hledat útěchu v rámci Hallidayovy a Morrowovy virtuální utopie.

Každá firma, která si chtěla v OASIS otevřít prodejnu, si musela od GSS pronajmout nebo zakoupit nějakou tu realitu (kterým Morrow přezdíval „surreality“). Protože to společnost předvíдалa, vyčlenila pro obchodní účely v rámci simulace Sektor Jedna a začala tam prodávat a pronajímat miliony parcel s těmito „surrealitami“. Mžiknutím oka vyrostla virtuální obchodní střediska o rozloze velkoměsta a po všech planetách se jako nekonečná smyčka plesniviny pohlcující pomeranč rozprostřely výkladní skříně. Urbanizační rozvoj nikdy neprobíhal tak snadno.

Kromě miliard dolarů, které GSS nahromadilo prodejem půdy, jež ve skutečnosti neexistovala, vydělávala společnost majlant i obchodováním s virtuálními předměty a vozidly. Z OASIS se stala natolik integrální součástí každodenního života lidí, že uživatelé byli více než ochotní vysolit opravdové peníze, aby nakoupili potřeby pro svoje avatary: oblečení, nábytek, domy, létající auta, magické meče

a kulometry. Tyto předměty byly jen pouhými shluky jedniček a nul uloženými na serverech OASIS, současně ale představovaly symboly společenského postavení. Většina těch předmětů stála jen pár kreditů, jelikož ale nemělo GSS s jejich výrobou žádné náklady, šlo o čistý zisk. Přestože se Američané zmítali v agónii probíhající ekonomické recese, umožnilo jim OASIS, aby si dál užívali své oblíbené kratochvíle: nakupování.

Z OASIS se rychle stal jednoznačně nejoblíbenější způsob využití Internetu, a to do té míry, že pojmy „OASIS“ a „Internet“ postupně splynuly v synonyma. A neuvěřitelně snadno ovladatelný trojrozměrný OASIS OS, který GSS poskytovalo zdarma, se proměnil v ten zcela nejpopulárnější počítačový operační systém na světě.

Netrvalo dlouho a v OASIS dennodenně pracovaly a bavily se miliardy lidí z celé planety. Někteří se tam seznámili, zamilovali a vzali, aniž by třeba jen vkročili na stejný kontinent, kde žil jejich protějšek. Hranice rozdílu mezi skutečnou identitou osoby a identitou jejího avatara se začínaly stírat.

Tohle byl úsvit nové éry, věku, kdy většina příslušníků lidské rasy trávila veškerý volný čas uvnitř videohry.

0006

ZBYTEK ŠKOLNÍHO DNE MI UTÍKAL RYCHLE až do poslední hodiny, kdy jsme měli latinu.

Většina studentů si vybrala cizí jazyk, který mohli jednoho dne skutečně využít, jako mandarínskou čínštinu, hindštinu nebo španělštinu. Já se rozhodl vzít si latinu, protože James Halliday ji studoval taky. Navíc občas vkládal latinská slovíčka a fráze do svých prvních adventure her. Bohužel se naši učitelce latiny, paní Rankové, i přes neomezené možnosti, které jí OASIS nabízelo, stále nedařilo dodat svým hodinám trochu zajímavosti. A dnes s námi procvičovala řadu sloves, která už jsem dávno uměl z paměti, takže jsem se skoro okamžitě přistihl, že mi myšlenky prchají docela jiným směrem.

Dokud probíhala hodina, bránila simulace studentům v přístupu k jakýmkoli datům nebo programům, které učitel neschválil, takže jim znemožňovala sledovat filmy, hrát hry nebo si spolu povídat, namísto aby dávali při vyučování pozor. Naštěstí jsem v předposledním ročníku objevil vadu v softwaru onlineové školní knihovny, díky níž jsem se mohl dostat ke kterékoli knize včetně *Anorakova almanachu*. Takže kdykoli jsem se začal nudit (jako právě teď), vyvolal jsem si ho v okně na svůj monitor, a pro ukrácení času si pročítal oblíbené pasáže.

Za posledních pět let se z *Almanachu* stala moje bible. Jako v současnosti většina knih byl dostupný jenom v elektronickém formátu. Já si ale chtěl číst *Almanach* ve dne v noci, i během těch častých výpadků proudu v Komínech, a tak jsem si spravil starou vyřazenou laserovou tiskárnu a s její pomocí si pořídil tištěnou verzi. Vložil jsem ji do starého kroužkového pořadače, který jsem teď pořád nosil v batohu a studoval, dokud jsem neznal každé slovo nazpaměť.

Almanach obsahoval tisíce odkazů na Hallidayovy oblíbené knihy, televizní seriály, filmy, písničky, grafické romány a videohry. Většina těchto záležitostí byla více než čtyřicet let stará, a tak jste si z OASIS mohli zadarmo stáhnout jejich digitální kopie. Pokud jsem narazil na něco, co se nedalo legálně sehnat bez placení, většinou se mi to podařilo získat přes Guntorrent, program pro sdílení souborů, používaný guntery po celém světě.

Když přišlo na studium materiálů, nikdy jsem nic nebral zkratkou. Během posledních pěti let jsem se propracoval celým doporučeným seznamem gunterské četby. Douglas Adams. Kurt Vonnegut. Neal Stephenson. Richard K. Morgan. Stephen King. Orson Scott Card. Terry Pratchett. Terry Brooks. Bester, Bradbury, Haldeman, Heinlein, Tolkien, Vance, Gibson, Gaiman, Sterling, Moorcock, Scalzi, Zelazny. Přečetl jsem každický román od všech Hallidayových oblíbených autorů.

A u toho jsem neskončil.

Taky jsem viděl úplně všechny filmy, o kterých se v *Almanachu* zmínil. Pokud šlo o Hallidayovy favority jako *Válečné hry*, *Krotitele duchů*, *Skutečného génia*, *Radši umřít* nebo *Pomstu šprtů*, koukal jsem na ně pořád dokola, dokud jsem neznal z paměti každou scénu.

Přímo jsem hltal všechny snímky, které Halliday zařadil do kategorie „Svaté trilogie“, *Hvězdné války* (původní a prequelová trilogie, přesně v tomto pořadí), *Pán prstenů*, *Matrix*, *Šílený Max*, *Zpátky do budoucnosti* a *Indiana Jones*. (Halliday kdysi prohlásil, že raději předstírá, že další filmy s *Indiana Jonesem*, počínaje *Královstvím křišťálové lebky*, neexistují. Přikláním se k jeho názoru.)

Rovněž jsem si osvojil kompletní filmografii všech jeho oblíbených režisérů. Camerona, Gilliama, Jacksona, Finchera, Kubricka, Lucase, Spielberga, Del Tora, Tarantina. A samozřejmě Kevina Smithe.

Tři měsíce jsem strávil studiem teenagerovských filmů Johna Hughese a tím, že jsem se učil nazpaměť všechny klíčové sentence z dialogů.

Jen ustrašence skřípnou. Odvážný přežije.

Dalo by se říct, že jsem nabífoval veškeré základní informace.

Studoval jsem Monty Pythony. A ne jenom *Svatý grál*. Úplně všechny jejich filmy, alba a knihy a každou epizodu původního seriálu BBC. (Včetně těch dvou „ztracených“ dílů, které udělali pro německou televizi.)

Nehodlal jsem si nic usnadňovat.

Nemohl jsem si dovolit opominout nějakou zásadní drobnost.

A někde během té cesty jsem to začal přehánět.

Možná mi dokonce začínalo trochu hrabat.

Viděl jsem každou epizodu *The Greatest American Hero*, *Airwolfa*, *A-Teamu*, *Knight Ridera*, *Misfits of Science* a *Muppet Show*.

A co *Simpsonovi*, ptáte se?

Věděl jsem toho o Springfieldu víc než o svém vlastním městě.

Star Trek? No jasně, i tenhle domácí úkol jsem zvládl na výbornou. *Původní série*, *Nová generace*, *Hluboký vesmír devět*. Dokonce i *Vesmírná loď Voyager* a *Enterprise*. Odkoukal jsem je všechny v chronologickém pořadí. Filmy taky. *Fázery zaměřeny na cíl*.

Dopřál jsem si intenzivní kurz sobotních ranních animáků z osmdesátých let.

Naučil jsem se jména všech těch ztracených Gobotů a Transformerů.

Země ztracených, *Thundarr the Barbarian*, *He-Man*, *Schoolhouse Rock!*, *G. I. Joe* – znal jsem je všechny. *Protože znát znamená poloviční výhru*.

Kdo byl mým kamarádem, když se všechno podělalo? *H. R. Pufnstuf*.

Japonsko? Jestli jsem pokrýl i Japonsko?

Ano. Jasně že ano. Anime filmy i hrané akčňáky. *Godzilla*, *Gamera*, *Star Blazers*, *The Space Giants* a *G-Force*. *Jed', Speed Racere, jed'*.

Nebyl jsem žádný diletant.

Nepodváděl jsem.

Naučil jsem se nazpaměť všechny stand-up výstupy Billa Hickse.

Hudba? No jo, naposlouchat všechnu hudbu nebylo zrovna snadné.

Vyžádalo si to dost času.

Osmdesátá léta představovala dlouhé období a Halliday očividně neměl moc vyhraněný vkus. Poslouchal všechno. A tak jsem se řídil jeho příkladem. Pop, rock, nová vlna, punk, heavy metal. Od Police přes Journey a R.E.M. až po Clash. Popral jsem se se vším.

Kompletní diskografii They Might Be Giants jsem zhltal za necelé dva týdny. Devo mi trvalo o něco déle.

Viděl jsem spoustu videí z YouTube s roztomilýma ujetýma holkama, které hrály cover verze písniček z osmdesátých let na ukulele. Technicky to k mému studiu nepatřilo, jenže hezké ujeté holky hrající na ukulele byly takový můj malý fetiš, který bych nedokázal ani vysvětlit, ani obhájit.

Učil jsem se zpaměti texty. Spousty textů od skupin s názvy jako Van Halen, Bon Jovi, Def Leppard a Pink Floyd.

Nepolevoval jsem ani na chvíli.

Pracoval jsem dlouho do noci.

Věděli jste, že podle ponocování byla pojmenovaná australská skupina Midnight Oil s hitem „Beds are Burning“ z roku 1987?

Začal jsem tím být úplně posedlý. Nedokázal jsem přestat. Moje známky tím trpěly, ale mně to bylo fuk.

Přečetl jsem každičké vydání každého komiksu, který se kdy ocitl v Hallidayově sbírce.

Nehodlal jsem dovolit, aby snad někdo zpochybňoval moje nasazení.

Obzvlášť když přišlo na videohry.

Videohry představovaly obor, ve kterém jsem byl expert.

Moji bojovou specializací.

Moji vysněnou kategorii z pořadu *Chcete být milionářem*.

Stáhl jsem si všechny hry zmiňované nebo doporučované v *Almanachu*, od Akalabethu po Zaxxon. Hrál jsem každý titul tak dlouho, až jsem jej dokonale zvládl, a pak se přesunul k dalšímu.

Propracoval jsem se všemi videoherními žánry a platformami. Klasickými arkádami, domácimi počítači, konzolami i palmtopy. Textovými adventury, střílečkami z pohledu první osoby, RPG z pohledu třetí osoby. Staříčnými osmi, šestnácti a dvaatřicetibitovými klasikami vytvořenými v minulém století. Čím

těžší bylo ve hře zvítězit, tím víc mě bavila. A jak jsem tak hrál ty staré digitální vykopávky, noc za nocí, rok za rokem, zjistil jsem, že na ně mám talent. Většinu akčních titulů se mi podařilo pokořit za pár hodin, a neexistovala adventure nebo RPG hra, kterou bych nedokázal rozlousknout. Nikdy jsem nepotřeboval žádné průvodce nebo cheaty. Všechno šlo jednoduše úplně samo. A ještě víc se mi dařilo na starých videoherních automatech. Když jsem to rozjel na některé superrychlé klasice, třeba na Defenderu, připadal jsem si jako jestřáb v letu nebo jako žralok, když se prohání hluboko v oceánu. Poprvé jsem pochopil, co to znamená cítit se při něčem jako ryba ve vodě. Mít ten dar.

A přesto mi první skutečné vodítko neposkytlo zkoumání starých filmů, komiksů ani videoher. To na mě vyjuklo, když jsem studoval historii stolních RPG her.

~ ~ ~

Na první stránce *Anorakova almanachu* byly přetištěny čtyři verše, které Halliday recitoval na videu s *Výzvou*.

*Tři klíče ukryté tři brány otevírajou
Postaví poutníka před zkoušku nelehkou
Jen ti, kdo prokáží, že hodni toho jsou
Na konci cesty své odměnu naleznou*

Zpočátku to vypadalo jako jediný přímý odkaz na soutěž v celém almanachu. Ale pak jsem mezi všemi těmi nesouvislými deníkovými zápisky a úvahami o popkultuře objevil skryté poselství.

V textu celého *Almanachu* se nacházela řada označených písmen. Do linie každého z nich jako by kdosi vyřízl drobný, téměř neviditelný „vroubek“. Prvně jsem si těchhle vroubků všiml asi rok poté, co Halliday zemřel. Četl jsem si tehdy právě v tištěné verzi *Almanachu*, a tak jsem si napřed myslel, že ty vroubky jsou jen drobné nedokonalosti tisku, způsobené možná vadným papírem nebo stářím oné tiskárny, s jejíž pomocí jsem si svoji kopii *Almanachu* vyrobil. Když jsem si ale zkontroloval elektronickou verzi dostupnou na Hallidayově webové stránce, našel jsem tam stejné vroubky, a na

přesně stejných písmenech. A když jste si některé to písmenko zvětšili, vroubky vystoupily jasně jako den.

Udělal je tam Halliday. Z nějakého důvodu ta písmena označil.

Ukázalo se, že je po knížce těchto označených písmen roztroušeno sto čtrnáct. Jakmile jsem si je vypsals v pořadí, v jakém šly po sobě, zjistil jsem, že dohromady dávají smysluplný text. Divže jsem neumřel vzrušením, když jsem jej přepisoval do grálového deníku:

*Měděný klíč si v úkrytu leží
Děsivá hrobka v nitru jej střeží
Kdo studia se neleká
Kdo výhru snadnou nečeká
S nejlepšími pak síly své změří*

Tohle skryté poselství pochopitelně odhalili i další gunteři, ti ale měli všichni dost rozumu, aby si to nechali pro sebe. Aspoň po nějakou dobu. Asi šest měsíců poté, co jsem ten tajný vzkaz odhalil, na něj narazil i jistý užvaněný nováček z Massachusettského technologického institutu. Jmenoval se Steven Pendergast, a ten se rozhodl vysloužit si svých patnáct minut slávy tím, že se o tenhle „objev“ podělí s médii. Zpravodajské stanice vysílaly interview s tím debilem celý měsíc, a to přesto, že neměl ani nejmenší ponětí o smyslu celého vzkazu. Od té doby se začalo tomu, když někdo vyšel s některým vodítkem na veřejnost, říkat „vytáhnout Pendergasta“.

Jakmile vešlo poselství v obecnou známost, přezdili ho gunteři „limerick“, pětiverší. Celý svět o něm teď věděl už skoro čtyři roky, ale nikdo, jak se zdálo, dosud nepochopil jeho pravý smysl, a tak Měděný klíč dál zůstával v úkrytu.

Věděl jsem, že Halliday často používal podobné rébusy v mnoha svých raných adventure hrách a že každá z těch hádanek dávala smysl v kontextu hry. A tak jsem věnoval celou jednu sekci svého grálového deníku dešifrování limericku, pěkně řádku za řádkou.

Měděný klíč si v úkrytu leží.

Tenhle verš se zdál zcela jednoznačný. Žádný skrytý význam, na který bych dokázal přijít.

Děsivá hrobka v nitru jej střeží.

S touhle řádkou už to bylo obtížnější. Kdyby to člověk vzal doslova, napohled z toho vyplývalo, že se klíč skrývá v nějaké hodně strašidelné hrobce. Jenže pak jsem v průběhu svého přípravného studia objevil starý dodatek ke hře Dungeons & Dragons nazvaný *Hrobka hrůz*, který vyšel roku 1978. Od okamžiku, kdy jsem spatřil ten titul, byl jsem si jistý, že druhá řádka limericku odkazuje právě na něj. Halliday a Morrow hráli pokročilou verzi Dungeons & Dragons celou střední školu spolu s dalšími stolními RPG hrami jako GURPS, Champions, Car Wars a Rolemaster.

Hrobka hrůz byla tenká brožurka nazývaná „modul“. Obsahovala detailní mapy a místnost po místnosti vypracované popisy podzemního labyrintu zamořeného nemrtvými monstry. Zatímco hráči D&D prozkoumávali labyrint prostřednictvím svých postav, dungeon master předčítal z modulu, prováděl je herním příběhem a popisoval všechno, co cestou viděli a na co narazili.

Když jsem si podrobněji nastudoval, jak tyhle rané RPG hry fungovaly, uvědomil jsem si, že D&D modul byl primitivní obdobou questu v OASIS. A D&D postavy byly přesně jako avataři. Jistým způsobem představovaly tyhle staré RPG hry první virtuální simulace, vytvořené dávno předtím, než dosáhly počítače takové výkonnosti, aby tenhle úkol převzaly. V těch dobách, pokud jste chtěli uniknout do jiného světa, museli jste si ho vytvořit sami, s pomocí vlastní fantazie, kousku papíru, tužek, hracích kostek a pár sešitků s pravidly. S tímhle poznáním jako by se mi v hlavě rozsvítilo. Změnilo to celý můj pohled na Hon na Hallidayovo velikonoční vejce. Od té chvíle jsem začal Hon vnímat jako komplikovaný D&D modul. A Halliday jednoznačně vystupoval v roli dungeon mastera, i když teď řídil hru ze záhrobí.

Ve staříčkém FTP archivu jsem našel hluboko pohřbenou digitální kopii šedesát sedm let starého modulu *Hrobka hrůz*. A když jsem se pustil do jeho studia, začala se mi v hlavě utvářet teorie: Halliday vytvořil někde v OASIS repliku Hrobky hrůz a Měděný klíč ukryl právě do ní.

Příštích pár měsíců jsem strávil podrobným pročítáním modulu, během něhož jsem si vrýval do paměti všechny mapy a popisy místností, pro případ, že jednoho dne třeba zjistím, kde leží. Byl v tom ale háček: nezdálo se, že by limerick poskytoval jakýkoli náznak, *kde* Halliday tu zatracenou hrobku ukryl. Jediné vodítko zřejmě představovala slova „kdo studia se neleká, kdo výhru snadnou nečeká, s nejlepšími pak síly své změří“.

Přeříkával jsem si ta slova v hlavě pořád dokola, až jsem měl sto chutí skučet zoufalstvím. *Kdo studia se neleká*. Tak jo, fajn. Musím si toho hodně nastudovat, ale *o čem?*

V OASIS existovaly doslova tisícovky světů a Halliday mohl svou repliku Hrobky hrůz ukrýt na kterémkoli z nich. Prohledat všechny planety, jednu po druhé, by trvalo věky. A to i kdybych k tomu měl náhodou prostředky.

Jako nejočividnější místo, kde s pátráním začít, se nabízela planeta jménem Gyax v Sektoru Dva. Tuhle planetu kódoval sám Halliday a pojmenoval ji po Garym Gyaxovi, jednom z tvůrců *Dungeons & Dragons* a autorovi původního modulu *Hrobka hrůz*. Podle Gunterpedie (gunterské wiki) pokrývaly celou planetu Gyax repliky starých D&D modulů, ale *Hrobka hrůz* mezi nimi nebyla. Reprodukce hrobky se podle všeho nenacházela ani na žádném jiném světě s D&D tematikou v OASIS. Gunteři obrátili všechny ty planety vzhůru nohama a prozkoumali každý čtvereční palec jejich povrchu. Kdyby se replika Hrobky hrůz skrývala na některé z nich, už by se dávno našla a vědělo by se o ní.

Takže ta hrobka musela ležet někde jinde. A já neměl ani nejmenší tušení kde. Říkal jsem si ale, že pokud nepovolím a budu dál pokračovat ve studiu materiálů, nakonec narazím na nějakou informaci, která mě přivede až k její skrýši. Vlastně právě tohle měl nejspíš Halliday na mysli tím „kdo studia se neleká, kdo výhru snadnou nečeká, s nejlepšími pak síly své změří“.

Pokud se s mým výkladem limericku shodovali i další gunteři, měli dost rozumu, aby drželi jazyk za zuby. Nikdy jsem na žádném diskusním fóru nezahlédl jedinou zmínku o Hrobce hrůz. Důvodem ovšem, jak jsem dobře věděl, mohlo být pochopitelně i to, že moje teorie o tom starém D&D modulu je úplně pitomá a naprosto mimo.

A tak jsem dál sledoval videa a četl a poslouchal a studoval, a připravoval se na den, kdy konečně zakopnu o to vodítko, které mě dovede až k Měděnému klíči.

A pak se to najednou opravdu stalo. Zrovna když jsem seděl ponořený v myšlenkách na hodině latiny.

0007

NAŠE UČITELKA, PANÍ RANKOVÁ, stála před třídou a pomalu časovala latinská slovesa. Říkala nám je napřed anglicky, pak latinsky, a každé to slovo se, hned jak je pronesla, automaticky objevilo na tabuli za ní. Pokaždé když jsme se pustili do toho úmorného časování sloves, vybavila se mi stará písnička z dětského pořadu *Schoolhouse Rock!*, která mi uvízla v hlavě: „Utíkat, jít, dostat a dát. Sloveso! S tím si můžeš hrát!“

Potichoučku jsem si pro sebe pobrukoval tu melodii, když paní Ranková začala latinsky časovat sloveso „učit se“. „Učit se. *Discere*,“ řekla. „Dobrá, tohle se nám bude pamatovat snadno, protože se podobá anglickému slůvku ‚discern‘, které také znamená ‚učit se‘!“

Když jsem ji slyšel opakovat slůvko „učit se“, hned se mi v paměti vybavil limerick. *Kdo studia se neleká, kdo výhru snadnou nečeká, s nejlepšími pak síly své změní.*

Potom paní Ranková použila sloveso ve větě. „Chodíme do školy, abychom se učili,“ řekla. „*Petimus scholam ut litteras discamus.*“

A tehdy mi to docvaklo. Jako by se z nebe zřítila kovadlina a praštila mě přímo do lebky. Rozhlédl jsem se po svých spolužácích. Která skupina lidí se nesmí „lekat studia“?

Studenti. Středoškoláci.

Byl jsem na planetě plné studentů, kteří se všichni nesměli „lekat studia“.

Co jestli tím limerick naznačuje, že se hrobka skrývá právě tady, na Ludusu? Přímou na planetě, kde jsem se zbůhdarma poflakoval posledních pět let?

Pak jsem si vzpomněl, že *ludus* je taky latinské slovo, znamená „škola“. Vyvolal jsem svůj latinský slovník, abych si jeho definici pro jistotu zkontroloval, a tehdy jsem zjistil, že tohle slovíčko má víc než jen ten jeden význam. Ludus mohlo znamenat „škola“, ale také „sport“ nebo „hra“.

Hra.

Spadl jsem ze skládacího lehátka, na kterém jsem seděl, a s žuchnutím přistál na podlaze své skrýše. Moje OASIS konzola sledovala dráhu pohybu a pokusila se shodit mého avatara na podlahu učebny latiny, ale třídní kázeňský software jí v tom zabránil a na monitoru se mi rozsvítilo upozornění: **BĚHEM VYUČOVÁNÍ PROSÍM ZŮSTÁVEJTE NA MÍSTĚ!**

V duchu jsem se napomenul, abych se moc nevzrušoval. Možná jsem dělal ukvapené závěry. V OASIS existovaly stovky soukromých škol a univerzit, které se nacházely na jiných planetách. Limerick třeba odkazoval na jednu z nich. Moc jsem tomu ale nevěřil. Ludus dával větší smysl. James Halliday daroval miliardy na zbudování zdejšího systému veřejného školství, aby tímto způsobem demonstroval obrovský potenciál OASIS jakožto vzdělávacího prostředku. A před svou smrtí založil nadaci, která měla zajišťovat, že veřejné školství v OASIS bude mít vždy dostatek peněz potřebných pro své fungování. Hallidayova vzdělávací nadace také zdarma poskytovala nemajetným dětem po celém světě OASIS hardware a přístup k Internetu, aby mohly tyto školy navštěvovat.

Ludus a všechny školy na ní navrhli a zkonstruovali vlastní programátoři GSS. Takže bylo docela možné, že právě Halliday byl tím, kdo dal planetě její jméno. A také měl přístup ke zdrojovému kódu planety, pokud by sem chtěl něco ukrýt.

V mozku mi dál detonovalo jedno poznání za druhým, jako by mi v něm vybuchovaly atomové bomby.

Podle původního modulu D&D se vchod do Hrobky hrůz skrýval poblíž „nízkého kopce s plochým vrcholkem, asi dvě stě yardů širokého a tři sta yardů dlouhého“. Na vrcholku kopce ležely velké černé kameny, které byly seskupené takovým způsobem, že, pokud jste se na ně podívali z velké výšky, připomínaly oční důlky, nosní dírky a zubatý úsměv lidské lebky.

Pokud se ale někde na Ludusu opravdu ukrýval takovýto kopec, copak by na něj do této chvíle nikdo nenarazil?

Možná ne. Po celém povrchu Ludusu byly roztroušeny stovky velkých lesů, které se prostíraly na rozsáhlých nezastavěných plochách mezi tisícovkami školních kampusů. Některé ty lesy byly obrovské, pokrývaly desítky čtverečních mil. Většina studentů do nich nikdy ani nevročila, protože tam nebylo nic zajímavého k vidění, ani se tam nedalo nic podnikat. Stejně jako louky, řeky a jezera i lesy na Ludusu byly jen počítačově vytvořenou krajinou kterou tam umístili, aby vyplnila prázdný prostor.

Jasně že jsem při dlouhých pobytech svého avatara na Ludusu prozkoumal pár lesů, které se nacházely v blízkosti naší školy, jen tak z nudy. Ve všech jsem ale našel jen tisícovky náhodně vygenerovaných stromů a tu a tam nějakého toho ptáka, králíka nebo veverku. (Tihle drobní tvorečkové ani nestáli za ty zkušenostní body, které jste získali jejich zabitím. Ověřil jsem si to.)

Takže bylo docela dobře možné, že se někde na jedné z těch rozlehlých, neprozkoumaných zalesněných ploch na Ludusu skrývá nevelký kopec završený kameny, které připomínají lidskou lebku.

Pokusil jsem se vyvolat si na monitor mapu Ludusu, ale nepodařilo se mi to. Systém mi to nedovolil, protože hodina zatím ještě neskončila. Ta drobná vada, s jejíž pomocí jsem získal přístup ke knihám v online školní knihovně, na atlasový software OASIS nezabírala.

„Do prdele!“ sykl jsem znechuceně. Kázeňský software ta slova odfiltroval, takže je ani paní Ranková, ani mí spolužáci neslyšeli. Na monitoru se mi ale rozsvítilo další varování: **POTLAČENA NESLUŠNÁ SLOVA – POZOR, KÁZEŇSKÝ PROHŘEŠEK!**

Zkontroloval jsem si čas na monitoru. Do konce vyučování zbývalo přesně sedmnáct minut a dvacet vteřin. Seděl jsem tam se zaťatými zuby a odpočítával každíčkou sekundu, zatímco mi myšlenky v hlavě uháněly jako zběsilé.

Ludus byl nenápadný svět v Sektoru Jedna. Nikdo by nečekal, že tady natrefí na něco jiného než školy, takže to bylo to poslední místo, kde by guntery napadlo hledat Měděný klíč. Rozhodně to bylo to poslední místo, kde by kdy napadlo pátrat *mě*, a to samo o sobě

dokazovalo, o jak dokonalou skrýš šlo. Proč by se ale Halliday rozhodl schovat Měděný klíč zrovna sem? Ledaže...

Chtěl, aby ho našel nějaký školák.

Pořád ještě se mi točila hlava z možných dopadů téhle myšlenky, když se konečně rozezněl zvonek. Ostatní studenti začali proudit ven z místnosti nebo mizet přímo na svých sedadlech. Ztratil se i avatar paní Rankové a za chvíli už jsem zůstával ve třídě jen já sám.

Vyvolal jsem si na monitor mapu Ludusu. Vypadala jako trojrozměrný glóbus zavěšený v prostoru přede mnou. Natáhl jsem ruku a roztočil ho. Ludus byl podle měřítek OASIS dost malý, dosahoval jen asi třetiny velikosti měsíce planety Země a jeho obvod měřil přesně jeden tisíc kilometrů. Celý povrch planety pokrýval jediný souvislý kontinent. Nerozkládaly se na ní žádné oceány, jen pár desítek velkých, volně roztroušených jezer. Protože planety v OASIS nebyly skutečné, nemusely se řídit přírodními zákony. Na Ludusu vládl neustále den, bez ohledu na to, na kterém místě jeho povrchu jste stáli, a nebe zůstávalo pořád bez mráčku a nádherně modré. Nehybné slunce, které se nám vznášelo nad hlavami, nebylo nic víc než virtuální světelný zdroj, naprogramovaný na imaginární obloze.

Školní kampusy se na mapě jevily jako tisícovky identických očíslovaných obdélníků rozptýlených po povrchu planety. Oddělovaly je zvlněné zelené louky, řeky, horské hřebeny a lesy. Ty lesy byly všech možných tvarů a velikostí a mnohé z nich přiléhaly k některé ze škol. Vedle mapy jsem si vyvolal modul *Hrobka hrůz*. Hned zkraje obsahoval primitivní kresbičku kopce, pod nímž se hrobka ukrývala. Pořídil jsem si snímek obrazovky s tou ilustrací a umístil jej do rohu monitoru.

Začal jsem horečně prohledávat svoje oblíbené warez stránky, až jsem našel špičkový rozpoznávací doplňkový software pro OASIS atlas. Jakmile jsem si software stáhl přes Guntorrent, trvalo mi už jen pár minut, než jsem přišel na to, jak oskenovat celý povrch Ludusu, abych našel kopec s velkými černými kameny uspořádanými do podoby lebky. Kopec, který by velikostí, tvarem a vzhledem odpovídal ilustraci z modulu *Hrobka hrůz*.

Po asi deseti minutách hledání mě software upozornil na možnou shodu.

Zatajil jsem dech, když jsem umísťoval detailní výsek mapy Ludusu vedle ilustrace z D&D modulu. Tvar kopce i obrazec lebky poskládaný z kamenů dokonale odpovídaly ilustraci.

Trochu jsem zredukoval zvětšení mapy, a pak najel zase kousek zpátky, abych si potvrdil, že severní okraj kopce končí srázem z písku a drolicího se šterku. Přesně jako v originálním D&D modulu.

Vyrazil jsem triumfální výkřik, který se ozvěnou rozezněl prázdnou třídou a odrazil se ode zdi mé maličké skryše. Dokázal jsem to. Opravdu jsem našel Hrobku hrůz!

Když se mi konečně podařilo se trochu uklidnit, provedl jsem pár rychlých výpočtů. Kopec se nacházel zhruba ve středu velkého lesa amébovitého tvaru, který se rozkládal na protější straně Ludusu, více než čtyři sta kilometrů od naší školy. Můj avatar dokázal běhat maximální rychlostí pět kilometrů za hodinu, takže by mi cesta zabrala tři dny, pokud bych se tam chtěl dostat po svých, i za předpokladu, že bych celou dobu bez přestávky utíkal. Kdybych se mohl teleportovat, byl bych tam za pár minut. Cestovní poplatek na tak krátkou vzdálenost by nedělal zas tak moc, možná pár set kreditů. Bohužel to bylo pořád víc, než činil současný zůstatek na mém OASIS účtu, kde se rýsovala jedna velká tlustá nula.

Zvážil jsem možnosti. Aech by mi ty peníze na cestu půjčil, nechtěl jsem ho ale žádat o pomoc. Pokud bych se nedokázal do té hrobky dostat sám, tak bych si vůbec nezasloužil do ní proniknout. Kromě toho bych musel lhát Aechovi o tom, na co ty peníze potřebuju, a protože jsem ho nikdy dřív o žádnou půjčku nežádal, vyvolala by u něj každá výmluva, se kterou bych se vytasil, podezření.

Když jsem si vzpomněl na Aecha, nedokázal jsem se ubránit úsměvu. Ten úplně vyletí z kůže, až se o tomhle dozví. Hrobka se skrývala necelých *sedmdesát kilometrů od jeho školy!* Měl ji prakticky přímo pod nosem.

Ta myšlenka mě přivedla na nápad, který mě okamžitě zvedl na nohy. Rozběhl jsem se ze třídy a ven chodbou.

Nejenže jsem přišel na způsob, jak se teleportovat na opačnou stranu Ludusu, ale také jsem už věděl, jak zařídít, aby to zaplatila moje škola.

Každá veřejná škola v OASIS měla spoustu nejrůznějších sportovních týmů, provozoval se tady mimo jiné wrestling, fotbal, americký fotbal, baseball, volejbal i pár dalších sportů, které se nedaly hrát v reálném světě, jako famfrpál a beztlížná verze Ukořisti vlajku. Studenti se ucházeli o členství v těchto týmech stejně jako ve skutečném světě a používali sofistikovanou sportovní výbavu, která je nutila, aby skutečně fyzicky běhali, skákali, kopali, skládali protivníky a podobně. Tyhle týmy mívaly odpolední tréninky, pořádaly setkání fanoušků v předvečer zápasu a vyrážely do jiných škol na Ludusu, aby si poměřily síly se soupeři. Naše škola poskytovala teleportační poukázky zdarma všem studentům, kteří chtěli kterýkoli z těchto zápasů osobně navštívit, aby se mohli usadit na tribunách a fandit staré dobré VŠO č. 1873. Já toho využil jen jednou, když hrál náš tým ligy Ukořisti vlajku proti Aechově škole v šampionátu VŠO.

Jakmile jsem dorazil do školní kanceláře, proletěl jsem očima rozpis sportovních aktivit a hned jsem našel, co jsem hledal. Toho večera hrál náš tým amerického fotbalu zápas proti hostitelské VŠO č. 0571, která se nacházela zhruba hodinu běhu od lesa, kde se skrývala ta hrobka.

Natáhl jsem ruku, navolil zápas a v inventáři mého avatara se okamžitě objevil teleportační poukaz, platný pro jednu cestu do VŠO č. 0571 a zpátky.

Ještě jsem se na moment zastavil u své skříňky, abych tam odložil učebnice a vyzvedl si baterku, meč, štít a zbroj. Potom jsem sprintem vyrazil hlavním vchodem ven a přeběhl rozlehlý zelený trávník před školou.

Když jsem dorazil k červené pomezni čáře, která vyznačovala hranici školního pozemku, rozhlédl jsem se kolem, abych se ujistil, že mě nikdo nesleduje, a pak jsem čáru překročil. V tom okamžiku se jmenovka vznášející se nad mou hlavou změnila, už na ní nestálo WADE3, ale PARZIVAL. Když jsem opustil školní pozemek, mohl jsem znovu používat jméno svého avatara. Taky jsem mohl

jmenovku úplně vypnout, a právě to jsem teď udělal, protože jsem hodlal cestovat inkognito.

Nejbližší transportní terminál se nacházel jen pár kroků pěší chůze od školy, na konci chodníčku dlážděného kočičími hlavami. Byl to velký klenutý pavilon podpíraný tuctem slonovinových pilířů. Každý pilíř nesl teleportační symbol OASIS, velké „T“ ve středu modrého šestiúhelníku. Vyučování skončilo teprve před pár minutami, takže k terminálu teď proudil nepřetržitý zástup avatarů. Uvnitř stály dlouhé řady modrých teleportačních kójí. Tvarem a barvou mi vždycky připomínaly TARDIS doktora Who. Vstoupil jsem do první prázdné kóje, kterou jsem zahlédl, a dveře se automaticky zavřely. Nemusel jsem zadávat cíl cesty na dotykové obrazovce, protože ten už byl zakódovaný na mém poukazu. Jednoduše jsem poukaz vsunul do úzké škvíry a na obrazovce se objevila kompletní mapa Ludusu a na ní čára, která se táhla od mé současné pozice až k cílovému bodu, zářící zelené teče hned vedle VŠO č. 0571. Kóje okamžitě propočítala vzdálenost, kterou budu muset urazit (462 kilometrů), a částku, která bude naučtována škole za cestu (103 kreditů). Systém si ověřil platnost poukázky, rozsvítil se nápis ZAPLACENO a můj avatar zmizel.

Hned nato jsem se zase objevil v identické kóji uvnitř identického transportního terminálu na opačné straně planety. Když jsem vyběhl ven, spatřil jsem kousek směrem na jih budovu VŠO č. 0571. Vypadala přesně jako moje vlastní škola, až na to, že okolní krajina se trochu lišila. Zahlédl jsem pár studentů z mé školy, kteří kráčeli k nedalekému fotbalovému stadionu, aby tam sledovali zápas a povzbuzovali náš tým. Moc jsem nechápal, proč se s tím vůbec obtěžují. Mohli přece zápas jednoduše sledovat přes videokanal. A všechna prázdná sedadla na tribunách by zaplnili náhodně vygenerovaní NPC fanoušci, kteří by se ládovali virtuálními limonádami a hot dogy a přitom divoce povzbuzovali. Občas by udělali dokonce „vlnu“.

Já se mezitím rozběhl opačným směrem, přes zvlněnou zelenou louku, která se táhla za školou. V dálce se vypínal nevelký horský hřeben a u jeho základny jsem viděl les amébovitého tvaru.

Přepnul jsem svého avatara na automatický běh, pak jsem si otevřel inventář a navolil tři položky ze seznamu. Na těle se mi objevila zbroj, na zádech štít přidržený řemenem a v pochvě, která se mi houpala u boku, meč.

Už jsem byl skoro na okraji lesa, když mi zazvonil telefon. Podle identifikace na displeji volal Aech. Nejspíš se chtěl zeptat, proč jsem se ještě nenalogoval do Sklepa. Kdybych ten hovor ale zvedl, uviděl by živý obraz mého avatara, jak běží nejvyšší rychlostí přes pole, se scvrkávající se siluetou VŠO č. 0571 v dálce. Mohl jsem utajit svou současnou pozici tím, že bych si vzal hovor jen přes audio, to by v něm ale nejspíš vzbudilo podezření. A tak jsem nechal jeho volání spadnout do hlasové schránky. V malém okénku na mém monitoru se objevil Aechův obličej. Volal mi z některé PvP arény. Na stupňovité herní ploše za jeho zády jsem zahlédl desítky avatarů ponořených v litém boji.

„Nazdar, Zet! Co máš dneska v plánu? Honit si péro při *Jestřábi ženě*?“ Ve tváři se mu zas objevil ten jeho široký úsměv. „Hod' mi hlášku! Furt mám v plánu připravit nějaký popcorn a dát si ten maratón *Spaced*. Zastavíš se?“ Zavěsil a obrázek jeho avatara zmizel.

Odpověděl jsem mu jenom textovkou, ve které jsem napsal, že mám tunu domácích úkolů a dneska večer zaskočit nemůžu. Pak jsem si vyvolal modul *Hrobka hrůz* a celý jsem si ho ještě jednou stránku po stránce přečetl. Postupoval jsem pomalu a pečlivě, protože jsem si byl zatraceně jistý, že obsahuje detailní popis všeho, co mě čeká.

„Kdesi na konci světa, pod zapomenutým a opuštěným kopcem,“ stálo v úvodu modulu, „leží zlověstná HROBKA HRŮZ. Tato labyrintovitá krypta je plná strašlivých pastí, podivných a krvelačných monster a vzácných a magických pokladů, a někde uprostřed toho všeho se skrývá zákeřný demilich.“

Ta poslední slova mi dělala starosti. Lich byl nemrtvý tvor, obvykle neuvěřitelně mocný čaroděj nebo král, který za pomoci černé magie spoutal svůj intelekt s vlastní oživlou mrtvolou, a tak dosáhl jakési zvrácené podoby nesmrtelnosti. Už jsem na lichy narazil ve spoustě videoher a fantasy románů. Těm se bylo třeba za každou cenu vyhnout.

Prostudoval jsem si mapu hrobky a popisy jejích početných místností. Vstup do hrobky se ukrýval pod zemí na úbočí drolicího se srázu. Odtud se svažoval tunel dolů do labyrintu o třiceti třech místnostech a síních, které byly bez výjimky plné nejružnějších krutých monster, smrtelných pastí a (většinou prokletých) pokladů. Pokud se vám podařilo přežít všechny ty pasti a najít cestu labyrintem, nakonec jste dorazili do krypty demilicha Acereraka. Místnost byla posetá poklady, když jste se jich ale dotkli, objevil se nemrtvý král Acererak a vypustil na vás nějaký nemrtvý sajrajt. Pokud se vám nějakým zázrakem podařilo licho zabít, mohli jste si vzít poklad a z jeskyně svobodně odejít. Mise dokončena, úkol splněn.

Pokud Halliday obnovil Hrobku hrůz přesně v té podobě, jak ji vylíčil modul, byl jsem v pořádném průšvih. Můj avatar byl žabař třetí úrovně, bez magických zbraní a s ubohými třiceti sedmi zásahovými body. Skoro každá z těch pastí a monster popsanych v modulu mě mohla bez problému stát život. A i kdyby se mi nějak podařilo proklouznout kolem nich a dojít až do krypty, ten ďábelsky mocný lich by mého avatara zlikvidoval během pár vteřin, stačilo, aby se na něj podíval.

Našlo se ale i pár věcí, které hrály v můj prospěch. Tak za prvé, vážně jsem toho neměl moc co ztratit. Kdyby můj avatar zahynul, přišel bych o meč, štít a koženou zbroj a ty tři úrovně, které se mi podařilo získat za posledních pár let. Musel bych si vytvořit nového avatara první úrovně, který by se zrodil na místě mého posledního nalogování, tedy před tou školní skříňkou. Pak bych se ale mohl do hrobky vrátit a zkusit to znovu. A znovu a znovu, každou noc, sbírat XP a stoupat po žebříčku úrovní, až bych konečně zjistil, kde se Měděný klíč skrývá. (Nic takového jako záložní avatar neexistovalo. Všichni uživatelé OASIS mohli mít v daném okamžiku vždy jen jednoho. Našli se hackeři, kteří si s pomocí nejmodernějších vizorů pozměnili sítnicové skeny, a tím si pro sebe vytvořili druhý účet. Pokud ale člověka při něčem takovém chytili, dostal v OASIS doživotní zákaz a také jej to diskvalifikovalo z účasti v Hallidayově soutěži. Tohle by žádný gunter neriskoval.)

Moje další výhoda (jak jsem doufal) spočívala v tom, že jsem přesně věděl, co mám čekat, až do hrobky vstoupím, protože modul mě vybavil podrobnou mapou celého labyrintu. Také mi prozradil, kde se nacházejí pasti a jak je zneškodnit nebo se jim vyhnout. Navíc jsem věděl, ve kterých místnostech číhají monstra a kde jsou ukryté všechny zbraně a poklady. Pokud ovšem, pochopitelně, Halliday tohle všechno nepozměnil. To bych pak byl nahraný. V danou chvíli jsem byl ale až příliš nabuzený, abych se tím trápil. Koneckonců, právě se mi podařil ten největší, nejdůležitější objev mého života. Stál jsem jen pár minut cesty od úkrytu Měděného klíče!

Konečně jsem dorazil k okraji lesa a vběhl mezi stromy. Vyplňovaly ho tisícovky dokonale zpodoběných javorů, dubů, smrků a modřínů. Stromy vypadaly, že jsou vytvořeny a rozmístěny s využitím standardních krajinných šablon OASIS, ovšem detaily, do jakých byly vypracovány, uváděly člověka v úžas. Zastavil jsem se, abych ty stromy prozkoumal zblízka, a všiml jsem si, že po spletitých rýhách v kůře lezou mravenci. Pochopil jsem to jako znamení, že jsem na správné stopě.

Skrz les nevedla žádná pěšina, a tak jsem si nechal mapu v rohu monitoru a řídil se podle ní, až jsem dospěl ke kopci s lebkou na vrcholku, který označoval vstup do hrobky. Nacházel se přesně tam, kde měl podle mapy být, na rozlehlé mýtině ve středu lesa. Když jsem vkročil na ten palouk, měl jsem pocit, že se mi srdce snaží vyskočit z hrudního koše.

Když jsem se vyškrábal na nízký vrcholek kopce, připadal jsem si, jako bych vstoupil přímo do té ilustrace z D&D modulu. Halliday zreprodukoval všechno naprosto věrně. Dvanáct masivních černých kamenů na náhorní plošině bylo uspořádáno do stejného vzoru, připomínajícího tvar lidské lebky.

Přešel jsem k severnímu okraji plošiny a začal sestupovat po drolicím se srázu, na který jsem tam narazil. Po konzultaci s mapou v modulu se mi podařilo určit přesné místo, kde by se měl skrývat vchod do hrobky. A pak jsem s pomocí štítu, který jsem používal namísto lopaty, začal kopat. Během pár minut jsem odkryl ústí tunelu, jenž vedl do temné podzemní chodby. Dno chodby pokrývala

mozaika pestrobarevných kamenů, mezi nimiž se vinula cestička z červených dlaždic. A zase to bylo úplně jako v D&D modulu.

Posunul jsem si mapu podzemního labyrintu Hrobky hrůz do pravého horního rohu monitoru a trochu ji zprůsvitněl. Potom jsem si hodil štít přidržený řemenem na záda a vytáhl baterku. Ještě jednou jsem se rozhlédl kolem, abych se ujistil, že mě nikdo nesleduje, a pak, s mečem pevně sevřeným v druhé ruce, jsem vkročil do Hrobky hrůz.

0008

ZDI CHODBY VEDOUČÍ DO HROBKY pokrývaly desítky podivných maleb, které zachycovaly zotročené lidi, obry, elfy a další tvory. Každá ta freska se nacházela přesně na místě popsaném v původním modulu D&D. Věděl jsem, že kamenná dlažba na podlaze skrývá několik padacích dveří opatřených pružinou. Pokud jste na některé z nich stoupli, rozevřely se pod vámi a vy jste se propadli do jámy plné otrávených železných bodců. Protože jsem měl ale polohu každých těch maskovaných padacích dveří jasně vyznačenou na mapě, mohl jsem je klidně obejít.

Zatím všechno do písmenka odpovídalo originálnímu modulu. Jestli bude totéž platit i pro zbytek hrobky, možná se mi podaří přežít dost dlouho na to, abych zjistil, kde se skrývá Měděný klíč. V tomhle podzemí číhalo jen pár příšer – okřídlená obluda, kostlivec, zombie, několik brejlovců, mumie a ovšem zákeřný demilich Acererak. Protože mi mapa napovídala, kde se která z nich skrývá, neměl bych mít problém se střetu s nimi vyhnout. Pokud ovšem, pochopitelně, některá z nich nestřeží Měděný klíč. A už jsem si utvořil určitou představu, kdo nejspíš bude mít tu čest.

Snažil jsem se postupovat opatrně, jako bych neměl nejmenší ponětí, co mě tam čeká.

Když jsem se vyhýbal Sféře zničení, která se nacházela na konci chodby, zahlédl jsem tam vedle poslední pasti s propadlištěm skryté dveře. Otvíraly se do malé, svažující se spojovací chodby. Světlo baterky, tápající ve tmě přede mnou, pableskovalo na vlhkých kamenných zdech. Okolní prostředí ve mně probouzelo pocit, jako bych se ocitl v nějakém nízkorozpočtovém filmu z kategorie „meč a magie“, třeba *Hawk mstitel* nebo *Pán šelem*.

Pomalou, místnost po místnosti, jsem se začal probíjet podzemním labyrintem. I když jsem dopředu věděl, kde všude se nacházejí pasti, stejně jsem musel postupovat opatrně, abych se jim vyhnul. V temné, nehostinné kobce známé pod názvem Kaple zla, jsem našel tisíce zlatých a stříbrných mincí, ukrytých v lavicích, přesně tam, kde měly být. Tolik peněz můj avatar ani nedokázal unést, dokonce i s Bezedným vakem, který jsem našel. Posbíral jsem tolik zlatých mincí, co jsem byl schopen pobrat, a ony se objevily v mém inventáři. Peníze se automaticky převedly a moje počítadlo kreditů vyskočilo na víc než dvacet tisíc, což představovalo zdaleka nejvyšší finanční částku, jakou jsem kdy měl v držení. A kromě kreditů obdržel můj avatar za získání těch mincí i stejný počet zkušenostních bodů.

Jak jsem postupoval hlouběji do hrobky, získal jsem cestou i několik magických předmětů. Plamenný meč +1. Drahokam vidění. Prsten ochrany +1. Dokonce jsem našel i kompletní Celoplátové brnění +3. Byly to první kouzelné položky, které kdy můj avatar vlastnil, a budily ve mně pocit, že mě nic nedokáže zastavit.

Když jsem si navlékl magické brnění, srazilo se a dokonale se přizpůsobilo postavě mého avatara. Jeho blyštivý chromový vzhled mi připomněl tu nepohodlnou zbroj, co nosili rytíři v *Excaliburu*. Dokonce jsem na pár vteřin přepnul na pohled zvnějšku, abych se mohl pokochat, jak supově v něm můj avatar vypadá.

Čím dál jsem kráčet, tím větší sebedůvěru jsem cítil. Uspořádání hrobky i její obsah přesně odpovídaly popisu z modulu, do nejmenšího detailu. Tak to alespoň platilo do chvíle, než jsem dorazil do Sloupové trůnní síně.

Byla to rozlehlá čtvercová komnata s vysokým stropem, který podpíraly desítky masivních kamenných pilířů. Na protějším konci místnosti stálo obrovské vyvýšené pódium, na němž spočíval obsidiánový trůn vykládaný stříbrnými a slonovinovými lebkami.

To všechno dokonale souhlasilo s popisem z modulu, až na jeden zásadní rozdíl. Trůn měl být prázdný, jenže nebyl. Seděl na něm demilich Acererak a tiše na mě upíral zlobný pohled. Na seschlé hlavě se mu blyštěla zaprášená zlatá koruna. Vypadal přesně jako na obálce původního modulu *Hrobka hrůz*. Jenže podle toho textu tady

Acererak vůbec neměl být. Měl čekat v pohřební komoře daleko hlouběji v labyrintu.

Napadlo mě, že bych měl vzít nohy na ramena, hned jsem tu myšlenku ale zavrhl. Pokud umístil Halliday licha do téhle místnosti, možná sem uložil i Měděný klíč. Musel jsem ho najít.

Přešel jsem přes síň k patě pódia. Odsud jsem si mohl licha pořádně prohlédnout. Namísto zubů měl dvě řady ostře vybroušených diamantů, vyceněných v bezertém úsměvu, a v každém z obou očních důlků mu seděl velký rubín.

Poprvé od chvíle, kdy jsem vstoupil do hrobky, jsem si nebyl jistý, co mám dělat dál.

Moje šance, že přežiju v souboji muže proti muži s demilichem, byly zcela nulové. Můj směšný Plamenný meč +1 by mu nedokázal v nejmenším ublížit a ty dva kouzelné rubíny v jeho očních důlcích měly moc vysát z mého avatara všechnu životní sílu a na místě jej zabít. I skupince šesti nebo sedmi avatarů vysoké úrovně by dalo hodně námahy ho porazit.

V duchu jsem zatoužil (a ne naposledy), aby OASIS fungovalo jako stará adventure hra a já si mohl uložit současnou pozici. Jenže nefungovalo a já nemohl. Pokud tady můj avatar zemře, bude to znamenat, že musím začít zase od nuly. Teď ale nemělo smysl váhat. Pokud mě lich zabije, vrátím se zítra večer a zkusím to znovu. Celá hrobka by se měla resetovat, až na hodinách na serveru OASIS udeří půlnoc. Pokud k tomu dojde, všechny skryté pasti, které jsem zneškodnil, se vrátí do původního nastavení a poklady i magické předměty se objeví znova tam, kde byly.

Ťukl jsem na ikonu Nahrát na okraji mého monitoru, abych si vše, co se bude dál dít, uschoval ve videosložce, kterou si později budu moci přehrát a prostudovat. Když jsem ale na ikonu klepl, dostal jsem odpověď NAHRÁVÁNÍ NEPOVOLENO. Vypadalo to, že Halliday použití této funkce uvnitř hrobky znemožnil.

Zhluboka jsem se nadechl, zdvihl meč a položil pravou nohu na spodní schod pódia. V tom okamžiku se ozval zvuk připomínající chřestění kostí a Acererak pomalu zvedl hlavu. Rubíny v jeho očních jamkách se rozzářily intenzivním rudým světlem. Ustoupil jsem o pár kroků nazpátek a čekal, že seskočí dolů a vrhne se na mne. On

se ale z trůnu ani nezvedl. Namísto toho sklonil hlavu a upřel na mě mrazivý pohled. „Vítej, Parzivale,“ pronesl skřehotavým hlasem. „Co zde hledáváš?“

To mě zaskočilo. Podle modulu neměl lich vůbec mluvit. Měl jednoduše zaútočit, a postavit mne tak před jednoduchou volbu: pokusit se ho zabít, nebo spasit život útekem.

„Hledám Měděný klíč,“ odpověděl jsem. Pak jsem si vzpomněl, že mluvím ke králi, a tak jsem rychle sklonil hlavu, padl na koleno a dodal: „Vaše Veličenstvo.“

„Ovšemže ano,“ řekl Acererak a pokynul mi, abych se zvedl. „A dospěl jsi na to správné místo.“ Zvedl se, a když se pohnul, jeho mumifikované tělo zapraskalo jako stará vydělaná kůže. Pevněji jsem sevřel svůj meč, protože jsem stále očekával útok.

„Jak mohu vědět, že jsi hoden státi se vlastníkem Měděného klíče?“ zeptal se.

Do prdele! Jak jsem měl sakra odpovědět na *tohle*? A co když odpovím špatně? Vycucne ze mě duši a sežehne moje tělo?

Lámal jsem si hlavu a zoufale se snažil přijít na něco vhodného. Nenapadlo mě nic lepšího než: „Dovol mi prokázat, že jsem toho hoden, vznešený Acereraku.“

Lich propukl v dlouhý, kdákavý smích, který se znepokojivě odrážel od kamenných zdí sálu. „Nuže dobrá!“ prohlásil. „Dostane se ti příležitosti osvědčit se tím, že se se mnou utkáš v turnaji!“

Nikdy jsem neslyšel, že by nějaký nemrtvý královský lich vyzval někoho k turnaji. Obzvlášť ne v podzemní trůnní síni. „Dobrá,“ řekl jsem nejistě. „Nebudeme k tomu ale potřebovat koně?“

„Nižádné koně,“ odpověděl a odstoupil od svého trůnu. „*Ptáky*.“

Mávl kostnatou rukou ke svému trůnu. Následoval krátký záblesk světla, provázený transformačním zvukovým efektem (zatraceně dobře jsem poznal, že je převzatý ze starého animáku *Super Friends*). Trůn se rozplynul a namísto něj tam najednou stál starý videoherní automat na mince. Z ovládacího panelu trčely dva joysticky, jeden žlutý a druhý modrý. Nedokázal jsem se ubránit úsměvu, když jsem si přečetl jméno na podsvětlené markýze jeho skříně: JOUST (Turnaj). Williams Electronics, 1982.

„Vyhrává, kdo dvě ze tří her získá,“ zaskřehotal Acererak. „Zvítězíš-li, přenechám ti to, co hledáš.“

„A co jestli vyhrajete vy?“ zeptal jsem se, i když odpověď jsem znal už předem.

„Pakliže já stanu se vítězem,“ prohlásil lich a rubíny v očích důlcích mu zaplály ještě oslnivějším jasem, „pak zemřeš!“ V pravé ruce se mu objevila koule vířících oranžových plamenů. Výhruzně ji zvedl.

„No jasně,“ přitakal jsem. „Hned mě to napadlo. Jen jsem si to chtěl ověřit.“

Ohnivá koule z Acererakovy ruky zmizela. Natáhl ke mně vysušenou dlaň, v níž teď držel dva lesklé čtvrtáky. „Ty hry platím já,“ řekl. Přistoupil k Joustu a vhodil obě mince do otvoru po levé straně. Přístroj dvakrát tiše elektronicky zacvrlikal a počítadlo kreditů vyskočilo z nuly na dvojku.

Acererak se chopil žlutého joysticku na levé straně ovládacího panelu a obemkl ho kostnatými prsty. „Jsi-liž připraven?“ zaskřehotal.

„Jo,“ řekl jsem a zhluboka se nadechl. Zapraskal jsem klouby na prstech, levou rukou uchopil joystick Druhého hráče a pravou podržel nad tlačítkem Křídla.

Acererak zakýval hlavou doleva doprava, aby si protáhl krk. Znělo to, jako když se lámou větve stromů. Pak plácl rukou na tlačítko Dva hráči, a turnaj mohl začít.

Joust byl klasická arkáda, založená na dost podivném nápadu. Každý hráč ovládá rytíře vyzbrojeného dřevcem. První hráč přitom sedí na pštrosovi a Druhý hráč si osedlal čápa. Máváte křídly, létáte po obrazovce a „utkáváte se“ s druhým hráčem, a také s několika počítačem ovládanými nepřátelskými rytíři (ti zase všichni sedí na kánatech). Když se srazíte s protivníkem, vyhrává střetnutí ten, jehož dřevec je na monitoru výš. Prohrávající zemře a ztrácí život. Pokaždé když zabijete některého z nepřátelských rytířů, jeho káň vypustí zelené vajíčko, ze kterého se rychle vylíhne další nepřátelský rytíř, pokud ho včas nezachytíte. Je tam taky okřídlený pterodaktyl, který se objeví vždycky jednou za čas, aby vyvolal zmatek.

Nesáhl jsem na Joust už víc než rok. Tahle hra patřila mezi Aechovy oblíbené a jeden čas měl dokonce skříň s Joustem ve své chatovací místnosti. Vyzýval mě k souboji pokaždé, když chtěl urovnat nějaký náš spor nebo idiotskou popkulturní hádku. Pár měsíců jsme to hráli skoro každý den. Zpočátku měl nade mnou Aech trochu navrch a s oblibou se přede mnou se svými výhrami vytahoval. To mě pořádně žralo, a tak jsem začal na Joustu trénovat sám, každý večer jsem si vždycky dal pár her proti počítačem řízenému protivníkovi. Vybrušoval jsem své schopnosti, až jsem se dostal do takové formy, že jsem začal Aecha porážet, opakovaně a vytrvale. Pak jsem se zas *já* mohl vytahovat na něj a svoji pomstu jsem si pořádně vychutnával. Naposledy, když jsme se spolu utkali, jsem mu uštedřil porážku tak nemilosrdnou, že se dožral a přísahal, že už se mnou nikdy víc hrát nebude. Od té doby jsme k řešení našich sporů používali Street Fightera II.

Moje hráčské schopnosti v Joustu už potřebovaly oprášit víc, než jsem myslel. Celých prvních pět minut mi zabralo jen to, že jsem se snažil uvolnit a znovu si navyknout na ovládání a rytmus hry. Během té doby se Acererakovi, který proti mému rytíři nemilosrdně najížděl na svém okřídleném oři po bezchybných trajektoriích, podařilo mě dvakrát zabít. S herním ovládáním zacházel s vykalkulovanou dokonalostí stroje. Vždyť přesně to koneckonců taky byl – špičkový NPC s umělou inteligencí, jehož naprogramoval samotný Halliday.

Ke konci první hry se mi všechny ty postupy a triky, které jsem pochytil během našich nekonečných maratonů s Aechem, začaly vracet. Jenže Acererak žádné zahřívací kolo nepotřeboval. Byl v dokonalé formě už od samého startu a nepřicházelo v úvahu, že bych ještě dokázal vykompenzovat slabý výkon ze začátku našeho souboje. Sebral mi poslední život, než jsem vůbec dosáhl třiceti tisíc bodů. Trapas.

„Prvá hra u konce, Parzivale,“ řekl a blýskl po mně ohavným úšklebkem. „Další nás již čeká.“

Nehodlal plýtvat časem a nechat mne tam jen tak postávat a sledovat ho, jak dojíždí hru do konce. Natáhl ruku, a když našel na zadní straně herního automatu hlavní spínač, vypnul ho a pak zase zapnul. Když se na videohře znovu spustila chromatická spouštěcí

sekvence Williams Electronics, vykouznil jen tak ze vzduchu další dva čtvrtáky a vhodil je do automatu.

„Jsi-liž připraven?“ otázal se znovu, skloněný nad ovládacím panelem.

Na moment jsem zaváhal a pak se zeptal: „Totiž, nevadilo by vám, kdybychom si prohodili strany? Jsem zvyklý hrát nalevo.“

To byla pravda. Když jsme s Aechem hráli v Sklepě, vždycky jsem si bral pštosí stranu. To, že jsem stál během první hry napravo, mě trochu rozhodilo z rymu.

Acererak o mojí prosbě zřejmě chvíli uvažoval. Pak přikývl. „Jak si přeješ,“ řekl. Ustoupil od skříně a prohodili jsme si strany. Najednou mě napadlo, jak je tahle scéna absurdní: chlápek navlečený v brnění, vedle něho nemrtvý král, a oba se hrbí nad ovládáním klasické arkádové hry. Byl to tak trochu surrealistický obrázek, jaký byste čekali na obálce starého čísla časopisu *Heavy Metal* nebo *Dragon*.

Acererak stiskl tlačítko Dva hráči a moje oči se upnuly na monitor.

Další hra pro mě taky začala špatně. Postup mého protivníka byl urputný a precizní a prvních pár útočných vln jsem se nezmohl na nic jiného, než že jsem se mu snažil vyhnout. Navíc mě rušilo neustálé cvakání jeho kostnatého ukazováčku, jímž ťukal do tlačítka Křídla.

Povolil jsem čelist a nutil jsem se nemyslet na to, kde jsem, proti komu to hraju nebo co je v sázce, abych si pročistil hlavu. Snažil jsem se vsugerovat si, že stojím znova ve Sklepě a hraju proti Aechemovi.

Fungovalo to. Ponořil jsem se do hry a situace se začala obracet v můj prospěch. Začal jsem nacházet chyby v lichově hracím stylu, díry v jeho naprogramování. Přesně tohle jsem se totiž za ty roky, kdy jsem musel zvládat stovky nejrůznějších videoher, naučil. Pokaždé existoval nějaký trik, jak porazit počítačem řízeného soupeře. V takovéhle hře mohl nadaný člověk vždycky triumfovat nad umělou inteligencí hry, protože software nedokázal improvizovat. Mohl reagovat buď náhodně, nebo omezeným počtem předem vytyčených způsobů, založených na konečném počtu předem naprogramovaných podmínek. Takový byl axiom všech videoher,

který bude platit tak dlouho, dokud lidstvo ne vynalezne skutečnou umělou inteligenci.

Naše druhá hra už se chýlila ke konci, když jsem si všiml jistého vzorce v lichově herní technice. Pokud jsem v určitém momentě změnil směr pštrosa, mohl jsem docílit toho, aby se jeho čáp srazil s blížícími se káňaty. Opakováním tohoto tahu se mi ho podařilo připravit o všechny extra životy, hezky jeden po druhém. Já sám během té doby taky několikrát zemřel, nakonec jsem ho ale při desáté vlně, když už mi žádné náhradní životy nezbývaly, přece jen dokázal dostat.

Ustoupil jsem od automatu a vydechl úlevou. Cítil jsem, jak mi po čele a podél okrajů vizoru stékají čůrky potu. Otřel jsem si tvář rukávem košile a můj avatar ten pohyb mimicky napodobil.

„Dobrá to hra,“ pronesl Acererak. A pak mi, k mému překvapení, nabídl povadlý pařát, který měl namísto ruky. A já mu jím s nervózním pochichtáváním potřásl.

„Jo,“ odpověděl jsem. „Dobrá hra, pane.“ Napadlo mi, že jsem vlastně v jistém přeneseném smyslu ve skutečnosti hrál proti Hallidayovi. Rychle jsem tu myšlenku vytěsnil z hlavy, protože jsem se bál, že by mě to mohlo vyvést z konceptu.

Acererak znovu vykouzluil ze vzduchu dva čtvrtáky a vhodil je do automatu na Joust. „Tato hra definitivní rozhodnutí nám dá,“ řekl. „Jsi-liž připraven?“

Přikývl jsem. Tentokrát jsem si dovolil zmáčknout tlačítko Dva hráči sám.

Naše poslední rozhodující hra trvala déle než ty první dvě dohromady. Během poslední vlny vyplnilo monitor tolik káňat, že jsme se pomalu nemohli ani hnout, abychom o některé nezakopli. Ještě naposledy jsme spolu, lich i já, zkrížili dřevce v nejsvrchnější části herního pole. Oba jsme bez ustání bušili do tlačítka Křídla a přitom trhali joysticky doleva doprava. Acererak podnikl poslední zoufalý manévr, aby se vyhnul mému útoku, a přitom sklouzl o mikrometr níž, než si mohl dovolit. Jeho poslední rytíř se rozprskl v drobné pixelové explozi.

DRUHÝ HRÁČ KONEC HRÝ naskočilo na monitoru a lich vydal hrůzostrašný vzteklý skřek. Zlostně udeřil pěstí do boku

automatu a roztránil ho na milion pixelů, které se sesypaly na podlahu a ještě chvíli po ní poskakovaly. Pak se obrátil obličejem ke mně. „Blahopřeji, Parzivale,“ řekl a hluboce se uklonil. „Dobřeš hrál.“

„Děkuji, vznešený Acereraku,“ odpověděl jsem. Měl jsem co dělat, abych nezačal poskakovat a vítězně vrtět zadkem zhruba jeho směrem. Namísto toho jsem obřadně opětoval jeho úklonu. Než jsem se stihl zase zvednout, proměnil se lich ve vysokého člověka, čaroděje oblečeného v rozevlátém černém rouchu. Poznal jsem ho okamžitě. Byl to Hallidayův avatar Anorak.

Chvíli jsem na něj jen mlčky zíral, zcela neschopen slova. Celá léta gunteři spekulovali, že se Anorak možná pořád potlouká kdesi v OASIS, teď už jako nezávislý NPC. Hallidayův duch ve stroji.

„Takže,“ řekl čaroděj, který teď promlouval důvěrně známým Hallidayovým hlasem. „Tvá odměna.“

Sál se naplnil tóny celého orchestru. K triumfálním lesním rohům se vzápětí připojila úchvatná smyčcová sekce. Tu melodii jsem poznával. Byla to poslední skladba z původní filmové hudby Johna Williamse k *Hvězdným válkám*, použitá ve scéně, kdy princezna Leia předává Lukovi a Hanovi medaile (zatímco Žvejkal, jak si možná vzpomínáte, vyjde naprázdno).

Zatímco hudba stoupala do crescenda, natáhl ke mně Anorak pravou ruku. A v ní, na otevřené dlani, spočíval Měděný klíč, předmět, který posledních pět let hledaly miliony lidí. Když mi ho předával, hudba utichla, a ve stejném okamžiku jsem uslyšel zapípání. Právě jsem získal padesát tisíc zkušenostních bodů, dost, aby můj avatar poskočil až na desátou úroveň.

„Sbohem, sire Parzivale,“ řekl Anorak. „Přeji ti hodně štěstí při tvém pátrání.“ A než jsem se ho stihl zeptat, co bych měl dělat teď nebo kde bych našel první bránu, zmizel jeho avatar v záblesku světla, doprovázeného teleportačním zvukovým efektem, který, jak jsem věděl, si vypůjčil ze starého animovaného seriálu z osmdesátých let *Dungeons & Dragons*.

Najednou jsem stál docela sám na prázdném pódiu. Podíval jsem se na Měděný klíč ve své ruce a ucítil, jak mě zaplavuje úžas a euforie. Vypadal úplně stejně jako v *Anorakově výzvě*: jednoduchý

starodávny měděný klíč, jehož oválně tvarovanou hlavu zdobil vypouklý reliéf s římskou číslicí „I“. Obracel jsem ho v ruce svého avatara a pozoroval, jak světlo pochodně poskakuje a pableskuje na římské číslici, když jsem si všiml dvou drobných řádek textu vyrytých do kovu. Naklonil jsem klíč ke světlu a přečetl je nahlas: „*To, co hledáš, leží ukryto mezi odpadem na nejhlubší úrovni Daggorathu.*“

Ani jsem si to nemusel číst podruhé. Okamžitě jsem pochopil, co ta slova znamenají. Přesně jsem věděl, kam musím jít a co budu muset udělat, až se tam dostanu.

„Ukryto mezi odpadem“ byla narážka na staříčkou řadu počítačů TRS-80, kterou vyráběli Tandy Radio Shack v sedmdesátých a osmdesátých letech. Počítačová uživatelé té éry dali TRS-80 hanlivou přezdívku „Trash (Odpad) 80“.

To, co hledáš, leží ukryto mezi odpadem.

Hallidayův první počítač byl taky TRS-80 s komickou pamětí 16K RAM. A já věděl naprosto jistě, kde najdu repliku tohoto počítače v OASIS. Každý gunter to věděl.

V prvních dnech OASIS vytvořil Halliday malou planetu jménem Middletown, pojmenovanou po jeho rodném městě v Ohiu. A na tuto planetu pak umístil dokonalou repliku svého rodného města, tak jak vypadalo na konci osmdesátých let. Znáte to pořekadlo, že nevstoupíte dvakrát do téže řeky? Tak Halliday našel způsob, jak na to. Middletown byl jedním z jeho milovaných projektů, a on strávil celé roky jeho kódováním a vybrušováním. A dobře se vědělo (tedy alespoň mezi guntery), že jednou z nejdetailejněji a nejpřesněji propracovaných částí middletownské simulace je replika domu, kde Halliday prožil své dětství.

Nikdy se mi nepodařilo to místo osobně navštívit, viděl jsem ale stovky jeho snímků a videí. V Hallidayově dětském pokoji se nacházela přesná kopie jeho prvního počítače, TRS-80 Color Computer 2. Vůbec jsem nepochyboval, že První bránu ukryl právě tam. A druhá řádka textu vyrytá do Měděného klíče mi napověděla, jak se k ní dostat:

Na nejhlubší úrovni Daggorathu.

Dagorath bylo slovo v sindarštině, jazyce elfů, který J. R. R. Tolkien vytvořil pro *Pána prstenů*. Termín *dagorath* znamená „bitva“, ale Tolkien ho psal jen s jedním „gé“, ne se dvěma. „Daggorath“ (se dvěma „gé“) mohl odkazovat jen na jedinou věc: neuvěřitelně úžasnou počítačovou hru nazvanou *Dungeons of Daggorath* vydanou roku 1982. Hra byla určena jen pro jednu platformu, TRS-80 Color Computer.

V *Anorakově almanachu* Halliday napsal, že právě kvůli hře *Dungeons of Daggorath* se rozhodl stát videoherním designérem.

A *Dungeons of Daggorath* byla jednou z her, které ležely v krabici od bot hned vedle toho TRS-80 v replice Hallidayova dětského pokoje.

Takže mi stačilo jen teleportovat se do Middletownu, zajít do Hallidayova domu, posadit se k jeho TRS-80, zahrát si tu hru, dostat se na nejspodnější úroveň podzemních jeskyní a... tam pak najdu První bránu.

Takhle jsem si to aspoň vyložil.

Middletown se nacházel v Sektoru Sedm, pořádný kus cesty od Ludusu. Jenže já jsem právě posbíral dost zlata a pokladů, abych teleportační poplatek za cestu tam mohl uhradit. V porovnání s předchozími poměry mého avatara jsem teď byl až nechutně bohatý.

Zkontroloval jsem si čas: 23:03 OST (OASIS Server Time, který shodou okolností odpovídá východoamerickému času). Zbývalo mi osm hodin, než se budu muset vrátit do školy. To snad bude stačit. Mohl jsem se tam klidně vypravit okamžitě. Dábelským sprintem z podzemí zpátky na povrch a pak šupem k nejbližšímu transportnímu terminálu. Odtud jsem se mohl teleportovat přímo do Middletownu. Když se vydám na cestu hned teď, měl bych se k Hallidayově TRS-80 dostat ani ne za hodinu.

Věděl jsem, že bych se měl napřed trochu prospat. Byl jsem už v OASIS nalogovaný skoro patnáct hodin bez přestávky. A zítra je pátek. Mohl bych se do Middletownu teleportovat hned po škole a pak bych měl na to, abych se vypořádal s První bránou, celý víkend.

Jenže komu jsem co nalhával? Stejně bych dneska večer v žádném případě neusnul, a už vůbec bych zítra nevydržel sedět celý den ve škole. Musel jsem se tam vypravit *okamžitě*.

Rozběhl jsem se k východu, ale najednou jsem se uprostřed sálu zarazil. Skrz otevřené dveře jsem viděl, jak po zdi poskakuje dlouhý stín provázený ozvěnou blížících se kroků.

Po pár vteřinách se ve dveřích objevila silueta jakéhosi avatara. Už jsem natahoval ruku po meči, když jsem si uvědomil, že v ruce pořád ještě držím Měděný klíč. Strčil jsem ho do váčku u pasu a nemotorně vytasil meč z pochvy. Když jsem pozvedl čepel, avatar promluvil.

0009

„CO SEŠ SAKRA ZAČ?“ zeptala se ostře ta silueta. Podle hlasu patřila mladé ženě. Ženě, která byla celá žhavá do boje.

Když jsem neodpověděl, vystoupila ze stínů do blikajícího světla pochodní v komnatě avatarka podsadité postavy. Měla havraní vlasy, nakrátko ostříhané ve stylu Johanky z Arku, a vypadala na něco kolem dvacítky. Když popošla blíž, uvědomil jsem si, že ji znám. Nikdy jsme se sice skutečně nesetkali, její obličej jsem si ale vybavoval z desítek snímků, které za ty roky umístila na svůj blog.

Byla to Art3mis.

Na těle měla navlečené šupinaté modrošedé brnění, které vypadalo spíš na sci-fi než na fantasy. Nízko u pasu, pěkně po ruce, se jí v pouzdrech pohupovaly dvě laserové pistole a v pochvě přes záda nesla dlouhý zakřivený elfí meč. Na rukou měla navlečené motoristické rukavice bez prstů ve stylu *Bojovníka silnic* a na očích nasazené klasické sluneční brýle Ray-Ban. Celkově to působilo dojmem, že se stylizuje do takové té postapokalyptické kyberpunkové dívky odvedle z poloviny osmdesátých let. V mém případě to fakt zabíralo, a jak! Jedním slovem: *sexy*.

Jak kráčela směrem ke mně, podpatky jejich ocvočkovaných vojenských bot klapaly o kamennou podlahu. Zastavila se těsně mimo dosah mého meče, vlastní zbraň ale nevytasila. Namísto toho zvedla sluneční brýle na čelo své avatarky – vyložená pozěřina, protože tyhle brýle ve skutečnosti neměly na vidění hráče sebemenší vliv – a okázale si mě změřila dlouhým pohledem.

Na chvíli jsem zůstal natolik oslněný její hvězdnou přítomností, že jsem vůbec nedokázal promluvit. Abych prolomil to ochromení, musel jsem si připomenout, že osoba, která toho avatara přede mnou ovládá, možná vůbec není žena. Tahle „dívka“, ke které jsem

poslední tři roky hořel kyberláskou, mohla být ve skutečnosti docela dobře děsně tlustý chlap s chlupatými prsty jménem Chuck. Jakmile jsem si v duchu vyčaroval tenhle obrázek, hned jsem trochu vystřízlivěl a už jsem se dokázal soustředit na situaci, v níž jsem se ocitl, i na otázku, která se přímo nabízela: *Co tady dělá?* Připadalo mi vysoce nepravděpodobné, že bychom po pěti letech hledání našli oba skryš Měděného klíče ve stejný den. Příliš velká shoda náhod.

„Ukousl sis jazyk?“ zeptala se. „Povídám: Co. Seš. Sakra. Zač?“

I já jsem nechal, stejně jako ona, jmenovku svého avatara skrytou. Pochopitelně jsem si chtěl uchovat anonymitu, obzvlášť za takovýchhle okolností. Copak jí to nedošlo?

„Vítejte,“ řekl jsem a zlehka se uklonil. „Jsem Juan Sánchez Villa-Lobos Ramírez.“

Ušklíbala se. „Hlavní metalurg krále Karla Pátého španělského?“

„K vašim službám,“ odpověděl jsem s úsměvem. Hned poznala tu nejasnou narážku na *Highlandera* a pohotově mi oplatila stejnou mincí. Rozhodně to byla Art3mis.

„Rozkošné.“ Zajela pohledem k prázdnému pódiu nad mým ramenem a pak se obrátila zpátky ke mně. „Tak jo, vysyp to. Jak se ti dařilo?“

„Jak se mi dařilo v čem?“

„Hrál jsi přece Joust s Acererakem?“ řekla, jako by mluvila o něčem samozřejmém.

Najednou mi to došlo. Ona tady dnes nebyla poprvé. A já nebyl první gunter, který rozluštil limerick a našel Hrobku hrůz. V tomhle mě Art3mis předběhla. A protože věděla o souboji v Joustu, očividně už se s lichem osobně setkala. Pokud by ale Měděný klíč získala, neměla by žádný důvod se sem vracet. Takže bylo jasné, že ho ještě nedostala. Utkala se s lichem v Joustu a on ji porazil. Takže se vrátila, aby to zkusila znovu. Ani jsem nevěděl, jestli tohle třeba není už její osmý nebo devátý pokus. A očividně předpokládala, že lich porazil i mě.

„Haló?“ řekla a netrpělivě poklepala pravou nohou. „Já čekám.“

Napadlo mě vzít roha. Proklouznout jednoduše kolem ní zpátky do labyrintu a tudy pak zdrhat nahoru na povrch. Kdybych se dal ale

do běhu, mohla by získat podezření, že mám ten klíč, a pokusit se mě zabít, aby ho získala sama. Povrch Ludusu byl na mapě OASIS jasně označený jako bezpečná zóna, takže tam nebyly povolené žádné vzájemné souboje mezi hráči. Jenže jsem nemohl vědět, jestli totéž platí i pro hrobku, protože ta ležela v podzemí a to se na mapě planety ani neobjevilo.

Art3mis vypadala na nebezpečného protivníka. Celé tělo chráněné brněním. Laserové pistole. A ten elfí meč, co si přinesla, mohl být vorpál. Jestli říkala pravdu aspoň půlka těch historek, které zmiňovala na svém blogu, musela mít avatara přinejmenším patnácté úrovně. Nebo ještě vyšší. Pokud *byly* tady dole PvP souboje povolené, pěkně by mi nakopala moji desetiúrovňovou prdel.

Takže jsem musel zachovat chladnou hlavu. Rozhodl jsem se lhát.

„Pěkně jsem to slíznul,“ řekl jsem. „Joust fakticky není moje parketa.“

Její postoj se trochu uvolnil. Zřejmě přesně takovouhle odpověď si přála slyšet. „Jo, já jsem na tom stejně,“ prohlásila účastným tónem. „Halliday naprogramoval staroušovi Acererakovi nějakou sakra vymakanou umělou inteligenci, co? Je šíleně těžký ho porazit.“ Zadívala se na můj meč, který jsem pořád třímal v očekávání útoku. „Tohle můžeš odložit. Já tě neukousnu.“

Nechal jsem svůj meč zdvižený. „Je tahle hrobka v PvP zóně?“

„To nevím. Seš první avatar, na kterýho jsem kdy tady dole narazila.“ Maličko naklonila hlavu na stranu a usmála se. „Nejspíš existuje jedinej způsob, jak to zjistit.“

Bleskurychle vytasila vlastní meč, provedla obrat doprava a švihla jeho lesknoucí se čepelí, až se mi snesla seshora na hlavu, a to všechno jediným pohybem, který jsem vnímal jen jako rozmazanou šmouhu. V poslední vteřině se mi podařilo neobratně pozvednout vlastní meč, abych jím její výpad zachytil. Obě zbraně se však zčistajasna zastavily jen pár palců od sebe, jako by je zadržela jakási neviditelná síla. Na mém monitoru se rozsvítilo upozornění: **V TĚCHTO PROSTORÁCH JSOU VZÁJEMNÉ SOUBOJE HRÁČŮ ZAKÁZÁNY!**

Vydechl jsem úlevou. (Teprve později jsem se dozvěděl, že klíče jsou nepřenositelné. Nemohli jste některý z nich jen tak ztratit nebo ho předat jinému avatarovi. A pokud vás zabili, když jste ho měli u sebe, zmizel současně s vaším tělem.)

„No tak vidíš,“ prohlásila s úšklebkem. „Takže je to tady nakonec nebojová zóna.“ Vystříhla mečem ve vzduchu velkou osmičku a pak ho hladkým pohybem vrátila zpátky do pochvy na zádech. Velice profesionální.

I já jsem zasunul meč do pochvy, ovšem bez těch frajeřinek. „Halliday nejspíš nechtěl, aby tady spolu lidi bojovali o právo utkat se s králem,“ poznamenal jsem.

„Jo,“ řekla s úsměvem. „Naštěstí pro tebe.“

„Naštěstí pro mě?“ odpověděl jsem a založil si ruce na hrudi. „Jaks na to přišla?“

Ukázala na prázdné pódium za mými zády. „Zrovna teď musíš mít zoufalej nedostatek zásahových bodů, když jsi bojoval s Acererakem.“

Takže... pokud vás Acererak porazí v Joustu, musíte se s ním utkat v souboji. *Ještěže jsem vyhrál*, pomyslel jsem si. *Jinak bych touhle dobou nejspíš dával dohromady nového avatara.*

„Já mám náhodou haldy zásahovejch bodů,“ zalhal jsem. „Ten lich je pěkná slabota.“

„Ale, vážně?“ řekla podezíravě. „Já jsem na padesáté druhé úrovni a pokaždé, co jsem s ním bojovala, mě skoro zabil. Vždycky když sem dolů jdu, musím si pořídit pořádnou zásobu léčivých lektvarů.“ Chvilí mě pozorovala a pak pokračovala: „Taky poznávám tvůj meč a tu zbroj, co máš na sobě. Obojí jsi získal přímo tady v těchhle jeskyních, což znamená, že jsou lepší, než jaký měl tvůj avatar předtím. Mně připadáš jako nějaký nízkoúrovňovej zoufalec, Juane Ramírezi. A myslím, že něco tajíš.“

Teď, když jsem věděl, že mě nemůže napadnout, jsem zvažoval, že bych jí řekl pravdu. Co kdybych se jednoduše vytasil s Měděným klíčem a ukázal jí ho? Radši jsem si to ale rozmyslel. Nejrozumnější bude dát jí rychle sbohem a vyrazit přímo do Middletownu, dokud mám náskok. Ona klíč zatím nevlastní a možná jí to zabere ještě dalších pár dní, než ho získá. Kdybych neměl za sebou tolik hodin

tréninku na Joustu, bůh ví, kolik pokusů bych potřeboval, abych Acereraka porazil.

„Mysli si, co chceš, She-Ra,“ řekl jsem, když jsem ji cestou ven míjel. „Možná se někdy potkáme na jiný planetě. Potom si můžeme změřit síly.“ Zlehka jsem jí zamával na rozloučenou. „Zatím se měj.“

„Kam si myslíš, že jdeš?“ řekla a vyrazila za mnou.

„Domů,“ odpověděl jsem, aniž bych zvolnil krok.

„Ale co ten lich? A Měděný klíč?“ Mávla rukou k prázdnému pódiu. „Za pár minut se objeví znovu. Když na hodinách serveru OASIS odbije půlnoc, celá hrobka se zresetuje. Pokud počkáš přímo tady, dostaneš další šanci ho porazit, bez toho, abys musel napřed znova absolvovat cestu přes všechny ty pasti. Proto sem chodím vždycky obden těsně před půlnocí. Tak získám dva pokusy za sebou, hezky jeden za druhým.“

Chytrý. Kdyby se mi nepodařilo uspět hned na první pokus, bůh ví, jak dlouho by mi trvalo, než bych na tohle přišel. „Myslel jsem, že bychom se mohli v hraní proti němu střídat,“ řekl jsem. „Já s tím zrovna skončil, takže o půlnoci je řada na tobě, co ty na to? Já se zas vrátím zítra po půlnoci. Můžeme to brát takhle na přeskáčku den po dni, dokud ho jeden z nás neporazí. Připadá ti to fér?“

„Nejspíš jo,“ řekla a přejela mě zkoumavým pohledem. „Stejně bys tu měl ale zůstat. Možná to celé proběhne jinak, když tady budou o půlnoci dva avataři. Anorak se nejspíš připravil i na tuhle eventualitu. Možná se lich objeví ve dvou exemplářích, aby mohl každý z nás hrát s jedním. Nebo třeba –“

„Radši bych s ním hrál v soukromí,“ prohlásil jsem. „Takže se budem střídat, jo?“ Už jsem byl skoro venku, když se postavila přede mne a zatarasila mi cestu.

„No tak, zadrž na vteřinku,“ řekla a její hlas tentokrát nezněl tak tvrdě. „Prosím!“

Mohl jsem pokračovat dál, projít přímo skrz jejího avatara. Neudělal jsem to ale. Zoufale jsem si přál dostat se do Middletownu a najít První bránu, jenže na druhou stranu jsem teď stál přímo před proslulou Art3mis, ženou, o které jsem fantazíroval celé roky. A ona byla ve skutečnosti ještě úžasnější, než jak jsem si ji představoval. Umíral jsem touhou strávit s ní víc času. Chtěl jsem ji, jak to vyjádřil

básník z osmdesátých let Howard Jones, poznat tak dobře, abychom mohli splynout vjedno. Pokud teď odejdu, možná už se s ní nikdy nesetkám.

„Hele,“ řekla a upřela pohled na svoje boty. „Omlouvám se, že jsem tě nazvala nízkourovňovým zoufalcem. To bylo sprostý. Urazila jsem tě.“

„To je v pohodě. Vlastně jsi měla pravdu. Jsem teprv na desátý úrovni.“

„To je fuk, stejně jsi gunter. A chytrý taky, jinak bys tady nestál. Takže chci, abys věděl, že tě respektuju a uznávám tvoje schopnosti. A omlouvám se za ty hnusný řeči.“

„Omluva přijata. Zapomeň na to.“

„Fajn.“ Vypadalo to, že se jí ulevilo. Výrazy obličejů jejího avatara působily mimořádně realisticky, což obvykle znamenalo, že jsou synchronizované s tváří toho, kdo jej ovládá, a ne kontrolované softwarem. Musela používat drahé vybavení. „Jenom mě to trochu vyvedlo z míry, když jsem tu na tebe narazila,“ řekla. „Víš, *věděla jsem*, že tohle místo nakonec najde i někdo jiný. Jenom jsem nemyslela, že tak rychle. Nějakou dobu už mám tuhle hrobku celou jenom pro sebe.“

„Jak dlouho?“ zeptal jsem se, i když jsem ve skutečnosti nečekal, že mi to poví.

Zaváhala, a pak to z ní najednou vytrysklo. „Tři týdny!“ spustila popuzeně. „Chodím sem už celý tři pitomý tejdny a snažím se porazit toho hnusného licha v té idiotské hře! Vždyť je to jenom blbej stroj, prokrista! Vždyť víš, jak to je. Nikdy dřív jsem Joust nehrála, a teď už mi z toho pomalu hrabe! Přisahám, před pár dny jsem měla *takhle blizoučko* k tomu, abych toho šaška konečně vyklepla, ale pak...“ Znechuceně si prsty prohrábla vlasy. „Krucifix! Nemůžu spát. Nemám chuť k jídlu. Moje známky jdou k čertu, protože se ulejuvám, abych mohla trénovat Joust –“

Už jsem se jí chystal zeptat, jestli chodí do školy tady na Ludusu, ale ona mlela pořád dál, rychleji a rychleji, jako by se jí v mozku otevřelo stavidlo. Slova z ní přímo prýštila. Umlkala sotva na dost dlouho, aby se stihla nadechnout.

„– a dneska večer si sem přijdu, přesvědčená, že právě tohle bude ta noc, kdy toho parchanta konečně porazím a získám Měděný klíč, jenže když sem vlezu, vidím, že někdo už vchod odkryl přede mnou. A tehdy mi došlo, že se mé nejhorší obavy nakonec vyplnily. Hrobku našel někdo jiný. Tak jsem běžela celou cestu až sem, totálně bez sebe. Víš, neměla jsem *moc velkej* strach, protože jsem nemyslela, že by někdo dokázal porazit Acereraka hned na první pokus, ale stejně –“ Odmlčela se, aby se zhluboka nadechla, a pak najednou prudce umlkla.

„Promiň,“ řekla po kratičké pauze. „Pokaždé začnu blábolit, když jsem nervózní. Nebo šťastná. A právě teď cítím tak trochu oboje, protože jsem už umírala touhou si s někým o tomhle všem promluvit, jenomže jsem to pochopitelně nemohla říct živé duši, že jo? Nemůžeš se prostě jen tak v běžný konverzaci zmínit, že jsi –“ Znovu se prudce odmlčela. „Člověče, já jsem ale taková huba motorová! Děsnej žvanil. Potrhlá ženská.“ Prsty naznačila, že si zatahuje pusku na zip, zamyká a odhazuje imaginární klíč. Bez uvažování jsem stejně pantomimicky předvedl, že ten klíč chytám ze vzduchu a rty jí zase odmykám. Rozesmálo ji to – a byl to upřímný, nepředstíraný smích, trochu připomínající koňské frkání, až mě to taky rozesmálo.

Byla tak ohromně sympatická. Tím svým ujetým chováním a hyperkinetickým způsobem mluvy mi připomínala Jordan, moji oblíbenou postavu ze *Skutečného génia*. Nikdy předtím jsem nepocítil takovou okamžitou spřízněnost s jinou osobou, ať už ve skutečném světě nebo v OASIS. Ani s Aechem ne. Úplně mě z toho jímala závrať.

Když konečně dostala smích pod kontrolu, prohlásila: „Fakt si budu muset nastavit filtr, co by mi ten smích trochu upravil.“

„Ne, to nedělej,“ namítl jsem. „Vždyť je to přece úplně úžasný smích.“ Škubalo mi v koutcích úst při každém slovu, které jsem z nich vypustil. „Já se taky řehtám jako kuň.“

No skvělý, Wade, pomyslel jsem si v duchu. Právě jsi nazval její smích „koňským“. Fakt lichotka.

Ona se na mě ale jen nejistě usmála a rty naznačila: „děkuju“.

Pocítil jsem náhlé nutkání ji políbit. Simulace nesimulace, bylo mi to fuk. Právě jsem sbíral odvalu, abych ji požádal o vizitku, když ke mně natáhla ruku.

„Zapomněla jsem se představit,“ řekla. „Já jsem Art3mis.“

„Já vím,“ řekl jsem a potřásl nabízenou dlaní. „Vlastně jsem obrovský fanda tvého blogu. Čtu ho pravidelně už celý roky.“

„Vážně?“ Fakt to vypadalo, že se její avatar červená.

Přikývl jsem. „Je to pro mě čest, že se s tebou můžu seznámit,“ dodal jsem. „Já jsem Parzival.“ Uvědomil jsem si, že pořád ještě svírám její ruku, a přinutil jsem se ji pustit.

„Tak Parzival, jo?“ Zlehka naklonila hlavu na stranu. „Pojmenovaný po rytíři Kulatého stolu, co našel grál, je to tak? Fakt dobrý.“

Kývl jsem hlavou, najednou ještě zamilovanější než kdy dřív. Skoro pokaždé jsem musel lidem své jméno vysvětlovat. „A Artemis byla řecká bohyně lovu, nemám pravdu?“

„Správně! Jenže normální pravopis už byl zabraný, tak jsem musela použít ‚leet‘ pravopis, s číslovkou tři namísto ‚éčka‘.“

„Já vím,“ řekl jsem. „Zmínila ses o tom kdysi na svém blogu. Přede dvěma roky.“ Málem už jsem uvedl datum konkrétního blogového příspěvku, když jsem si uvědomil, že bych pak vypadal ještě *víc* jako superúchyl, co ujíždí na kyberstalkingu. „Psalas tam, že každou chvíli narážíš na hňupy, co to vyslovujou ‚Artřimis‘.“

„To je pravda,“ přikývla a usmála se na mě. „To jsem napsala.“

Natáhla ke mně ruku v motoristické rukavici a podala mi jednu ze svých navštívenek. Vlastní vizitku jste si mohli upravit do libovolné podoby. Art3mis si tu svoji navrhla tak, aby vypadala jako stará akční figurka z Hvězdných válek od Kenneru (ještě v původním obalu). Postavička byla primitivní plastovou napodobeninou jejího avatara, se stejným obličejem, vlasy i oblečením. Patřily k tomu i drobné verze jejích pistolí a meče. Nad postavičkou byly na kartičce vytištěny kontaktní informace:

Art3mis

Bojovník 52. úrovně/Mág

(Vozítko se prodává samostatně)

Na rubové straně kartičky jste našli spojení na její blog, e-mail a telefon.

Nejenže to bylo poprvé, co mi vůbec nějaká holka dala svoji vizitku, navíc to byla ta úplně nejsuprovější navštívenka, jakou jsem kdy viděl.

„Tohle je ta úplně nejsuprovější navštívenka, jakou jsem kdy viděl,“ řekl jsem nahlas. „Díky!“

Podal jsem jí jednu z vlastních vizitek, která měla podobu původní kazety Adventure pro Atari 2600 s mými kontakty vytištěnými na etiketě:

Parzival
Bojovník 10. úrovně
(Ovládá se joystickem)

„To je úžasný!“ prohlásila, když si ji prohlédla. „Fakt vymakaný design!“

„Díky,“ řekl jsem a pod vizorem celý zrudl. Měl jsem sto chutí jí navrhnout sňatek.

Přidal jsem její vizitku do svého inventáře a ona se objevila na seznamu hned pod Měděným klíčem. Pohled na ten klíč v inventáři mě bleskurychle vrátil zpátky do reality. Co to sakra dělám, proč tady stojím a plkám o blbostech s touhle holkou, zatímco na mě čeká První brána? Zkontroloval jsem si čas. Do půlnoci už zbývalo necelých pět minut.

„Hele, Art3mis,“ prohodil jsem. „Je to fakt fantastický, že jsem se s tebou seznámil. Už ale musím jít. Server se každou chvíli restartuje a já chci odsud vypadnout dřív, než znova vyskáčou všechny ty pasti a nemrtví.“

„Aha... tak jo.“ Vážně to znělo zklamaně! „Stejně bych se nejspíš měla připravit na další souboj v Joustu. Ale víš co, než odejdeš, nech mě, ať na tebe použiju kouzlo pro Léčbu vážných zranění.“

Než jsem stihl cokoli namítnout, položila ruku na hrudník mého avatara a zamumlala pár tajemných slov. Můj ukazatel zásahových bodů byl na maximu, takže to kouzlo nemělo žádný efekt. Tohle ale

Art3mis nevěděla. Pořád ještě žila v domnění, že jsem se utkal s lichem.

„Tak jdi,“ prohlásila nakonec a o krok ustoupila.

„Díky,“ řekl jsem. „Ale nemělas to dělat. Vždyť víš, jsme soupeři.“

„Jo, já vím. Ale i tak můžem být kamarádi, ne?“

„To doufám.“

„Kromě toho, ke Třetí bráně je to pořád ještě pěkný kus cesty. Vždyť nám dvěma trvalo pět let, než jsme se dostali takhle daleko. A jak znám Hallidayovu vývojářskou strategii, bude to dál všechno už jenom horší a horší.“ Ztlumila hlas. „Poslyš, seš si jistej, že se tu nechceš zdržet? Vsadím se, že můžem hrát oba současně. Mohli bysme si vyměňovat tipy, jak krále porazit. Myslím, že už jsem si všimla pár děr v jeho technice –“

Pomaloučku jsem se začínal cítit trapně, že jí tak lžu. „To je od tebe fakticky laskavá nabídka. Jenže já musím jít.“ Hledal jsem nějakou přijatelnou výmluvu. „Zítra ráno mě čeká škola.“

Přikývla, ale do její tváře se vrátil ten podezíravý výraz. Pak najednou vykulila oči, jako by jí zrovna něco napadlo. Panenky jí začaly prudce přejíždět sem a tam, pak se zaměřily do jednoho bodu přímo před ní a já si uvědomil, že hledá něco v okně prohlížeče. Po pár vteřinách se jí obličej zkrivil vztekem.

„Ty prolhanej hajzle!“ vykřikla. „Ty zákeřnej hovnivále!“ Zviditelnila okno svého webového prohlížeče a obrátila ho ke mně. Stála na něm Výsledková tabule z Hallidayovy webové stránky. Tohle jsem si při všem tom vzrušení zapomněl zkontrolovat.

Výsledková tabule vypadala úplně stejně jako posledních pět let, jen s jednou drobnou změnou. Na svrchním řádku seznamu, hned na prvním místě, se objevilo jméno mého avatara a vedle něj skóre ve výši deseti tisíc bodů. V dalších devíti kolonkách stále zůstávaly Hallidayovy iniciály, JDH, následované několika nulami.

„Do prdele,“ zamumlal jsem. Když mi Anorak předal Měděný klíč, stal jsem se prvním gunterem v dějinách, který v soutěži získal body. V tu chvíli mi došlo, že, jelikož Výsledkovou tabuli může vidět celý svět, stal se můj avatar právě slavným.

Jen pro jistotu jsem si ověřil titulky na zpravodajských kanálech. Na všech stanicích do poslední stálo jméno mého avatara. Psali tam věci jako: ZÁHADNÝ AVATAR „PARZIVAL“ TVOŘÍ HISTORII a PARZIVAL NAŠEL MĚDĚNÝ KLÍČ.

Stál jsem tam celý zpitomělý a měl co dělat, abych nezapomněl dýchat. Pak do mě Art3mis prudce strčila, což jsem pochopitelně necítil. Můj avatar ale po té ráně odlétl o pár stop dozadu. „*Tys ho porazil na první pokus?*“ vykřikla.

Přikývl jsem. „První hru vyhrál on, ale ty další dvě já. Bylo to ovšem jen taktak.“

„*Kúúúúrva!*“ zaječela a přitom zatínala pěsti. „Jak jsi ho sakra mohl porazit na *první pokus?*“ Měl jsem nejasný dojem, že by mi nejradši dala jednu do zubů.

„Bylo to jenom obyčejný štěstí,“ vysvětlil jsem. „Dřív jsem hrával Joust skoro pořád s jedním svým kamarádem. Takže už jsem v tom měl obrovskou praxi. Víím určitě, že kdybys měla taky tolik zkušeností –“

„Prosím!“ zavrčela a zadržela mě zdvižením ruky. „Nesnaž se mě utěšovat, jo?“ Z hrdla jí vyšel zvuk, který bych dokázal popsat jedinečně jako zoufalé zavytí. „Já tomu nevěřím! Uvědomuješ si, že já se ho pokouším porazit už celejch *pět pitomejch tejdnu?*“

„Ale před minutou jsi říkala, že to byly tři týdny –“

„Nepřerušuj mě!“ Znovu mi uštědřila pořádný štulec. „Trénuju Joust nonstop už víc než měsíc! Vídám ty blbý lítající pštrosy i ve spánku, sakra!“

„To je asi dost nepříjemný.“

„A ty si sem prostě jen tak přijdeš a sfoukneš to na první pokus!“ Začala se tlouct pěsti do čela a mně došlo, že není našťvaná na mě, ale na sebe.

„Hele,“ snažil jsem se ji uklidnit, „bylo to fakticky jenom štěstí. Mám prostě talent na klasický arkády. Je to zkrátka můj obor.“ Pokrčil jsem rameny. „Přestaň do sebe bušit jako Rain Man, jo?“

Nechala toho a zadívala se na mě. Po pár vteřinách zhluboka vydechla. „Proč to nemohlo bejt Centipede? Nebo Ms. Pac-Man? Nebo BurgerTime? To bych už teď nejspíš měla První bránu překonanou!“

„No, tak *to* teda nevím,“ řekl jsem.

Chvilku se na mě mračila a pak mě obdařila d'ábelským úsměvem. Obrátila se obličejem k východu, začala ve vzduchu před sebou provádět rukama nějaká složitá gesta a přitom šeptala slova jakéhosi zaklínadla.

„Hej,“ ozval jsem se. „Vydrž vteřinku. Co to jako děláš?“

Jenže to už jsem dobře věděl co. Jakmile kouzlo dokončila, objevila se obrovitá kamenná zeď, která kompletně zatarasila jediný východ ze sálu. Do hajzlu! Použila kouzlo Bariéry. Zůstal jsem v téhle místnosti lapený do pasti.

„Ale no tak!“ vykřikl jsem. „Proč jsi to provedla?“

„Přišlo mi, že máš nějak moc naspěch, aby ses odsud dostal. Hádám, že když ti dal Anorak Měděný klíč, dostal jsi k němu i nějakou náповědu, kde najdeš První bránu. Mám pravdu? A tam jsi měl teď taky namířeno, co?“

„Jo,“ připustil jsem. Napadlo mě, že bych to popřel, ale co by to teď mělo za smysl?

„Takže pokud nedokážeš anulovat moje kouzlo – a vsadím se, že to neumíte, pane Bojovníku desátý úroveň – zadrží tě tady ta bariéra přes půlnoc, než se server resetuje. Všecky ty pasti, co jsi zneškodnil cestou sem, se objeví znovu. To by mělo tvůj odchod značně zpomalit.“

„Ano,“ řekl jsem. „To zpomalí.“

„A zatímco ty budeš mít plný ruce práce s tím, jak se probojovat zpátky na povrch, já dostanu další šanci porazit Acereraka. A tentokrát ho zničím. A potom vyrazím rovnou za váma, velevážený.“

Založil jsem ruce na hrudi. „Jestli ti to král natíral posledních pět tejdňů, tak proč si myslíš, že zrovna dneska nad ním konečně vyhraješ?“

„Soupeření ze mě vždycky vydoluje to nejlepší,“ odpověděla. „A teď tady, jak vidno, jednoho vážného soupeře mám.“

Přešel jsem pohledem tu magickou bariéru, kterou stvořila. Art3mis už překročila padesátou úroveň, takže ta hradba se tady udrží po maximální dobu trvání kouzla: patnáct minut. Nemohl jsem

dělat nic jiného než tam jenom tak stát a čekat, až se rozplyne. „Seš mrcha, víš o tom?“ řekl jsem.

Ušklíbala se a potřásla hlavou. „Jenom si jdu za svým, zlato.“

Oplatil jsem jí ten úšklebek. „Stejně se dostanu k První bráně dřív než ty, to přece víš.“

„Nejspíš jo,“ odsekla. „Ale tohle je teprv začátek. Ještě ji musíš prolomit. A navíc je pořád třeba najít zbylý dva klíče a projít dalšíma dvěma branama. Spousta času, abych tě dohnala a nechala tě polykat prach za mejma zádama, borče.“

„To se ještě uvidí, dámo.“

Ukázala na okno, ve kterém se skvěla Výsledková tabule. „Teď jsi slavný,“ řekla. „Uvědomuješ si, co to znamená, že jo?“

„Zatím jsem neměl moc času o tom přemýšlet.“

„No já teda jo. Já o tom uvažovala posledních pět týdnů. Jméno tvýho avatara na Výsledkový tabuli všechno změní. Veřejnost bude soutěží zase úplně posedlá, stejně jako když to celé začalo. Média už začínají šilet. Do zítřka bude znát jméno Parzival úplně každý.“

Z té představy se mi trochu zvedl žaludek.

„Můžeš získat slávu i ve skutečném světě,“ dodala. „Pokud odhalíš svoji pravou totožnost médiím.“

„Nejsem idiot.“

„To je dobře. Protože ve hře jsou miliardy dolarů, a všichni teď budou předpokládat, že víš, jak a kde to vejce najít. Existuje spousta lidí, co by tě pro tuhle informaci zabila.“

„To je mi přece jasný,“ řekl jsem. „A cením si tvýho zájmu. Budu ale v pohodě.“

Jenže jsem se moc v pohodě necítil. Vlastně jsem o ničem z tohoto všeho dřív ani nepřemýšlel, možná proto, že jsem nikdy opravdu nevěřil, že bych se do téhle pozice kdy vůbec dostal.

Mlčky jsme tam stáli, sledovali hodiny a čekali. „Co bys dělal, kdybys vyhrál?“ zeptala se mě najednou. „Za co bys všechny ty peníze utratil?“

Tak *těmihle* úvahami jsem strávil spoustu času. Snil jsem o tom prakticky bez ustání. Spolu s Aechem jsme si sestavili absurdní seznam věcí, které bychom dělali a které bychom si koupili, kdybychom tu cenu vyhráli.

„To nevím,“ řekl jsem. „Nejspíš za nic zvláštního. Přestěhoval bych se do krásného velkého baru. Nakoupil si spoustu skvělejších věcí. Nebyl bych chuděj.“

„No páni. Velkolepý sny,“ prohlásila. „A až si pořídíš ten krásnej velkej barák a ty svoje skvělé věci, co uděláš s těmi sto třiceti miliardami, který ti zbudou?“

Protože jsem nechtěl, aby si myslela, že jsem nějaký povrchní idiot, impulzivně jsem vybrebl, o čem jsem vždycky snil, že podniknu, pokud vyhraju. Nikdy dřív jsem to nikomu neřekl.

„Pořídil bych si mezihvězdnou kosmickou loď na nukleární pohon zkonstruovanou na zemské orbitě,“ prohlásil jsem. „Nacpal bych do ní zásoby jídla a vody na zbytek života, soběstačnou biosféru a superpočítač, ve kterém by byl každý film, knížka, písnička, videohra a umělecký dílo, co kdy lidská civilizace zplodila, a taky samostatná kopie OASIS. Potom bych pozval pár svých nejbližších přátel, spolu s nima tím doktorů a vědců, a všichni bysme odsud vypálili, až by se nám za patama kouřilo. Nechali bysme sluneční soustavu daleko za sebou a začali hledat někde ve vesmíru planetu podobnou Zemi.“

Tenhle plán jsem samozřejmě ještě neměl důkladně promyšlený. Pořád zbývalo dořešit spoustu detailů.

Nadzdvihla obočí. „To je zatraceně ambiciózní,“ poznamenala. „Ty si nejspíš neuvědomuješ, že skoro půlka lidí na týchle planetě nemá co jíst, že jo?“ Neodhalil jsem v jejím hlase ani náznak zlomyslnosti. Znělo to, jako když upřímně věří, že mi tenhle fakt nedochází.

„Jasně, vím o tom,“ připustil jsem, zahnaný do defenzívy. „Důvodem, proč tolik lidí hladoví, je, že jsme tuhle planetu totálně zplundrovali. Země umírá, víš? Je načase zmizet.“

„To je dost negativistický postoj,“ namítla. „Kdybych ten balík vyhrála já, postarala bych se, aby měl každý na téhle planetě dost jídla. Až bysme se vypořádali s hladem ve světě, mohli bysme pak vymýšlet, jak dát do pořádku životní prostředí a vyřešit energetickou krizi.“

Protočil jsem panenky. „Skvělý,“ prohlásil jsem. „A až zvládneš tenhle zázrak, co kdybys pak za pomoci genetického inženýrství

vytvořila nějaký ty Šmouly a jednorožce, aby mohli vesele skotačit po tom tvým dokonalým světě?“

„Mluvím vážně,“ řekla.

„To si fakticky myslíš, že je to tak snadný?“ namítl jsem. „Že můžeš jednoduše vypsát šek na dvě stě čtyřicet miliard dolarů a vyřešit všechny problémy světa?“

„Já nevím. Možná ne. Ale rozhodně to hodlám zkusit.“

„Pokud vyhraješ.“

„Správně. Pokud vyhraju.“

A právě v tu chvíli odbila na hodinách OASIS serveru půlnoc. Oba jsme ten okamžik poznali na vteřinu přesně, protože se na pódiu znovu objevil trůn i s Acererakem. Seděl tam nehnutě a vypadal naprosto stejně, jako když jsem poprvé vstoupil do místnosti.

Art3mis zajela pohledem nahoru k němu a pak zpátky ke mně. Usmála se a maličko mi zamávala. „Ještě se uvidíme, Parzivale.“

„Jo,“ odpověděl jsem. „To uvidíme.“ Otočila se a vyrazila směrem k pódiu. Zavolal jsem za ní: „Hej, Art3mis!“

Obrátila se. Z jakéhosi důvodu jsem cítil nutkání jí pomoci, i když mi bylo jasné, že bych to dělat neměl. „Zkus hrát nalevo,“ řekl jsem. „Tak vyhraješ. Myslím, že je snazší ho porazit, pokud sedí na čápovi.“

Chvilinku na mě překvapeně zírala, možná se snažila odhadnout, jestli na ni nešiju nějakou levotu. Pak pokývla hlavou a vykročila k pódiu. Acererak ožil, hned co se její noha dotkla prvního schodu.

„Vítej, Art3mis,“ zaburácel jeho hlas. „Co zde pohledáváš?“

Její odpověď jsem neslyšel, ale o pár vteřin později se trůn proměnil v automat na Joust, stejně jako předtím. Art3mis lichovi něco řekla a pak si ti dva prohodili strany, takže ona stála nalevo. Nato začali hrát.

Já je potom jen zpovzdálí pozoroval, dokud se o pár minut později kouzlo Bariéry nerozplynulo. Vrhhl jsem ještě poslední pohled po Art3mis, pak jsem rozrazil dveře a vyběhl ven.

0010

TRVALO MI NĚCO MÁLO PŘES HODINU, než jsem se propracoval skrz hrobku až nahoru na povrch. V okamžiku, kdy jsem se vyškrábal ven, začal na mém monitoru blikat indikátor NEVYZVEDNUTÁ ZPRÁVA. Uvědomil jsem si, že Halliday umístil hrobku do zóny nulové komunikace, takže dokud byl člověk uvnitř, nemohl přijímat hovory, textovky ani e-maily. Nejspíš aby zabránil gunterům zavolat si o pomoc nebo o radu.

Zkontroloval jsem si došlou poštu a zjistil jsem, že se se mnou Aech snaží spojit od chvíle, kdy se moje jméno objevilo na Výsledkové tabuli. Volal už aspoň desetkrát a taky poslal několik textových zpráv, ve kterých se mě ptal, co se to ve sladkém jménu Kristově děje, a ječel na mě v SAMÝCH VELKÝCH PÍSMENECH, abych se mu *okamžitě* ozval. Zrovna když jsem končil s vymazáváním zpráv, přišel mi další hovor. To se mi znovu pokoušel dovolat Aech. Rozhodl jsem se, že to nevezmu. Radši jsem napsal textovku, ve které jsem mu slíbil, že se ozvu, jak to jenom půjde.

Zatímco jsem běžel lesem nazpátek, nechal jsem si Výsledkovou tabuli otevřenou v rohu monitoru, abych se okamžitě dozvěděl, pokud by Art3mis vyhrála souboj v Joustu a získala klíč. Než jsem konečně dorazil k transportnímu terminálu a naskočil do nejbližší kóje, bylo už krátce po druhé ráno.

Navolil jsem na dotykové obrazovce v kóji cíl cesty a na monitoru se objevila mapa Middletownu. Systém mne vyzval, abych si vybral jeden z dvou set padesáti šesti transportních terminálů na planetě, na který má mého avatara dopravit.

Když Halliday programoval planetu Middletown, neumístil na ni jen jedinou repliku svého rodného města. Vytvořil hned dvě stě

padesát šest identických kopií, rozptýlených rovnoměrně po celém povrchu planety. Nemyslel jsem, že by záleželo na tom, do které verze jeho rodného města se nechám dopravit, a tak jsem zvolil náhodně jednu z nich, blízko rovníku. Klepl jsem na POTVRDIT, čímž jsem uhradil cestu, a můj avatar zmizel.

O milisekundu později už jsem stál v klasické telefonní budce z osmdesátých let, umístěné uvnitř starého autobusového nádraží společnosti Greyhound. Otevřel jsem dveře a vyšel ven. Bylo to jako vystoupit ze stroje času. Kolem se motalo několik NPC oblečených ve stylu poloviny osmdesátých let dvacátého století. Nějaká žena s gigantickým účesem, jehož příprava musela pořádně ztenčit ozónovou vrstvu, pokyvovala hlavou do rytmu hudby z obrovského walkmana. Kluk v šedé bundě s nápisem Jen pro členy se opíral o zeď a potýkal se s Rubikovou kostkou. Pankáč s čírem na hlavě seděl na plastové židli a sledoval reprízu *Riptide* v televizoru na mince.

Našel jsem východ a vyrazil směrem k němu. Cestou jsem vytáhl z pochvy svůj meč. Celý povrch Middletownu patřil do PvP zóny, takže jsem musel postupovat opatrně.

Krátce potom, co Hon začal, se tahle planeta proměnila v hotové nádraží Grand Central a všech dvě stě padesát šest kopií Hallidayova rodného města prolézaly a prokutávaly nekonečné zástupy gunterů, kteří zde pátrali po klíčích a případných nápovědách. Podle rozšířené teorie, hojně zmiňované na diskusních fórech, vytvořil Halliday takové množství replik svého rodného města proto, aby je mohlo prohledávat několik avatarů současně, aniž by spolu museli bojovat o jedinou lokalitu. Všechno to pátrání samozřejmě přineslo tak akorát velkou tlustou nulu. Žádné klíče. Žádná vodítka. Žádné vejce. Od té doby zájem o planetu dramaticky poklesl. Někteří gunteři sem ale nejspíš pořád tu a tam zaskočili.

Pokud už bude uvnitř Hallidayova rodného domu nějaký jiný gunter, až tam dorazím, měl jsem v plánu prásknout do bot, šlohnout nějaké auto a ujet pětadvacet mil (kterýmkoli směrem) k další identické kopii Middletownu. A pak k ještě další, dokud se mi nepošťestí narazit na takovou repliku Hallidayova domu, kterou zatím nikdo neobsadil.

Venku před autobusovým nádražím mě čekal nádherný den jako vystřižený z amerického Středozápadu. Nízko na obloze stálo narudle oranžové slunce. I když jsem se do Middletownu nikdy dřív nedostal, hodně jsem si toho o něm nastudoval. Takže jsem věděl, že Halliday naprogramoval tuhle planetu tak, abyste bez ohledu na denní dobu, kdy jste ji navštívili, nebo místo na jejím povrchu, kde jste se právě nacházeli, vždycky narazili na dokonalé odpoledne pozdního podzimu někdy kolem roku 1986.

Vyvolal jsem si na monitor mapu města a vyhledal cestu z místa, kde jsem momentálně stál, až k domu, v němž Halliday strávil své dětství. Ležel asi míli na sever. Obrátil jsem svého avatara tím směrem a rozběhl se. Jak jsem se rozhlížel kolem sebe, žasl jsem nad tou úzkostlivou péčí vůči detailům. Dočetl jsem se, že Halliday obstarával veškeré programování osobně a vytvářel reprodukci rodného města v té podobě, jak vypadalo v době jeho dětství, na základě vlastních vzpomínek. Pro ověřování fakt navíc používal staré mapy ulic, telefonní seznamy, fotografie a videozáznamy, aby všechno působilo co nejautentičtěji a nejpřesněji.

Celé mi to tam do značné míry připomínalo město ve filmu *Footloose*. Malé, venkovské a řídké obydlené. Všechny domy mi připadaly neuvěřitelně velké a stály absurdně daleko od sebe. Ohromovalo mě, že před padesáti lety měly i nízkopříjmové rodiny celý dům jen pro sebe. NPC občané do jednoho vypadali, jako by vypadli z videoklipu Johna Cougara Mellencampa. Viděl jsem, jak lidi venku shrabují listí, venčí psy a vysedávají na verandách. Jen tak ze zvědavosti jsem několika z nich zkusil zamávat, a oni mi to přátelské gesto pokaždé oplatili.

Vodítek k časovému zařazení byla všude kolem spousta. Stinnými ulicemi zvolna projížděla sem a tam NPCččkama řízená auta a nákladáky, samé benzínožroutské vykopávky: Trans-Amy, Dodge Omni, IROC Z28ičky a K-cary. Minul jsem čerpací stanici s autoservisem, kde na ceduli stálo, že mají benzín za pouhých devadesát tři centů na galon.

Už jsem se chystal zahrnout do Hallidayovy ulice, když jsem uslyšel hlasitou fanfáru. Oči mi okamžitě vystřelily k oknu s Výsledkovou tabulí, které stále viselo v rohu monitoru.

Art3mis to dokázala.

Její jméno se teď objevilo hned pod mým. Dosáhla skóre ve výši devět tisíc bodů – o tisíc míň, než činilo to moje. Zřejmě jsem obdržel bonus jako první avatar, který získal Měděný klíč.

Poprvé mi došly v plné míře důsledky existence Výsledkové tabule. Od této chvíle nejenže umožní gunterům sledovat postup všech ostatních, ale také ukáže celému světu, kdo jsou v danou chvíli běžci v čele pelotonu, a tím z nich vytvoří takové ty rychlokvašné celebrity (a současně terče).

Věděl jsem, že právě v tomhle okamžiku si Art3mis nejspíš prohlíží vlastní kopii Měděného klíče a čte si náповědu vyrytou do jeho povrchu. Byl jsem si jistý, že se jí ji podaří rozluštit stejně rychle jako mně. Vlastně už je v téhle chvíli nejspíš na cestě do Middletownu.

To mě přimělo znovu přidat do kroku. Teď už jsem měl před ní jen hodinový náskok. A možná ani to ne.

Když jsem dorazil do Cleveland Avenue, ulice, na níž Halliday vyrůstal, rozběhl jsem se po rozpukaném chodníku ke schodům před hlavním vchodem jeho rodného domu. Vypadal úplně stejně jako na fotografiích, které jsem viděl dřív: skromná jednopatrová budova v koloniálním stylu s červenými vinylovými obklady proti dešti. Na příjezdové cestě stály zaparkované dva fordy sedany z konce sedmdesátých let, jeden posazený na tvárnících.

Jak jsem si tak prohlížel Hallidayem vytvořenou repliku jeho starého domu, snažil jsem se představit si, jaké to pro něj asi bylo, když tady prožíval své dětství. Četl jsem, že ve skutečném Middletownu v Ohiu všechny domy na téhle ulici koncem devadesátých let strhli, aby uvolnily prostor nákupnímu středisku. Halliday si ale svoje dětství zakonzervoval jednou provždy tady v OASIS.

Doběhl jsem po chodníku až k domu a vstoupil předními dveřmi, které se otevíraly do obývacího pokoje. Dobře jsem ten pokoj znal, protože se objevil v *Anorakově výzvě*. Poznával jsem to obložení z napodobeniny žilkovaného dřeva, prošoupaný oranžový koberec i nevkusný nábytek, který vypadal, jako by ho posbírali na řadě zahradních výprodejů v éře diska.

Dům byl prázdný. Ať už k tomu měl jakýkoli důvod, rozhodl se Halliday neumístit sem NPC repliky sebe ani zesnulých rodičů. Něco takového už možná i jemu připadalo moc úchylné.

Všiml jsem si ale povědomé rodinné fotografie na zdi obývacího pokoje. Snímek byl pořízený v místním Kmartu roku 1984, pán a paní Hallidayovi na sobě ale měli oblečení ve stylu konce sedmdesátých let. Dvanáctiletý Jimmy stál mezi nimi a zpoza brýlí s tlustými skly se zlostně mračil na kameru. Hallidayovi vypadali jako obyčejná americká rodina. Vůbec nic nenaznačovalo, že ten stoicky vyhlížející muž v hnědém vycházkovém obleku je surový alkoholik, že ta usmívající se žena v kalhotovém kostýmu s květinovým vzorem trpí bipolární poruchou, nebo že ten hoch ve vybledlém tričku s nápisem Asteroids stvoří jednoho dne zcela nový vesmír.

Rozhlížel jsem se kolem sebe a přemýšlel, proč Halliday, který vždycky prohlašoval, že měl příšerné dětství, na něj později vzpomínal s takovou nostalgií. Věděl jsem, že až (a pokud) se jednou konečně dostanu z Komínů, nikdy se nebudu ohlížet zpátky. A rozhodně nevytvořím žádnou detailní simulaci toho místa.

Zalétl jsem pohledem k obrovité televizi značky Zenith a konzole Atari 2600, která k ní byla připojená. Napodobenina žilkovaného dřeva na plastovém pouzdru Atari dokonale ladila s podobným vzorem na televizoru a zdech obývacího pokoje. Vedle Atari ležela krabice od bot a v ní devět kazet s videohrami: Combat, Space Invaders, Pitfall, Kaboom!, Star Raiders, The Empire Strikes Back, Starmaster, Yars' Revenge a E.T. Gunteři přikládali velký význam skutečnosti, že tam schází Adventure, kterou hraje Halliday na úplně stejném Atari na konci *Anorakovy výzvy*. Spousta lidí prohledala celou simulaci Middletownu ve snaze najít nějaký její exemplář, jenže nikde na celé planetě zřejmě nebyl ani jediný. Gunteři sem přivázeli vlastní kopie Adventure z jiných planet, když se je ale pokoušeli přehrát na Hallidayově Atari, vůbec se nerozjely. Do dnešního dne se nikomu nepodařilo přijít na to proč.

Provedl jsem rychlou obhlídku zbytku domu, abych se ujistil, že tam nejsou žádní další avataři. Nakonec jsem otevřel dveře pokoje Jamese Hallidaye. Byl prázdný, a tak jsem vstoupil dovnitř a zamkl

dveře. Snímky a videa tohoto pokoje jsme měli volně k dispozici už celé roky a já si je všechny důkladně prostudoval. Tohle bylo ale poprvé, co jsem stál „skutečně uvnitř“. Po zádech mi přeběhl mráz.

Koberec měl ohavnou barvu hořčice. Stejně tak tapety. Zdi ale skoro kompletně zakrývaly plakáty filmů a rockových skupin: *Skutečný génius*, *Válečné hry*, *Tron*, Pink Floyd, Devo, Rush. Hned za dveřmi stála po jedné straně knihovnička, která přetékala brožovanými výtisky science-fiction a fantasy literatury (všechny ty tituly jsem měl pochopitelně přečtené). Druhá knihovnička u postele byla do posledního místečka nacpaná starými počítačovými časopisy a příručkami ke hře *Dungeons & Dragons*. U zdi leželo naskládaných několik dlouhých krabic s komiksy, všechny pečlivě nadepsané. A na otlučeném dřevěném stole v rohu stál první počítač Jamese Hallidaye.

Stejně jako mnoho domácích počítačů z té doby měl pevně zabudovanou klávesnici. Na štítku nad klávesami stálo TRS-80 COLOR COMPUTER 2, 16K RAM. Ze zadní strany přístroje se hadovitě kroutily kabely, které ho spojovaly s kazetovým magnetofonem, malým barevným televizorem, jehličkovou tiskárnou a 300baudovým modemem. Vedle modemu byl ke stolu lepicí páskou připevněný dlouhý seznam telefonních čísel pro vytáčený systém elektronických nástěnek.

Posadil jsem se a našel vypínač počítače i televize. Ozvalo se praskání statiky, následované tichým hučením, jak se televizor rozehrával. Chvilku nato se na něm objevila zelená spouštěcí obrazovka TRS-80ky a já spatřil tato slova:

EXTENDED COLOR BASIC 1.1
COPYRIGHT © 1982 BY TANDY
OK

Pod tímto textem se nacházel blikající kurzor, cyklicky střídající všechny barvy spektra. Naklepal jsem AHOJ a stiskl tlačítko Enter.

? SYNTAKTICKÁ CHYBA objevilo se na další řádce. Slovo „Ahoj“ očividně nepředstavovalo v BASICu, jediném jazyce, kterému tahle počítačová vykopávka rozuměla, platný příkaz.

Z toho, co jsem si dopředu nastudoval, jsem věděl, že kazetový magnetofon fungoval u TRS-80 jako „tape drive“. Ukládala se na něj data jako analogový zvuk na magnetickou audiopásku. Když Halliday kdysi začínal programovat, neměl chudák malý k dispozici ani diskety. Musel svůj kód uchovávat na kazetách. Vedle toho tape drivu stála krabice od bot, vyplněná desítkami těchhle kazet. Většinou šlo o textové adventure hry. Raaka-tu, Bedlam, Pyramid a Madness and the Minotaur. Bylo tam taky pár kazet ROM, které odpovídaly slotu po straně počítače. Chvilí jsem se hrabal v krabici, až jsem našel kazetu s titulem DUNGEONS OF DAGGORATH vytištěným pokroucenými žlutými písmeny na ošoupané červené nálepce. Obrázek na přebalu, zachycený z pohledu první osoby, ukazoval dlouhou temnou chodbu zatarasenou rozložitým modrým obrem s velkou kamennou sekerou.

Když se na síti poprvé objevil seznam her nalezených v Hallidayově ložnici, všechny do poslední jsem si je stáhl a důkladně natrénoval, takže Dungeons of Daggorath jsem rozlouskl už asi před dvěma lety. Zabralo mi to většinu víkendu. Grafika byla primitivní, ale i tak byla ta hra zábavná a neuvěřitelně návyková.

Z pročitání diskusních fór jsem věděl, že za posledních pět let už řada gunterů zkoušela hrát Dungeons of Daggorath přímo tady na Hallidayově TRS-80. Někteří přehráli úplně všechny hry z té krabice od bot, jen aby zjistili, jestli se něco stane. A nestalo se nic. Žádný z těch gunterů ale u sebe neměl Měděný klíč.

Ruce se mi trochu třáslly, když jsem TRS-80 vypínal a vkládal dovnitř kazetu s Dungeons of Daggorath. Když jsem počítač zase zapnul, monitor se rozzářil a za doprovodu zlověstných zvukových efektů se na něm objevila v černé a primitivní grafice postava jakéhosi čaroděje. Čaroděj držel v ruce dlouhou hůl a dole pod ním stála velkými tiskacími písmeny legenda: OSMĚLTE SE A VSTUPTĚ... DO JESKYNÍ DAGGORATHU!

Položil jsem prsty na klávesnici a začal hrát. Jakmile jsem se do toho pustil, jambox posazený na Hallidayově toaletním stolku se sám od sebe zapnul a začala se z něj dunivě ozývat povědomá hudba. Byl to soundtrack Basila Poledourise k *Barbaru Conanovi*.

Tímhle se mi Anorak nejspíš pokouší sdělit, že jsem na správné stopě, pomyslel jsem si.

Rychle jsem ztratil ponětí o čase. Zapomněl jsem, že můj avatar sedí v Hallidayově ložnici a já že ve skutečnosti dřepím ve své skrýši, schoulený u elektrického topidla, klepu prsty do prázdna před sebou a zadávám příkazy na imaginární klávesnici. Všechny ty zprostředkující mezivrstvy se vytratily a já se zcela ponořil do hry uvnitř hry.

V Dungeons of Daggorath ovládáte svého avatara vyřukáváním příkazů, jako OTOČ SE DOLEVA nebo VEZMI POCHODENĚ, prolétáte se bludištěm vektorové grafiky na chodbách a přitom bojujete s pavouky, kamennými obry, kaňkami a strašidly. A celou tu dobu sestupujete hlouběji a hlouběji a prorážíte si cestu skrz pět postupně stále obtížnějších podzemních úrovní. Chvíli mi trvalo, než se mi zase vrátily všechny příkazy a finty téhle hry, jakmile jsem si je ale vybavil, nebylo už tak těžké dotáhnout ji do konce. Možnost uložit si kdykoli momentální pozici mi zajišťovala v podstatě nekonečné množství životů. (I když takovéhle ukládání a zpětné nahrávání z tape drivu se ukázalo jako hodně pomalý a únavný proces. Často si to vyžádalo několik pokusů a spoustu šibování s knoflíkem hlasitosti na kazetovém přehrávači.) Ukládání hry mi taky umožňovalo se vždycky na chvíli odpojit kvůli pauzám na toaletu a dobití topidla.

Zatímco jsem hrál, hudba z *Barbara Conana* skončila, v jamboxu se ozvalo cvaknutí a spustila opačná strana pásky, která mi přinesla příjemné překvapení v podobě syntezátorového soundtracku z *Jestrábí ženy*. Nemohl jsem se dočkat, až v tom vymáchám Aechovi čumák.

Někdy kolem čtvrté hodiny ráno jsem dosáhl poslední podzemní úrovně a ocitl se tvář v tvář zlotřilému čaroději Daggorathu. Poté co jsem dvakrát zemřel a znovu se vrátil do hry, se mi nakonec přece jen podařilo ho s pomocí Elfiho meče a Ledového prstenu porazit. Sebral jsem čaroději kouzelný prsten a v okamžiku, kdy jsem ho o něj připravil, hra skončila. Nato se na monitoru objevil obrázek čaroděje se zářivou hvězdou na holi i hábitu. V legendě dole pod ním stálo: HLE! OSUD ČEKÁ NA RUKU NOVÉHO ČARODĚJE!

Chvíli jsem vyčkával, co bude dál. Nějakou dobu se nedělo nic. Pak ožila staříčká Hallidayova jehličková tiskárna a hlučně vypotila jedinou řádku textu. Traktorový podavač vysunul z horního otvoru tiskárny list papíru. Odtrhl jsem ho a přečetl si, co je na něm napsáno:

BLAHOPŘEJI! PRÁVĚ JSI OTEVŘEL PRVNÍ BRÁNU!

Rozhlédl jsem se kolem sebe a zjistil, že ve zdi ložnice se teď rýsuje brána z kovaného železa, přesně v místech, kde se ještě před vteřinou nacházel plakát filmu *Válečné hry*. Ve středu brány byl měděný zámek a v něm klíčová dírka.

Vylezl jsem nahoru na Hallidayův stůl, abych na zámek dosáhl, pak vsunul Měděný klíč do dírky a otočil jím. Celá brána začala rudě žhnout, jako by se ten kov rozžhavl, obě křídla se zhoupla dovnitř a odhalila obrovskou hvězdnou plochu. Vypadalo to jako portál do hlubokého vesmíru.

„*Můj bože, je to plné hvězd,*“ zaslechl jsem hlas, který přicházel jakoby odnikud. Poznal jsem, že je to věta z filmu *2010: Druhá vesmírná odysea*. Pak jsem uslyšel tlumený hrozivý hukot, následovaný skladbou ze soundtracku k tomuto filmu: „Also Sprach Zarathustra“ od Richarda Strausse.

Předklonil jsem se a zadíval se skrz ten portál. Doleva a doprava, nahoru a dolů. Ve všech směrech nic než nekonečné hvězdné prostory. Když jsem přimhouřil oči, podařilo se mi v dálce rozeznat i pár drobných mlhovin a galaxií.

Bez sebemenšího zaváhání jsem skočil přímo do otevřené brány. Měl jsem pocit, že mě vtahuje do sebe a já že začínám padat. Namísto dolů jsem ale letěl dopředu a ty hvězdy jako by se řítily spolu se mnou.

0011

NAJEDNOU JSEM STÁL VE STARÉ VIDEOHERNĚ a hrál Galagu.

Hra už nějakou dobu běžela. Měl jsem dvě lodě a skóre 41 780 bodů. Když jsem sjel pohledem dolů, viděl jsem, že držím ruce na ovládání. Po nějaké vteřině dvou dezorientace jsem se reflexivně pustil do hraní a pohnul joystickem doleva právě včas, abych nepřišel o jednu ze svých lodí.

S jedním okem stále upřeným na monitor jsem se pokusil zjistit, kde to vlastně stojím. Periferním viděním se mi podařilo po mé levici zachytit videoautomat Dig Dug a po pravici Zaxxon. Za zády jsem slyšel kakofonii digitálních soubojů vycházející z desítek dalších starých arkádových automatů. A pak, právě když jsem končil s likvidací další útočné vlny na Galaze, všiml jsem si svého odrazu na herním monitoru. To, co jsem tam ale uviděl, nebyla tvář mého avatara. Byl to obličej Matthew Brodericka. Mladého Matthew Brodericka před *Ferrisem Buellerem* a před *Jestřábí ženou*.

A tehdy mi došlo, kde jsem. A kým jsem.

Byl jsem David Lightman, postava, kterou hrál Matthew Broderick ve filmu *Válečné hry*. A tohle byla první scéna z filmu.

A já byl *uvnitř toho filmu*.

Když jsem se v rychlosti rozhlédl kolem sebe, spatřil jsem do detailů propracovanou repliku podniku 20 Grand Palace, kombinace videoherny a pizzerie, který se ve filmu objevuje. Kolem každého automatu stály hloučky děcek s rozčepýřenými účesy ve stylu osmdesátých let. Další seděly v boxech, jedly pizzu a popíjely limonády. Z jukeboxu v koutě vyřvávala „Video Fever“ od Beepers. Všechno vypadalo a znělo úplně stejně jako v tom snímku. Halliday

okopíroval ten film do nejmenších detailů a vdechl mu nový život jako interaktivní simulaci.

Do prdele.

Celé roky jsem strávil úvahami, jaké výzvy by mě asi tak mohly čekat uvnitř První brány. *Tohle* mi ovšem na mysl nepřišlo ani jedinkrát. Nejspíš mě to ale napadnout mělo. *Válečné hry* se řadily k Hallidayovým vůbec nejoblíbenějším filmům. Což byl taky důvod, proč jsem ho viděl více než třicetkrát. No dobře, a taky proto, že byl naprosto fantastický a hlavní roli v něm hrál teenager a počítačový hacker ze staré školy v jedné osobě. A teď to tak vypadalo, že by se mi všechna ta moje příprava mohla vyplatit.

Najednou jsem uslyšel elektronické zapípání. Zdálo se, že vychází z pravé kapsy džínů, které jsem měl na sobě. S levou rukou stále na joysticku jsem si sáhl do kapsy a vytáhl odtamtud digitální hodinky. Na displeji stálo 7:45. Když jsem stiskl jedno tlačítko, abych alarm utišil, objevilo se ve středu mého monitoru upozornění: **DAVIDE, PŘIJDEŠ POZDĚ DO ŠKOLY!**

Hlasovým příkazem jsem si vyvolal mapu OASIS. Doufal jsem, že z ní zjistím, kam mě to brána přenesla. Ukázalo se ale, že nejenže už nejsem v Middletownu, ale dokonce ani v OASIS. Ikona mého lokátoru se nacházela ve středu prázdného monitoru, což znamenalo, že jsem ZMM – zcela mimo mapu. Když jsem vstoupil do brány, přenesla mého avatara do samostatné simulace, na virtuální místo, úplně separované od OASIS. Jak to tak vypadalo, jediný způsob, jak se dostat zpátky, bude splnit úkol a prolomit bránu. Pokud tohle ale byla videohra, jak jsem ji měl vlastně hrát? Pokud šlo o quest, co bylo mým cílem? Přemítal jsem o všech těchhle otázkách a zatím pokračoval v hraní na Galaze. V příštím okamžiku vešel do herny nějaký kluk a přistoupil ke mně.

„Čau, Davide!“ řekl s očima upřenýma na moji hru.

Poznal jsem toho kluka z filmu. Jmenoval se Howie. V tom snímku přenechá postava Matthew Brodericka Galagu Howiemu, protože spěchá do školy.

„Čau, Davide!“ zopakoval kluk úplně stejným tónem. Když promluvil tentokrát, objevila se jeho slova i v textové podobě na

spodní části monitoru, jako titulky. Pod tím rudě zazářilo upozornění **POSLEDNÍ VAROVÁNÍ! CHYBNÝ TEXT.**

Už jsem to začínal chápat. Simulace mě upozorňovala, že tohle je moje poslední šance pronést další repliku z filmu. Nedalo moc práce uhodnout, co by se nejspíš dělo dál, pokud bych tu větu nepronosl. **KONEC HRY.**

Nepropadal jsem ale panice, protože jsem si další repliku pamatoval. Viděl jsem *Válečné hry* tolikrát, že jsem znal celý film nazpaměť.

„Čau, Howie!“ řekl jsem. Jenže hlas, který jsem slyšel ve sluchátkách, nepatřil mně. Byl to hlas Matthew Brodericka. A když jsem ta slova pronášel, varování na monitoru zmizelo a na jeho svrchní části se objevilo skóre ve výši 100 bodů.

Usilovně jsem si lámal hlavu a snažil se přehrát si v duchu zbytek scény. Vybavila se mi další replika. „Jak je?“ řekl jsem a moje skóre poskočilo na 200 bodů.

„Docela fajn,“ odpověděl Howie.

Začínala se mi z toho točit hlava. Tohle bylo neuvěřitelné. Fakticky jsem se ocitl *uvnitř toho filmu*. Halliday proměnil padesát let starý snímek v interaktivní hru odehrávající se v reálném čase. Napadlo mě, jak dlouho mu asi trvalo tohle celé naprogramovat.

Na monitoru se mi rozsvítilo další varování: **PŘIJDEŠ POZDĚ DO ŠKOLY, DAVIDE! POSPĚŠ SI!**

Ustoupil jsem od automatu s Galagou. „Hele, nechceš to vzít za mě?“ zeptal jsem se Howieho.

„Jasně,“ odpověděl a chopil se ovládní. „Díky!“

Na podlaze videoherny se objevila zelená pěšinka, která se táhla od místa, kde jsem stál, až k východu. Vykročil jsem po ní, pak jsem se ale vzpamatoval, rozběhl se zpátky a sebral svůj notebook z automatu na Dig Dug, stejně jako David v tom filmu. V tom okamžiku moje skóre poskočilo o dalších sto bodů a na monitoru se objevilo **AKČNÍ BONUS!**

„Tak se měj, Davide!“ zavolal Howie.

„Ty taky!“ křikl jsem zpátky. Dalších sto bodů. Tohle bylo snadný!

Sledoval jsem zelenou trasu z 20 Grand Palace pár bloků po rušné třídě. Po chvíli jsem se ocitl na předměstské ulici lemované stromy. Zahnul jsem za roh a viděl, že pěšinka vede přímo k velké cihlové budově. Cedula nade dveřmi oznamovala, že je to Snohomish High School – Davidova škola a dějiště několika následujících scén z filmu.

Mozek mi jel na plné obrátky, když jsem vbíhal dovnitř. Pokud nemusím dělat nic jiného než příští dvě hodiny v pravou chvíli odříkávat správné repliky z *Válečných her*, bude to pohodička. Aniž bych o tom dopředu věděl, připravil jsem se fakt dokonale. Nejspíš jsem znal *Válečné hry* ještě líp než *Skutečného génia* a *Radši umřít*.

Když jsem utíkal prázdnou školní chodbou, rozsvítilo se mi před očima další upozornění: JDEŠ POZDĚ NA HODINU BIOLOGIE!

Bez přerušení jsem dál sprintoval nejvyšší rychlostí po zelené trase, která teď začala ostře světélkovat. Nakonec mě přivedla ke dveřím třídy na prvním poschodí. Přes okénko ve dveřích jsem viděl, že hodina už začala. Učitel stál u tabule. Zahlédl jsem svou židli – jedinou volnou v místnosti.

Stála hned za Ally Sheedyovou.

Otevřel jsem dveře a po špičkách vstoupil dovnitř, učitel si mě ale okamžitě všiml. „Á, David! Hezké, že jste zavítal mezi nás!“

~ ~ ~

Propracovat se až na konec filmu se ukázalo daleko těžší, než jsem původně předpokládal. Trvalo mi jen asi patnáct minut, než jsem odhalil „pravidla“ hry a zjistil, jak funguje bodový systém. Ve skutečnosti se toho ode mě žádalo daleko víc než prostě jen odříkávat dialogy. Taky jsem musel dělat všechno co Broderickova postava ve filmu, a to přesně správným způsobem a v přesně správném okamžiku. Bylo to, jako kdyby vás nutili hrát hlavní roli ve hře, kterou jste sice už mnohokrát viděli, ale nikdy neměli možnost si ji opravdu nazkoušet.

Většinu první hodiny filmu jsem byl jako na trní, pořád jsem se snažil myslet dopředu, abych měl další řádek textu připravený. Pokaždé když jsem zvrtil repliku nebo neprovedl danou akci v ten správný okamžik, se moje skóre snížilo a na monitoru se objevilo

upozornění. Pokud jsem se dopustil dvou chyb v řadě, objevil se nápis POSLEDNÍ VAROVÁNÍ. Nebyl jsem si jistý, co by se stalo, kdybych udělal tři boty v řadě, předpokládal jsem ale, že by mě to buď vyhodilo z brány zase ven, nebo by můj avatar jednoduše zemřel. Ani po jedné z těchto dvou eventualit jsem nijak netoužil.

Kdykoli jsem bezchybně provedl sedm úkonů nebo odrecitoval sedm replik v řadě, odměnila mě hra „Kartou nápovědy“. Když jsem měl příště okno a nevěděl, co dělat nebo říct, stačilo navolit ikonu Karty nápovědy a na monitoru se objevil správný další krok nebo text, něco jako čtecí zařízení v televizi.

Při scénách, v nichž moje postava nevystupovala, přešla simulace do pasivní perspektivy třetí osoby, a já nemusel dělat nic jiného než se pohodlně usadit a koukat, jak se děj rozvíjí, tak trochu jako kdybyste sledovali cut-scénu ve staré videohře. Během těchto pauz jsem se mohl uvolnit, dokud se na monitoru znovu neobjevila moje postava. Při jedné z těchtohle přestávek jsem se pokusil dostat ke kopii filmu na harddisku mojí OASIS konzoly, protože jsem měl v plánu nechat ji běžet v okně na monitoru, abych do ní mohl občas nahlédnout. Systém mi to ale neumožnil. Vlastně jsem zjistil, že nemůžu otevřít vůbec žádné okno, dokud jsem uvnitř brány. Když jsem to zkoušel, dostalo se mi varování: **ŽÁDNÉ PODVÁDĚNÍ. ZKUS TEN ŠVINDL JEŠTĚ JEDNOU A HRA KONČÍ!**

Naštěstí se ukázalo, že jsem žádnou pomoc nepotřeboval. Jakmile jsem posbíral maximální počet pěti Karet nápovědy, trochu jsem se uklidnil a hra začala být opravdu zábavná. Nestálo mě moc přemáhání užívat si pobyt *uvnitř* jednoho z mých oblíbených bijáků. Po chvíli jsem dokonce objevil, že můžu získat bonusové body, když repliku pronesu přesně stejným tónem a se stejnou modulací jako ve filmu.

V té době jsem to ještě nevěděl, ale právě jsem se stal prvním člověkem, který si zahrál zcela nový typ videohry. Když se do GSS donesly zprávy o simulaci *Válečných her* v První bráně (a k tomu došlo velice záhy), nechala si společnost tenhle nápad rychle patentovat, začala skupovat práva na staré filmy a televizní seriály a proměňovala je v imerzní interaktivní hry, které překřtili na *Filmsynchrony*. Filmsynchrony si rychle získaly širokou popularitu.

Ukázalo se, že pro hry, které umožňují lidem převést se do hlavní role v jejich oblíbeném snímku nebo televizním seriálu, existuje obrovský trh.

Než jsem se dostal k posledním scénám filmu, už mi začínalo v celém těle cukat vysílením. Byl jsem teď vzhůru více než čtyřicet hodin, a celou tu dobu připojený. Zbývalo mi provést už jen poslední krok, přikázat superpočítači WOPR, aby „hrál sám se sebou“ piškvorky. Protože každá partie, do které se WOPR pustil, skončila nerozhodně, podařilo se tím navzdory vši pravděpodobnosti dosáhnout, aby počítač vybavený umělou inteligencí pochopil, že globální termonukleární válka je také jen hra, v níž „jediným vítězným tahem je nehrát“. To zabránilo WOPRu vypustit všechny mezikontinentální balistické střely Spojených států na Sovětský svaz.

Já, teenager David Lightman, počítačový geek z předměstí Seattlu, jsem docela sám zabránil zničení lidské civilizace.

Na velitelském ústředí NORAD propukl oslavný jásot a já čekal, že se rozjedou závěrečné titulky filmu. Jenže to se nestalo. Namísto toho všechny postavy kolem mě zmizely a já zůstal v tom obřím válečném velitelství docela sám. Když jsem zkontroloval odraz svého avatara na počítačovém monitoru, zjistil jsem, že už nevypadám jako Matthew Broderick. Proměnil jsem se zpátky v Parzivala.

Rozhlížel jsem se po prázdném velitelském ústředí NORADu a přemítal, co bych měl dělat teď. A pak všechny ty obrovité monitory přede mnou najednou pohasly a na každém z nich se objevily čtyři řádky zeleně zářícího textu. Byl to další rébus:

*Kam mohl kapitán klíč Nefritový uschovat
Než v pustém příbytku, jenž léta rozpadá se
Však na pištalku teprve smíš zapískat
Až sbírka trofejí se opět zaskví v plné kráse*

Chvilí jsem tam jen tak stál a v ohromném mlčení zíral na ta slova. Pak jsem se z toho transu vytrhl a rychle si pořídil pár snímků obrazovky s celým textem. Než jsem s tím skončil, objevila se

v jedné zdi poblíž znovu Měděná brána. Byla otevřená a skrz ni jsem viděl Hallidayovu ložnici. Našel jsem východ. Cestu ven.

Dokázal jsem to.

Prolomil jsem První bránu.

Zalétl jsem očima zpátky k hádance na monitorech. Trvalo mi roky rozluštit limerick a najít Měděný klíč. Na první pohled mi přišlo, že by vyřešení tohoto nového rébusu o Nefritovém klíči mohlo trvat stejně dlouho. Nechápal jsem z něho ani slovo. Jenže jsem taky únavou sotva stál na nohou a rozhodně jsem nebyl ve stavu, abych řešil nějaké další záhady. Stěží jsem dokázal udržet oči otevřené.

Proskočil jsem východem a s žuchnutím přistál na podlaze Hallidayovy ložnice. Když jsem se otočil a podíval zpátky na tu zeď, zjistil jsem, že brána je pryč a na jejím místě se opět objevil plakát *Válečných her*.

Zkontroloval jsem statistiky svého avatara a zjistil, že za překonání brány jsem získal jako odměnu několik set tisíc zkušenostních bodů, dost na to, abych přeskočil na jeden zátaž z desáté úrovně až na dvacátou. Pak jsem se ještě koukl na Výsledkovou tabuli:

Nejvyšší skóre:

1. Parzival	110000	G
2. Art3mis	9000	
3. JDH	0000000	
4. JDH	0000000	
5. JDH	0000000	
6. JDH	0000000	
7. JDH	0000000	
8. JDH	0000000	
9. JDH	0000000	
10. JDH	0000000	

Moje skóre narostlo o sto tisíc bodů a vedle něj se objevila ikona brány v barvě mědi. Média (a všichni ostatní) nejspíš od včerejšího

večera Výsledkovou tabuli monitorují, takže teď už celý svět ví, že jsem překonal První bránu.

Byl jsem příliš vyčerpaný, abych uvažoval o možných důsledcích. Nedokázal jsem se soustředit na nic jiného než na spánek.

Seběhl jsem po schodech dolů do kuchyně. Klíče od rodinného vozu Hallidayových visely na kuličku desky zavěšené hned vedle lednice. Popadl jsem je a vyřítit se ven. Auto (tedy to, které nestálo na tvárnících) byl Ford Thunderbird z roku 1982. Motor naskočil na druhý pokus. Vycouval jsem z příjezdové cesty a vyrazil k autobusovému nádraží.

Odtud jsem se teleportoval na dopravní terminál vedle naší školy na Ludusu. Ještě jsem zaskočil ke své skřínce a všechny ty nově získané poklady, zbroj a zbraně svého avatara uložil dovnitř, než jsem se konečně z OASIS odhlásil.

Když jsem si stáhl vizor, bylo 6:17. Protíral jsem si zarudlé oči, rozhlížel se po temném interiéru své skrýše a pokoušel se srovnat si v hlavě všechno to, co se právě přihodilo.

Najednou jsem si uvědomil, jaká je v dodávce zima. Používal jsem maličké elektrické topidlo s přestávkami celou noc, takže se mi vybily baterie. Byl jsem příliš unavený, abych teď nasedl na rotoped a znovu je nabil. A neměl jsem energii ani na to, abych absolvoval celou cestu zpátky do tetina karavanu. Slunce už ale mělo vyjít každou chvíli, takže jsem věděl, že si můžu zdřímnout přímo ve své skrýši bez obav, že docela umrznu.

Sklouzl jsem ze židle na podlahu a zachumlal se do spacáku. Sotva jsem zavřel oči, začala mi v mozku vrtat ta hádanka Nefritového klíče. Po pár vteřinách mě ale úplně pohltil spánek.

Zdál se mi sen. Stál jsem docela sám ve středu zpustošeného bojiště, kde se proti mně sešikovalo několik samostatných armád. Přímo přede mnou stála horda Sixerů a ze všech zbylých stran mě obklíčily různé gunterské klany, jejichž bojovníci se oháněli meči, puškami i mocnými magickými zbraněmi.

Zajel jsem pohledem dolů na své tělo. Nepatřilo Parzivalovi, ale mně samotnému. A zbroj, kterou jsem měl na sobě, byla vyrobená z papíru. V pravé ruce jsem svíral plastový meč na hraní a v levé

držel velké skleněné vejce. Vypadalo úplně stejně jako to křišťálové vejce, které způsobilo tolik trápení postavě Toma Cruise v *Riskantním podniku*, došlo mi ale, že v kontextu mého snu má představovat Hallidayovo velikonoční vejce.

A já si tam jen tak lelkoval pod širým nebem a držel ho přímo na očích celému světu.

Armády mých nepřátel vydaly jednohlasně divoký bojový pokřik a zaútočily na mě. K místu, kde jsem stál, se sbíhali bojovníci s vyceněnými zuby a krví podlitými očima. Přicházeli si pro vejce, a já nemohl udělat nic, abych je zastavil.

Věděl jsem, že se mi to jen zdá, a tak jsem čekal, že se probudím, než ke mně doběhnou. Jenže to se nestalo. Sen pokračoval. Vyrvali mi to vejce z rukou a já cítil, jak trhají mé tělo na kusy.

0012

SPAL JSEM VÍC NEŽ DVANÁCT HODIN a promeškal celé vyučování.

Když jsem se konečně probudil, protřel jsem si oči, chvíli tam jen tak v tichu ležel a snažil se sám sebe přesvědčit, že všechny ty události předchozího dne se skutečně staly. Celé mi to teď připadalo jako pouhý sen. Až příliš dobré, aby to byla pravda. Nakonec jsem popadl svůj vizor a připojil se na síť, abych získal jistotu.

Snad na každé zpravodajské stanici jste narazili na snímek obrazovky s Výsledkovou tabulí. A na ní, docela nahoře, na prvním místě, se skvělo jméno mého avatara. Art3mis zůstávala pořád na druhém, ale skóre vedle jejího jména mezitím vzrostlo na 109 000 bodů, jen o tisícovku míň, než jsem získal já. A vedle toho skóre teď stejně jako já měla i ona ikonku brány měděné barvy.

Takže to dokázala. Zatímco jsem spal, dešifrovala nápis vyrytý na Měděném klíči. Pak odcestovala do Middletownu, našla bránu a propracovala se *Válečnými hrami* jen pár hodin poté, co jsem to dokázal já.

Už jsem si nepřipadal tak úžasný.

Problíkal jsem pár dalších kanálů, než jsem se zastavil u vysílání jedné významné zpravodajské sítě, kde jsem zachytil dva muže sedící před snímkem Výsledkové tabule. Muž nalevo, nějaký intelektuálský týpek ve středním věku, podle jmenovky „Edgar Nash, odborník na guntery“, zřejmě vysvětloval údaje z tabule moderátorovi vedle sebe.

„– takže jak se zdá, avatar jménem Parzival získal něco málo bodů navíc za to, že našel Měděný klíč jako první,“ vykládal Nash a přitom ukazoval na Výsledkovou tabulí. „Potom, dnes brzy ráno, narostlo Parzivalovo skóre o dalších sto tisíc bodů a vedle jeho jména se objevil symbol Měděné brány. Stejná změna se udála o pár hodin

později se skórem Art3mis. Z toho můžeme usoudit, že už teď oba zkompletovali první ze tří bran.“

„Jde o ty proslulé Tři brány, o kterých mluvil James Halliday ve videonahrávce *Anorakova výzva*?“ zeptal se moderátor.

„Přesně tak.“

„Jenže, pane Nashi, jak je možné, že po pěti letech se povedl tenhle kousek hned dvěma avatarům ve stejný den, vlastně jen pár hodin po sobě?“

„No, já se domnívám, že se nabízí jen jediná věrohodná odpověď. Tito dva lidé, Parzival a Art3mis, zřejmě spolupracují. Nejspíš jsou oba členy některého z takzvaných ‚gunterských klanů‘. Jde o skupiny lidí, kteří pátrají po vejci a –“

Zamračil jsem se a rychle přepnul. Ještě chvíli jsem tak surfoval po zpravodajských kanálech, dokud jsem nenarazil na jakéhosi přehnaně nadšeného reportéra, který přes satelit zpovídal Ogdena Morrowa. *Toho* Ogdena Morrowa.

„– se k nám živě připojuje ze svého domu v Oregonu. Díky, že jste tu dnes s námi, pane Morrowe!“

„Rádo se stalo,“ odpověděl Morrow. Už to bylo skoro šest let, co Morrow naposledy promluvil v médiích, zdálo se ale, že nezestárl ani o den. Díky rozčuchaným šedivým vlasům a dlouhým vousům vypadal jako kříženec mezi Albertem Einsteinem a Santa Clausem. Tohle přirovnání vám poskytne i docela slušnou představu o jeho osobnosti.

Reportér, očividně trochu nervózní, si odkašlal. „Napřed bych se vás rád zeptal, jaká je vaše reakce na události posledních čtyřiaadvaceti hodin. Byl jste překvapený, když jste viděl, že se na Hallidayově Výsledkové tabuli objevila ta jména?“

„Překvapený? Ano, trochu, nejspíš. Ale ‚vzrušený‘ je asi vhodnější slovo. Stejně jako všichni ostatní i já jsem tabuli sledoval a čekal, až se to stane. Pochopitelně jsem nevěděl jistě, jestli budu vůbec ještě mezi živými, až k tomu konečně dojde. A jsem rád, že jsem se toho dožil! Je to ohromně napínavé, nemyslíte?“

„Domníváte se, že ti dva gunteři, Parzival a Art3mis, pracují společně?“

„Nemám tušení. Řekl bych, že je to možné.“

„Jak víte, Gregarious Simulation Systems přísně zachovávají důvěrnost záznamů všech uživatelů OASIS, takže nemáme jak zjistit jejich pravou totožnost. Myslíte, že některý z nich vystoupí a odhalí svou identitu veřejnosti?“

„Pokud jsou chytří, tak ne,“ prohlásil Morrow a posunul si brýle v tenkých kovových obroučkách. „Kdybych byl já na jejich místě, podnikl bych všechny možné kroky, abych zůstal v anonymitě.“

„Proč to říkáte?“

„Protože jakmile svět zjistí, kdo ve skutečnosti jsou, nikdy už nebudou mít ani minutku klidu. Pokud si lidi myslí, že jim můžete pomoci s nalezením Hallidayova vejce, nenechají vás ani chvíli na pokoji. Věřte mi, znám to z vlastní zkušenosti.“

„Ano, to nejspíš znáte.“ Reportér blýskl zuby ve falešném úsměvu. „Přesto naše společnost kontaktovala Parzivala i Art3mis prostřednictvím e-mailu a předložila oběma štědré finanční nabídky výměnou za exkluzivní interview, ať už v OASIS nebo ve skutečném světě.“

„Určitě dostávají spousty takových nabídek. Pochybuju ale, že by některou z nich přijali,“ řekl Morrow. Pak se podíval rovnou do kamery a já měl pocit, jako by mluvil přímo ke mně. „Každý, kdo je natolik chytrý, aby dokázal to co oni, má určitě dost rozumu i na to, aby hned všechno neriskoval vybavováním se se supy v médiích.“

Reportér se nervózně zahihňal. „Ale no tak, pane Morrowe... vážně si nemyslím, že to bylo nutné.“

Morrow pokrčil rameny. „Tak to máte smůlu. Já ano.“

Reportér si znovu pročistil hrdlo. „Dobrá, pojďme dál... Zkusil byste odhadnout, jaké změny můžeme očekávat na Výsledkové tabuli v následujících týdnech?“

„Vsadil bych se, že těch zbylých osm prázdných kolonek se hezky rychle zaplní.“

„Co vás vede k takové domněnce?“

„Jeden člověk dokáže udržet tajemství, ale dva už ne,“ odpověděl a znovu se zadíval přímo do kamery. „Nevím. Možná se pletu. Jednou věcí si ale jistý *jsem*. Sixeři nasadí každý špinavý trik, na který si vzpomenou, aby zjistili, kde se nachází Měděný klíč a První brána.“

„Mluvíte tady o zaměstnancích Innovative Online Industries?“

„Ano. O IOI. O Sixerech. Jejich jediným cílem je využívat skulin v pravidlech soutěže a podkopávat původní záměr Jimovy poslední vůle. Tady je v sázce samotný duch OASIS. Poslední, co by si Jim přál, je, aby jeho výtvar padl do rukou fašistického nadnárodního konglomerátu jako IOI.“

„Ale, pane Morrowe, IOI je vlastníkem této sítě...“

„Jasně že jo!“ vykřikl Morrow škodolibě. „Vlastní prakticky všechno! Včetně vás, milý hochu! Copak vám nevytetovali na zadek čárový kód, když vás najímali, abyste tady seděl a vytruboval do světa jejich firemní propagandu?“

Reportér začal koktat a přitom nervózně pokukoval po čemsi mimo kameru.

„Rychle!“ pobídl ho Morrow. „Měli byste mě radši utnout dřív, než řeknu ještě něco dalšího!“ A bouřlivě se rozesmál, právě ve chvíli, kdy společnost přerušila satelitní spojení.

Reportérovi trvalo pár vteřin, než se dal zase dohromady. Pak řekl: „Ještě jednou děkujeme, že jste dnes zavítal mezi nás, pane Morrowe. Bohužel tím čas vymezený pro náš rozhovor vypršel. Takže, vraťme se k Judy, která už je připravena s týmem renomovaných odborníků na Hallidaye –“

Usmál jsem se, zavřel videookno a zamyslel se nad radou starého pána. Vždycky jsem Morrowa podezíral, že toho o soutěži ví víc, než dává najevo.

~ ~ ~

Morrow a Halliday společně vyrůstali, společně založili svoji firmu a společně změnili svět. Morrow ovšem vedl život zcela odlišný od Hallidayova – ten jeho se vyznačoval daleko silnějším poutem se zbytkem lidstva. A také daleko větší tragédií.

V polovině devadesátých let, kdy Gregarious Simulation Systems byly pořád ještě jen Gregarious Games, se Morrow sestěhoval se svou láskou ze střední školy, Kirou Underwoodovou. Kira se narodila a vyrůstala v Londýně. (Její křestní jméno znělo Karen, od chvíle, kdy poprvé viděla *Temný krystal*, ale trvala na tom, aby se jí říkalo Kira.) Morrow se s ní seznámil, když nastoupila v rámci

výměnného studijního pobytu do třetího ročníku jeho střední školy. Ve své autobiografii Morrow napsal, že byla „typický geek v dívčí verzi“, beze studu se pyšnila svou posedlostí Monty Pythony, komiksy, fantasy romány a videohrami. Měli ve škole s Morrowem pár společných hodin a on se do ní skoro okamžitě zbláznil. Pozval ji na ty svoje každotýdenní herní schůzky Dungeons & Dragons (stejně jako o pár let dříve Hallidaye) a ona k jeho překvapení nabídku přijala. „Stala se z ní jediná žena v naší herní skupině,“ napsal Morrow. „A všichni kluci do ní byli děsně udělaní, včetně Jima. To právě ona mu dala přezdívku ‚Anorak‘, to je britský slangový výraz pro fanatického geeka. Myslím, že Jim převzal to jméno pro svou D&D postavu hlavně proto, aby na ni zapůsobil. Nebo to byl možná jen jeho způsob, jak jí dát najevo, že se mu ten žertík líbí. Opačné pohlaví Jima hrozně znervózňovalo a Kira byla jediná dívka, se kterou jsem ho kdy viděl mluvit uvolněně. Ale i tehdy to bylo jen v rámci postavy v průběhu našich herních schůzek, kdy vystupoval jako Anorak. A ji oslovoval vždy jako Leucosii, jménem její D&D postavy.“

Ogden a Kira se spolu začali scházet. Na konci školního roku, když nastal čas, aby se vrátila domů do Londýna, si navzájem otevřeně vyznali lásku. Během zbývajících roku školy zůstali ve styku prostřednictvím každodenních e-mailů, které si posílali přes počítačovou síť elektronických nástěnek z předinternetové éry s názvem FidoNet. Když oba odmaturovali, vrátila se Kira do Států, nastěhovala se k Morrowovi a stala se jedním z prvních zaměstnanců Gregarious Games. (První dva roky tvořila vlastně celé jejich výtvarné oddělení.) Zasnoubili se pár let po spuštění OASIS. O rok později se vzali a Kira tehdy rezignovala na svůj post umělecké ředitelky GSS. (I ona už teď byla díky předkupnímu právu na akcie společnosti milionářkou.) Morrow zůstal v GSS ještě dalších pět let. Pak, v létě roku 2022, ohlásil, že od společnosti odchází. V té době tvrdil, že je to z „osobních důvodů“. O několik let později však Morrow ve své autobiografii napsal, že GSS opustil, protože „už jsme nepodnikali v oblasti videoher“ a protože měl pocit, že se z OASIS vyvinulo cosi až děsivého. „Stalo se z něj dobrovolné vězení lidstva,“ napsal. „Příjemné místo, kam se svět mohl schovat

před svými problémy, zatímco se civilizace pomalu hroutila, a to především zásluhou lhotejnosti samotných lidí.“

Na povrch vypluly i pověsti, že se Morrow rozhodl pro odchod, protože se s Hallidayem hrozně pohádal. Žádný z nich tyhle fámy nepotvrdil ani nepopřel a nikdo zřejmě neměl tušení, o co v té roztržce, která ukončila jejich dlouholeté přátelství, vlastně šlo. Zdroje zevnitř společnosti ale tvrdily, že v době Morrowovy rezignace to bylo už několik let, co spolu s Hallidayem osobně vůbec nepromluvili. Přesto když Morrow z GSS odešel, prodal celý svůj podíl ve společnosti přímo Hallidayovi, a to za nikdy nezveřejněnou částku.

Ogden a Kira se „uchýlili na odpočinek“ do svého domu v Oregonu a rozjeli nevýdělečnou společnost na výrobu vzdělávacího softwaru, Halcydonia Interactive, která produkovala bezplatné interaktivní adventure hry pro děti. Já sám na těchhle hrách, které byly všechny zasazeny do pohádkového království Halcydonie, vyrůstal. Hry Morrowových mi pomáhaly uniknout z toho neradostného prostředí v Komínech, kde jsem prožíval své dětství. Taky mě naučily řešit matematické úlohy a rébusy a současně mi pomáhaly zvedat sebevědomí. Svým způsobem byli Morrowovi můjmi úplně prvními učiteli.

Následujících deset let si Ogden a Kira užívali poklidné, šťastné existence v relativní izolaci svého domova, kde žili i pracovali. Pokoušeli se o děti, ty jim ale osud nedopřál. Začali uvažovat o adopci, když tu v zimě roku 2034 zemřela Kira při automobilové nehodě na zledovatělé horské silnici jen pár mil od jejich domu.

Po tomhle Ogden dál řídil Halcydonia Interactive docela sám. Dařilo se mu držet se mimo zájem veřejnosti až do onoho rána Hallidayovy smrti, kdy se jeho dům ocitl v obležení médií. Všichni předpokládali, že jelikož býval Hallidayovým nejbližším přítelem, bude právě on schopen vysvětlit, proč zesnulý miliardář přenechal celé své bohatství volně k dispozici náhodnému výherci. Nakonec Morrow, aby se jich všech konečně zbavil, uspořádal tiskovou konferenci. Až do dnešního dne to bylo naposledy, co promluvil k médiím. Viděl jsem video z té tiskové konference spousta, spoustakrát.

Morrow začal tím, že přečetl krátké prohlášení, ve kterém stálo, že Hallidaye neviděl ani s ním nemluvil víc než jednu dekádu. „Měli jsme spolu rozepři,“ prohlásil, „a o tomhle odmítám diskutovat, ať už nyní nebo v budoucnu. Postačí, když řeknu, že jsem s Jamesem Hallidayem nebyl ve spojení přes deset let.“

„Tak proč vám potom Halliday zanechal svou rozsáhlou sbírku klasických videoautomatů?“ zeptal se jeden reportér. „Veškerý ostatní jeho hmotný majetek půjde do dražby. Pokud už jste nebyli přátelé, tak proč jste jedinou osobou, které něco odkázal?“

„Nemám tušení,“ odvětil Morrow prostě.

Jiný reportér se Morrowa zeptal, jestli má v plánu sám hledat Hallidayovo velikonoční vejce, protože ho přece znal tak dobře, a tudíž má pravděpodobně větší šanci než kdo jiný je najít. Morrow reportérovi připomněl, že pravidla stanovená v Hallidayově poslední vůli uvádějí, že soutěže není oprávněn se zúčastnit nikdo, kdo v minulosti pracoval pro Gregarious Simulation Systems ani nikdo z jejich nejbližších příbuzných.

„Měl jste tušení, na čem Halliday pracoval všechny ty roky, které strávil v ústraní?“ dotázal se další reportér.

„Ne. Předpokládal jsem, že asi pracuje na nějaké nové hře. Jim vždycky pracoval na nějaké nové hře. Pro něj byla tvorba her stejně nezbytná jako dýchání. Nikdy mě ale nenapadlo, že by plánoval něco... takovýchhle rozměrů.“

„Jako člověk, který znal Jamese Hallidaye ze všech nejlépe, máte nějakou radu pro ty miliony lidí, kteří se teď chystají velikonoční vejce hledat? Kde myslíte, že by měli s tím pátráním začít?“

„Řekl bych, že Jim se vyjádřil dost jasně,“ odpověděl Morrow a poklepal si prstem na spánek, docela stejně jako Halliday ve videonahrávce *Anorakova výzva*. „Jim si vždycky přál, aby všichni sdíleli jeho posedlosti, aby milovali stejné věci, jaké miloval on. Myslím, že tahle soutěž je jeho způsob, jak přimět celý svět právě k tomu.“

~ ~ ~

Zavřel jsem svůj soubor o Morrowovi a zkontroloval si e-mail. Systém mě informoval, že jsem obdržel více než dva miliony nových

nevyžádaných zpráv. Ty se automaticky uložily do samostatné složky, takže jsem je mohl roztřídit později. Ve schránce mi zbyly jen dva vzkazy od lidí z mnou schváleného seznamu kontaktů. Jedna byla od Aecha. Ta druhá přišla od Art3mis.

Napřed jsem otevřel tu zprávu od Aecha. Byl to videomail a v okně na mém monitoru se objevila tvář jeho avatara. „Do prdele!“ zařval. „Vůbec tomu nemůžu uvěřit! Takže tys prolomil tu zatracenou První bránu a ještě pořád jsi mi nezavolal? Tak se ozvi, ty pitomče! Hned! Okamžitě, jak tohle dostaneš!“

Napadlo mě, že bych s tím zavoláním Aechevi pár dní počkal, ale rychle jsem tu myšlenku zavrhl. *Musel* jsem si o tomhle všem s někým promluvit, a Aech byl můj nejlepší kamarád. Pokud existoval někdo, komu jsem mohl důvěřovat, tak to byl on.

Zvedl mi to při prvním zazvonění a v novém okně přede mnou se objevil jeho avatar. „Ty parchante!“ vykřikl. „Ty geniální, mazanej, práskanej parchante!“

„Ahoj, Aeche,“ řekl jsem a usilovně se snažil zachovat kamennou tvář. „Tak co je nového?“

„Co je nového? *Co je nového?* To jako myslíš kromě toho, no jasně, že jsem viděl, jak se jméno mého nejlepšího kámoše objevilo *na prvním místě Výsledkový tabule?* Kromě tohohle jako myslíš?“ Naklonil se blíž, takže jeho ústa kompletně vyplnila videookno, a vykřikl: „Tak teda kromě toho nic moc! Vlastně se nestalo vůbec nic nového!“

Rozesmál jsem se. „Promiň, že mi to chvíli trvalo, než jsem ti zavolal. Včera jsem trochu ponocoval.“

„Ale no ne, tak tys nám ponocoval!“ prohlásil ironicky. „Koukni se na sebe! Jak můžeš bejt tak klidnej! Copak ti nedochází, co tohle znamená? Je to obrovský! Tohle je naprosto neskutečný! Abych nezapomněl... blaho-děsně-přeju, člověče!“ Začal se opakovaně uklánět. „Ponížený služebník!“

„Nech toho, jo? Vždyť zas o tolik nejde. Přece jsem ještě nic opravdu *nevyhrál*...“

„Vždyť zas o tolik nejde!“ vykřikl. „*Vždyť. Zas. O tolik. Nejde?* To si ze mě děláš prdel? Je z tebe teď legenda, člověče. Právě ses stal prvním gunterem v dějinách, co našel Měděnej klíč! A překonal

První bránu! Od týhle chvíle je z tebe bůh! Dochází ti to vůbec, ty pako?“

„Teď ale vážně. Nech toho. Už takhle jsem dost vystresovanej.“

„Viděls zprávy? Celej svět je úplně bez sebe! A gunterský diskusní fóra se z toho můžou posrat! A všichni mluví o *tobě*, amigo.“

„Já vím. Poslyš, doufám, že na mě nejseš naštvanej, že jsem to před tebou držel v tajnosti. Připadal jsem si fakt blbě, že jsem ti nezvedal telefon ani ti neřekl, na co se chystám...“

„Ale no tak!“ Pohrdavě zakoulel očima. „Víš zatraceně dobře, že kdybych byl na tvým místě, udělal bych přesně totéž. Takhle se ta hra hraje. Ale,“ – jeho tón najednou zvažněl – „*fakticky* by mě zajímalo, jak se stalo, že naše kráska Art3mis našla Měděnej klíč a prolomila bránu hnedka po tobě. Z toho všeho by člověk mýsl, že jste vy dva pracovali společně, ale já vím, že je to hovadina. Takže co se stalo? Sledovala tě nebo tak něco?“

Zavrtěl jsem hlavou. „Ne, našla místo, kde je klíč schovaný, ještě dřív než já. Minulý měsíc, říkala. Jenom nebyla až doteď schopná ten klíč získat.“ Na vteřinu jsem se odmlčel. „Fakticky nemůžu zacházet do podrobností bez toho, vždyť víš –“

Aech zvedl obě ruce do vzduchu. „V pohodě. Naprosto chápu. Nerad bych, aby ti nechtěně uklouzla nějaká nápověda.“ Obdařil mě svým typickým širokánským úsměvem a jeho zářivé bílé zuby na moment jako by pohltily půlku videookna. „Vlastně bys měl asi vědět, kde právě teď jsem...“

Upravil virtuální kameru svého videa, takže teď namísto úzkého výseku s jeho obličejem zabírala daleko širší prostor, který mi odhalil, kde je – že stojí hned vedle kopce s plošinou nahoře, přímo před vchodem do Hrobky hrůz.

Údivem mi spadla čelist. „Jak jsi sakra –?“

„No, když jsem viděl včera večer tvoje jméno na všech zpravodajských kanálech, napadlo mi, že za celou tu dlouhou dobu, co tě znám, jsi nikdy neměl dost prachů na nějaký velký cestování. Vlastně na žádný cestování. A tak jsem si spočítal, že pokud jsi našel úkryt Měděného klíče, musí to bejt nejspíš někde poblíž Ludusu. Nebo možná přímo *na* Ludusu.“

„Seš dobřej,“ řekl jsem a myslel jsem to upřímně.

„Vlastně ani moc ne. Celý hodiny jsem si lámal ten svůj mozeček velikosti hrášku, než mě konečně napadlo prohledat mapu Ludusu a kouknout se po krajině popsané v modulu *Hrobka hrůz*. Když jsem to ale udělal, všechno ostatní už docvaklo hladce na místo. A tak jsem tady.“

„Blahopřeju.“

„Jo, no, ono je to docela snadný, když už jsi mě nasměroval.“ Ohlédl se přes rameno k hrobce. „Hledám tohle místo už roky a celou tu dobu ho mám jenom pár kroků od mé vlastní školy! Připadám si jako totální blbec, že jsem na to nepřišel sám.“

„Nejsi žádný blbec,“ namítl jsem. „Limerick jsi rozluštil sám, jinak bys přece nevěděl o modulu *Hrobka hrůz*, ne?“

„Takže nejsi naštvanej?“ zeptal se. „Že jsem využil interních informací?“

Zavrtěl jsem hlavou. „V žádném případě. Já bych udělal to samý.“

„No, tak jako tak ti teď něco dlužím. A nezapomenu na to.“

Pokývl jsem hlavou k hrobce za jeho zády. „Už jsi byl uvnitř?“

„Jo. Vrátil jsem se sem nahoru, abych ti zavolaal, zatímco čekám, až se server o půlnoci zresetuje. Hrobka je právě teď prázdná, protože tvoje kámoška Art3mis tudy profičela už dneska ráno.“

„My nejsme kamarádi,“ řekl jsem. „Prostě se tam jenom ukázala pár minut poté, co jsem získal klíč.“

„Změřili jste síly?“

„Ne. Hrobka patří do nebojový zóny.“ Podíval jsem se na hodiny. „Koukám, že potřebuješ zabít ještě pár hodin, než se to zresetuje.“

„Jo. Studuju zrovna originální D&D modul, abych byl připravenej,“ vysvětlil. „Nechceš mi dát nějaký tipy?“

Zašklebil jsem se na něj. „Ne. V žádným případě.“

„Ani jsem s tím nepočítal.“ Na pár vteřin se odmlčel. „Poslyš, musím se tě na něco zeptat,“ řekl pak. „Zná někdo u vás ve škole jméno tvýho avatara?“

„Ne, dával jsem si pozor, abych ho udržel v tajnosti. Nikdo mě tam jako Parzivala nezná. Dokonce ani učitelé ne.“

„To je dobře,“ prohlásil. „Podnikl jsem stejné opatření. Bohužel někteří ti gunteři, co se často poflakují ve Sklepě, vědí, že oba chodíme do školy na Ludusu, takže je možný, že si to dají nějak dohromady. Hlavně jeden mi dělá starosti...“

Pocítil jsem nával paniky. „I-r0k?“

Aech přikývl. „Volá mi nonstop už od chvíle, co se tvoje jméno objevilo na Výsledkový tabuli, a ptá se, co o tom vím. Sehrál jsem pitomce a on mi na to nejspíš skočil. Pokud se ale na Výsledkový tabuli objeví i moje jméno, začne se vychloubat, že nás zná, to se klidně můžeš vsadit. A až začne vykládat ostatním gunterům, že oba studujeme na Ludusu –“

„Do prdele!“ zaklel jsem. „Tak potom sem zamíří úplně každé gunter v simulaci, aby tu hledal Měděný klíč.“

„Přesně tak,“ řekl Aech. „A nebude trvat dlouho, a o poloze hrobky budou vědět úplně všichni.“

Povzdechl jsem si. „No, tak to bys měl radši ten klíč získat dřív, než se to stane.“

„Vynasnažím se.“ Zvedl výtisk modulu *Hrobka hrůz*, který držel v ruce. „A teď, pokud mě omluvíš, si jdu dneska už postý pročíst tuhle věc.“

„Hodně štěstí, Aechu,“ popřál jsem mu. „Zavolej, až projdeš skrz bránu.“

„Pokud skrz tu bránu projdu...“

„Ty to zvládneš,“ řekl jsem. „A až se ti to povede, měli bysme se sejít ve Sklepě a promluvit si.“

„Jasně, amigo.“

Zamával mi na rozloučenou a já už se chystal hovor ukončit, když tu mě ještě něco napadlo. „Jo a, Aechu?“

„Ano?“

„Možná bys měl trochu oprášit svoje hráčský umění na Joustu,“ řekl jsem. „Ještě před půlnocí, víš.“

Na moment se zatvářil zmateně, pak se mu ale po tváři rozlil chápavý úsměv. „Rozumím,“ řekl. „Díky, kámo.“

„Hodně štěstí.“

Když se jeho videookno zavřelo, najednou jsem se přistihl při úvahách, jestli naše kamarádství s Aechem přečká i všechno to, co

nás ještě čeká. Ani jeden z nás nechtěl pracovat v týmu, takže od téhle chvíle budeme stát proti sobě jako nesmiřitelní soupeři. Nebudu později toho, že jsem mu dneska pomohl, litovat? A nezačnu ho nakonec třeba nenávidět, že jsem ho bezděčně dovedl ke skrýši Měděného klíče?

Zaplašil jsem podobné myšlenky a otevřel e-mail od Art3mis. Byla to staromódní textová zpráva.

Milý Parzivale,

blahopřeju! Vidíš? Jsme teď slavní, přesně jak jsem říkala. I když jsme se tím evidentně dostali do středu všeobecného zájmu. Trochu strašidelný, co?

Díky za ten tip s hraním na levé straně. Měls pravdu. Z nějakého důvodu to fakticky zabralo. Nemysli si ale, že ti teďko něco dlužím, mistře!

První brána byla dost hustá, že? Úplně něco jiného, než co jsem čekala. Bylo by super, kdyby mi Halliday dal možnost zahrát si radši Ally Sheedyovou, ale co už s tím nadělám?

Tenhle nový rébus je fakticky mozkolam, co? Doufám, že nám nebude trvat dalších pět let, než to rozluštíme.

Každopádně, jenom jsem ti chtěla říct, že to pro mě byla čest se s tebou potkat. Doufám, že se naše cesty zase brzy zkříží.

Se srdečným pozdravem,

Art3mis

PS: Uživej si, že seš jednička, dokud můžeš. Nebude to trvat dlouho.

Přečetl jsem si ten její vzkaz několikrát a připitoměle se u toho usmíval jako školák. Pak jsem vyřukal odpověď:

Nejdražší Art3mis,

taky ti blahopřeju. Mělas naprostou pravdu. Soupeření z člověka fakt vydoluje to nejlepší.

Pokud jde o ten tip s hraním nalevo, rádo se stalo. A rozhodně mi teď dlužíš laskavost.

Ten nový rébus je hračka. Vlastně myslím, že už jsem to rozlouskl. Co se u tebe zadrhlo?

Pro mě to taky byla čest, že jsem tě poznal. Kdybys měla někdy chuť pokecat v chatovací místnosti, dej mi vědět.

Nechť tě provází Síla, Arty,

Parzival

PS: Tak ty mě chceš vyzvat na souboj, jo? Připrav se, že to bude bolet, ženská.

Když jsem to ještě asi tak dvacetkrát přepsal, klepl jsem na tlačítko Odeslat. Pak jsem si vyvolal na monitor snímek obrazovky s hádankou Nefritového klíče a začal ji studovat, hezky slabiku po slabice. Nedokázal jsem se ale koncentrovat. Ať jsem se snažil soustředit, jak jsem chtěl, myšlenky mi stále zalétaly zpátky k Art3mis.

0013

AECH PROLOMIL PRVNÍ BRÁNU v časných ranních hodinách příštího dne.

Jeho jméno se objevilo na Výsledkové tabuli na třetím místě, se skóre 108 000 bodů. Odměna za získání Měděného klíče v jeho případě spadla o dalších tisíc bodů, ale hodnota překonání První brány zůstala beze změny, na sto tisících.

Toho samého rána jsem se vrátil do školy. Napadlo mě zavolat, že jsem nemocný, měl jsem ale strach, že by moje absence mohla vzbudit podezření. Když jsem tam dorazil, došlo mi, že jsem se bál zbytečně. Díky náhle obnovenému zájmu o Hon se neobtěžovala ukázat půlka studentů a navíc i pěkných pár učitelů. Protože všichni ve škole znali mého avatara pod jménem Wade3, nikdo mi nevěnoval pozornost. Jak jsem tak bez povšimnutí bloumal chodbami, usoudil jsem, že mě baví mít tajnou identitu. Připadal jsem si díky tomu jako Clark Kent nebo Peter Parker. Napadlo mě, že táta by si tu srandu nejspíš děsně užíval.

To odpoledne poslal I-r0k Aechovi a mně e-maily, ve kterých se nás snažil vydírat. Prohlásil, že pokud mu neřekneme, jak najít Měděný klíč a První bránu, umístí všechno, co o nás ví, na každé gunterské diskusní fórum, co najde. Když jsme odmítli, dostál svým výhružkám a začal každému, kdo byl ochotný ho poslouchat, vykládat, že Aech a já oba studujeme na Ludusu. Pochopitelně neměl jak dokázat, že nás opravdu zná, a mezitím už se objevily stovky dalších gunterů, kteří tvrdili, že jsou našimi blízkými osobními přáteli, takže jsme s Aechem doufali, že ty jeho příspěvky zůstanou bez povšimnutí. Jenže to se pochopitelně nestalo. Přinejmenším dva další gunteri byli natolik inteligentní, aby si vytvořili spojnici mezi Ludusem, limerickem a *Hrobkou hrůz*. Den nato, co I-r0k vypustil

kočku z pytle, se ve čtvrté kolonce na Výsledkové tabuli objevilo jméno „Daito“. A potom, o necelých patnáct minut později, naskočilo na pátém místě „Shoto“. Neznámo jak získali oba svoji kopii Měděného klíče ve stejný den, aniž by museli čekat, až se server o půlnoci zresetuje. Pár hodin nato pak oba, Daito i Shoto, prolomili První bránu.

Nikdo o těchto avatarech nikdy dřív neslyšel, ale podle jejich jmen to vypadalo, že spolupracují, ať už jako dvojice nebo součást klanu. *Shoto* a *daito* jsou japonské výrazy pro krátký a dlouhý meč, které nosí samurajové. Pokud je celá sada pohromadě, označují se oba meče společným termínem *daisho*, a z toho slova se záhy stala přezdívka, pod níž pak tyhle dva všichni znali.

Uplynuly jen čtyři dny, co se moje jméno poprvé objevilo na Výsledkové tabuli, a každých čtyřiaadvacet hodin se zaplnila nová kolonka. Tajemství už teď bylo venku a Hon zřejmě nabíral stále rychlejší obrátky.

Celý týden jsem se nedokázal soustředit na nic z toho, co vykládali mí učitelé. Naštěstí mi do konce zbývaly jen dva měsíce školy a zatím jsem získal dost kreditů, abych mohl odmaturovat, i kdybych se od téhle chvíle už jenom flákal. A tak jsem v jakémsi transu zvolna proplouval z jedné hodiny do druhé a přitom luštil hádanku Nefritového klíče, kterou jsem si v duchu recitoval pořád znovu a znovu.

*Kam mohl kapitán klíč Nefritový uschovat
Než v pustém příbytku, jenž léta rozpadá se
Však na pišťalku teprve smíš zapískat
Až sbírka trofejí se opět zaskví v plné kráse*

Podle mé učebnice anglické literatury se básni o čtyřech verších se střídavým rýmem říká quatrain, a tak jsem tohle slovo použil jako přezdívku pro rébus. Každý večer po škole jsem se odhlásil z OASIS a plnil prázdné stránky svého grálového deníku možnými výklady quatrainu.

O jakém „kapitánovi“ to Anorak mluvil? Kapitánovi Kangaroo? Kapitánovi Amerika? Kapitánovi Bucku Rogersovi ze dvacátého pátého století?

A kde má sakra být ten „pustý příbytek, jenž léta rozpadá se“? Tahle část nápovědy mi připadala k zešílení nekonkrétní. Dům v Middletownu, kde Halliday strávil dětství, se rozhodně nedal označit za „rozpadávající se“; co když ale mluvil o nějakém jiném domě v jeho rodném městě? To mi ovšem připadalo moc snadné a navíc to bylo příliš blízko úkrytu První brány.

Zpočátku jsem si myslel, že rozpadávající se příbytek by mohl být narážkou na *Pomstu šprtů*, jeden z Hallidayových oblíbených filmů. V tomhle snímku si špti z názvu pronajali zchátralý dům a pak si ho dali do pořádku (za doprovodu klasické hudební montáže z osmdesátých let). Navštívil jsem repliku domu z *Pomsty šprtů* na planetě Skolnick a strávil celý den jeho prohledáváním, vyklubala se z toho ale jen slepá ulička.

Poslední dva řádky quatrainu mi taky zůstávaly naprostou záhadou. Na první pohled se v nich říkalo, že až člověk najde ten pustý příbytek, bude muset sesbírat hromadu „trofejí“ a pak zapískat na nějakou písťalku. Nebo byla ta slova *zapískat na písťalku* myšlena v hovorovém smyslu, tedy jako „prozradit tajemství“ nebo „někoho prásknout“? Tak jako tak mi to nedávalo žádný smysl. Dál jsem si ale procházel každý verš, slovo za slovem, dokud jsem neměl pocit, že se mi mozek začíná měnit v zubní pastu Aquafresh.

~ ~ ~

V pátek po škole toho dne, kdy Daito a Shoto překonali První bránu, jsem seděl v ústraní pár mil od své školy, na strmém kopci s osamělým stromem na vrcholku. Rád jsem si sem chodíval číst, dělat domácí úkoly nebo se prostě jen tak těšit výhledem na okolní zelené louky. Ve skutečném světě jsem se k takovémuhle obrázku nedostal.

Jak jsem tak seděl pod tím stromem, pustil jsem se znova do třídění těch milionů vzkazů, které mi ještě pořád blokovaly schránku. Probíral jsem se jimi celý týden. Dostával jsem poštu od lidí z celého světa. Blahopřání. Prosby o pomoc. Výhrušky smrti. Žádosti

o interview. Několik dlouhých, nesouvislých listů plných sprostých urážek od gunterů, kteří se z hledání vejce očividně pomátli. Taky jsem obdržel nabídky ke vstupu do čtyř největších gunterských klanů: Oviraptorů, Klanu osudu, Pánů klíče a Týmu Banzai. Všem jsem řekl: děkuji, ale nemám zájem.

Když mě unavila „fanouškovská pošta“, vybral jsem všechny vzkazy, které byly označeny jako „obchodní“, a začal pročitat tyhle. Zjistil jsem, že mi přišlo několik nabídek od filmových studií a knižních nakladatelů, kteří projevíli zájem o zakoupení práv na můj životní příběh. Všechny jsem je vymazal, protože jsem byl rozhodnutý nikdy neodhalit svou pravou totožnost světu. Nebo přinejmenším dokud nenajdu to vejce.

Taky jsem obdržel řadu návrhů na propagační smlouvy od společností, které chtěly využít Parzivalovo jméno a obličej k prodeji svých služeb a produktů. Jeden obchodník s elektronikou projevil zájem použít mého avatara k propagaci vlastní řady imerzního OASIS hardwaru, aby mohl prodávat „Parzivalem schválené“ haptické simulátory, rukavice a vizory. Taky jsem dostal nabídky od řetězce vyrábějícího a rozvážejícího pizzu, výrobce bot a onlineového obchodu, který dodával zakázkové oblečení pro avatary. Našla se tam i jedna firma na výrobu hraček, která chtěla vytvořit řadu Parzivalových krabiček na obědy a akčních figurek. Tyto společnosti mi hodlaly platit v OASIS kreditech, které by se převáděly přímo na účet mého avatara.

Nedokázal jsem uvěřit vlastnímu štěstí.

Zareagoval jsem na úplně všechny ty propagační nabídky s tím, že je přijmu za následujících podmínek: nebudu muset odhalit svou pravou identitu a budu podnikat výhradně prostřednictvím svého OASIS avatara.

Do hodiny mi začaly přicházet odpovědi s připojenými smlouvami. Nemohl jsem si dovolit právníka, který by se na ně podíval, všechny ale měly vypršet během roku, a tak jsem do toho šel zkrátka po hlavě, každou jsem opatřil elektronickým podpisem a e-mailem ji poslal zpátky spolu s trojrozměrným modelem mého avatara, který mohli použít pro reklamní účely. V případech, kdy mě požádali o krátkou ukázkou hlasu mého avatara, jsem jim přeposlal

uměle upravený záznam hlubokého barytonu, díky němuž jsem zněl jako jeden z těch chlapů, co namlouvají komentáře k filmovým trailerům.

Jakmile to všechno obdrželi, informovali mě noví sponzoři mého avatara, že první část plateb dorazí na můj OASIS účet během následujících osmačtyřiceti hodin. Finanční částka, kterou jsem měl tímto způsobem získat, ze mě ovšem žádného boháče nedělala. Ne v dlouhodobém měřítku. Ale klukovi, který vyrůstal zcela bez prostředků, to připadalo jako hotové jmění.

Provedl jsem pár rychlých výpočtů. Pokud se budu chovat šetrně, postačí mi ty peníze k tomu, abych se odstěhoval z Komínů a pronajal si někde malý byt se základním příslušenstvím. Přinejmenším na rok. Už jenom samotná ta představa mě plnila radostným vzrušením. Snil jsem o úniku z Komínů, kam až moje paměť sahala, a teď to vypadalo, že se ten sen opravdu uskuteční.

Jakmile jsem vyřídil ty propagační smlouvy, pokračoval jsem v třídění onlineové pošty. Když jsem rozdělil zbývající vzkazy podle odesílatele, zjistil jsem, že jsem obdržel více než pět tisíc e-mailů od Innovative Online Industries. Ve skutečnosti se vlastně jednalo o pět tisíc kopií téhož e-mailu. Posílali mi tutěž zprávu pořád dokola celý týden už od chvíle, kdy se moje jméno poprvé objevilo na Výsledkové tabuli. A pokračovali v tom dál a dál, přicházela mi jedna každou minutu.

Šixeři mě tou poštou přímo bombardovali, aby si pojistili, že upoutají mou pozornost.

Všechny e-maily nesly označení *Nejvyšší priorita* a na řádce s předmětem stálo **NALÉHAVÁ OBCHODNÍ NABÍDKA – PŘEČTĚTE PROSÍM OKAMŽITĚ!**

V okamžiku, kdy jsem jeden z nich otevřel, odeslalo se zpět do IOI potvrzení o doručení zprávy, ze kterého se dozvěděli, že jsem si jejich vzkaz konečně přečetl. Potom mi jej přestali posílat.

Vážený pane Parzivale,

předně mi dovolu, abych Vám pogrataloval k Vaším nedávným úspěchům, jichž si my v Innovative Online Industries vysoce ceníme.

V zastoupení IOI bych Vám rád učinil velice lukrativní obchodní nabídku, jejíž přesné podrobnosti můžeme prodiskutovat při soukromé chatlinkové schůzce. Použijte, prosím, připojenou kontaktní kartu, jejímž prostřednictvím se se mnou můžete spojit, kdykoli se Vám to bude hodit, bez ohledu na den či hodinu.

Vzhledem k naší pověsti v rámci gunterské komunity bych chápal, pokud se snad rozpakujete se mnou promluvit. Uvědomte si však laskavě, že pokud se rozhodnete naši nabídku nepřijmout, máme v úmyslu obrátit se na všechny Vaše konkurenty. Doufám, že nám přinejmenším prokážete tu čest a stanete se prvním, kdo si naši štědrá nabídku vyslechne. Co můžete ztratit?

Děkuji za Vaši laskavou pozornost. Těším se na rozhovor s Vámi.

S úctou

Nolan Sorrento

Šéf operací

Innovative Online Industries

I přes solidní tón tohoto dopisu byla hrozba skrytá pod povrchem průzračně jasná. Sixeři mě chtěli naverbovat mezi sebe. Nebo mi chtěli zaplatit, abych jim řekl, jak najít Měděný klíč a prolomit První bránu. A pokud odmítnu, obrátí se na Art3mis, pak na Aecha, Daita, Shota a všechny ostatní guntery, kterým se podaří dostat své jméno na Výsledkovou tabuli. Ti nestydatí korporátní slizouni se nezastaví, dokud nenajdou někoho dost pitomého nebo zoufalého, aby to vzdal a prodal jim informace, které potřebují.

Mým prvotním impulzem bylo všechny kopie tohoto e-mailu vymazat a předstírat, že jsem ho nikdy nedostal; pak jsem si to ale rozmyslel. Chtěl jsem přesně vědět, co se mi IOI chystá nabídnout. A nemohl jsem si nechat ujít šanci na setkání s Nolanem Sorrentem, nechvalně proslulým vůdcem Sixerů. Schůzka prostřednictvím chatlinku v sobě neskrývala žádné nebezpečí, pokud si budu dávat pozor na to, co řeknu.

Napadlo mě, že bych se před svým „pohovorem“ nechal teleportovat na Incipio a koupil tam pro svého avatara nějaký nový ohoz. Možná na míru šitý oblek. Něco okázalého a drahého. Pak

jsem si to ale rozmyslel. Neměl jsem nejmenší důvod téhle sračkoidní společnosti cokoli dokazovat. Koneckonců, byl jsem teď slavný. Přihasím si to na tu schůzku pěkně ve svých obyčejných hadrech a s přístupem „vlezte mi všichni na záda“. Vyslechnu si jejich nabídku a pak jim povím, aby mi políbili můj simulovaný zadek. Možná si celou tu věc nahraju a později ji vyvěším na YouTube.

Stejně jsem se na schůzku ale připravil. Vyvolal jsem si vyhledávací engine a zjistil si o Nolanu Sorrentovi všechno, co se dalo. Získal titul Ph.D. v počítačové vědě. Než se stal šéfem operací IOI, pracoval jako úspěšný herní designér a dohlížel na vývoj několika RPG z pohledu třetí osoby, které běžely v rámci OASIS. Vyzkoušel jsem všechny jeho hry a přišly mi vážně hodně dobré. Býval slušný programátor, ještě než zaprodal svou duši. Nebylo těžké uhodnout, proč ho IOI najalo, aby se postavil do čela těch jejich poskoků. Spočítali si, že herní designér má největší šanci vyřešit tu Hallidayovu obří videoherní hádanku. Jenže Sorrento a Sixeři na tom makali už víc než pět let, a pořád neměli v rukou žádné hmatatelné výsledky svého úsilí. A teď, když se na Výsledkové tabuli začala objevovat jména gunterských avatarů zleva zprava, museli být hlavouni z IOI vzteky bez sebe. Sorrento to nejspíš od svých nadřízených pořádně schytával. Napadlo mě, jestli to byl Sorrentův nápad, aby se mě pokusil zlanářit, nebo jestli to dostal příkazem.

Jakmile jsem měl dostupné materiály o Sorrentovi prostudované, získal jsem pocit, že teď už jsem připravený zasednout ke stolu s ďáblem. Vytáhl jsem si kontaktní kartu připojenou k Sorrentově e-mailu a klikl na chatlinkovou zvací ikonu dole.

0014

KDYŽ JSEM NAVÁZAL CHATLINKOVÉ SPOJENÍ, zhmotnil se můj avatar na rozlehlé pozorovací palubě s ohromujícím výhledem na více než tucet světů OASIS vznášejících se v černočerném prostoru za vyklenutým oknem. Vypadalo to, že jsem na nějaké vesmírné stanici nebo v hodně velké dopravní lodi, nedokázal jsem poznat, co z toho.

Chatlinkové schůzky fungovaly jinak než chatovací místnosti a byly pro pořadatele daleko nákladnější. Když jste otevřeli chatlink, došlo k projekci nehmotné kopie vašeho avatara do jiné lokality OASIS. Váš avatar tam ve skutečnosti nebyl, a tak se ostatním avatarům jevil trochu jako průsvitný přízrak. Pořád ale mohlo v omezené míře docházet k interakci s vaším okolím – mohli jste procházet dveřmi, posadit se do židle a tak podobně. Chatlinky se používaly převážně pro podnikatelské účely, když chtěla některá společnost uspořádat schůzku na konkrétním místě v OASIS bez toho, aby plýtvala časem a penězi na dopravu všech avatarů na dané místo. Tohle bylo poprvé, co jsem jeden z nich použil i já.

Obrátil jsem se a zjistil, že můj avatar stojí před velkým recepčním stolem ve tvaru písmene C. Nad ním se vznášelo firemní logo IOI – obrovská, navzájem se překrývající chromová písmena, dvacet stop vysoká. Když jsem přistoupil ke stolu, neuvěřitelně krásná blondřatá recepční, která seděla za ním, se zvedla, aby mě přivítala. „Pane Parzivale,“ oslovila mě a zlehka se uklonila. „Vítejte v Innovative Online Industries! Vydržte chvíličku, pan Sorrento už je na cestě, aby vás pozdravil osobně.“

Vůbec jsem netušil, jak je to možné, protože jsem dopředu nikoho neupozornil, že se ukážu. Zatímco jsem čekal, pokusil jsem se zaktivovat videorekordér svého avatara, IOI ale nahrávání této

chatlinkové schůzky znemožnilo. Očividně nechtěli, abych získal videodůkaz toho, co se má odehrát. Tolik k mému plánu umístit tento rozhovor na YouTube.

Ani ne o minutu později se objevil další avatar, který vešel dovnitř skrz automatické dveře na protější straně pozorovací paluby. Zamířil přímo ke mně a jeho boty hlasitě klapaly po naleštěné podlaze. Byl to Sorrento. Poznal jsem ho, protože nepoužíval standardního avatara Sixerů – to patřilo k výsadám jeho postavení. Avatarova tvář odpovídala Sorrentovým fotkám, které jsem viděl na internetu. Blond vlasy a hnědé oči, jestřábí nos. Na sobě ale měl běžnou uniformu Sixerů – tmavě modrou kombinézu se zlatými epoletami na ramenou a stříbrným logem IOI na pravé straně hrudi, pod nímž se skvělo jeho zaměstnanecké číslo: 655321.

„Konečně!“ prohlásil, když došel ke mně, a vycenil zuby ve vlčím šklebu. „Proslulý Parzival nás poctil svou přítomností!“ Natáhl ke mně pravačku v rukavici. „Nolan Sorrento, šéf operací. Je to pro mne čest se s vámi setkat.“

„Jo,“ řekl jsem. Ze všech sil jsem se snažil, aby to znělo odměřeně. „No, zřejmě nápodobně.“ Přestože se jednalo o chatlinkovou projekci, stejně mohl můj avatar alespoň naznačit, že tou nataženou rukou potřásá. Já ale namísto toho upřel zrak na podlahu, jako by mi nabízel mrtvou krysou. Po pár vteřinách ruku spustil, úsměv z tváře se mu ale nevytratil. Naopak se ještě rozšířil.

„Prosím, pojdte za mnou.“ Vedl mě přes palubu zpátky k těm automatickým dveřím, které se otevřely a za nimi se objevil prostorný hangár. Uvnitř stál jediný meziplanetární raketoplán ozdobený logem IOI. Sorrento už se do něj chystal nastoupit, já se ale u paty rampy zastavil.

„Proč jste se vůbec obtěžovali mě sem dopravovat přes chatlink?“ zeptal jsem se a ukázal na startovací kóji, kde jsme stáli. „Proč jste mi tu svoji obchodní nabídku nepředložili jednoduše v chatovací místnosti?“

„Mějte se mnou, prosím, trpělivost,“ řekl. „Tenhle chatlink je *součástí* naší obchodní nabídky. Chceme vám poskytnout stejné zážitky, jaké byste okusil, kdybyste přišel navštívit naše ústředí osobně.“

To zrovna, pomyslel jsem si. Kdybych tam přišel osobně, ocitl by se můj avatar v obklíčení tisícovek Sixerů a byl bych vám vydán na milost.

Vystoupil jsem za ním do raketoplánu. Rampa se zatáhla a my vylétli z kóje ven. Přes panoramatická okna lodě jsem teď viděl, že opouštíme jednu z orbitálních vesmírných stanic Sixerů. Přimo před námi se rýsovala planeta IOI-1, která měla podobu obrovité chromové koule. Připomínala mi ty zabijácké létající koule ze série filmů *Phantasm*. Gunteri označovali IOI-1 za „domovskou planetu“ Sixerů. Společnost ji vytvořila krátce poté, co začala soutěž, aby jí sloužila jako onlineová operační základna.

Náš raketoplán, který zřejmě letěl na autopilota, rychle dorazil k planetě a začal klouzat nad jejím zrcadlicím povrchem, až jsme ji jednou kompletně obkroužili. Celou dobu jsem vyhlížel z okna. Pokud jsem věděl, takovéohle vyhlídkového letu se ještě nikdy žádnému gunterovi nedostalo.

Povrch IOI-1 pokrývaly od jednoho pólu k druhému zbrojnice, bunkry, skladiště a letecké hangáry. Viděl jsem taky letiště, kterými byla planeta všude posetá a na nichž stály, připraveny do akce, řady blyštících se bojových vesmírných lodí, raketoplánů a mechanizovaných bitevních tanků. Sorrento nepronesl za celou dobu, co jsme obhlíželi armádu Sixerů, ani slovo. Jednoduše mě nechal, abych to všechno vstřebal sám.

Snímky IOI-1 už jsem viděl dřív, byly však v nízkém rozlišení a pořízené z velké vzdálenosti, až za hroznou sítí obrany, která planetu obklopovala. Větší klany už několik let otevřeně spřádaly plány, že Operační komplex Sixerů zlikvidují atomovou bombou, nikdy se jim ale nepodařilo prolomit tu obrannou síť ani dostat se na povrch planety.

Když jsme končili okružní let, vyhoupl se ve výhledu před námi Operační komplex IOI. Sestával ze tří věží se zrcadlovým povrchem – dvěma pravoúhlými mrakodrapy obklopujícími z obou stran jeden kruhový. Při pohledu seshora tvořily všechny tři dohromady obrovské logo IOI.

Raketoplán zpomalil, chvíli se vznášel nad věží ve tvaru písmene O a pak se spirálovitě spustil dolů na malou přistávací plochu na

střeše. „Impozantní baráčky, nemyslíte?“ prolomil Sorrento konečně ticho, když jsme dosedli a rampa se vysunula.

„Nevypadá to zle.“ Byl jsem pyšný na klidný tón svého hlasu. Pořád ještě se mi z toho všeho, co jsem viděl, točila hlava. „Tohle je OASIS replika skutečných věží IOI, které se nacházejí v centru Columbusu, že jo?“ řekl jsem.

Sorrento přikývl. „Ano, v columbuském komplexu sídlí ústředí naší společnosti. Většina mého týmu pracuje v téhle centrální věži. Fakt, že se nacházíme v bezprostřední blízkosti GSS, eliminuje jakoukoli možnost systémového zpoždování. A, samozřejmě, Columbus netrpí opakovanými výpadky elektřiny, které trápí většinu velkých měst v USA.“

Neříkal nic objeveného. Společnost Gregarious Simulation Systems měla skutečně své sídlo v Columbusu, a proto se zde nacházel i hlavní OASIS server vault. Redundantní zrcadlové servery byly rozptýlené po celém světě, všechny ale napojené na hlavní uzel v Columbusu. To byl důvod, proč se za ta desetiletí od spuštění simulace stala z tohoto města jakási high-tech Mekka. Právě v Columbusu mohl uživatel OASIS získat nejrychlejší a nejspolehlivější připojení na simulaci. Většina gunterů snila o tom, že se tam jednoho dne přestěhuje, mě nevyjímaje.

Následoval jsem Sorrenta ven z raketoplánu do výtahu, který sousedil s přistávací plochou. „Za těch posledních pár dní se z vás stala docela celebrita,“ poznamenal, když jsme jeli dolů. „Musí to pro vás být ohromně vzrušující. A nejspíš taky trochu děsivé, co? Víte, že teď vlastníte informace, pro které by byly miliony lidí ochotné vraždit?“

Čekal jsem od něj, že řekne něco podobného, takže jsem měl odpověď už dopředu připravenou. „Nevadilo by vám, kdybychom přeskočili tu zastrašovací taktiku a psychologické hrátky? Jednoduše mi sdělte podrobnosti své nabídky. Mám na práci i jiné věci.“

Usmál se na mě, jako bych byl nějaké přemoudřelé dítě. „Ano, tím jsem si jistý,“ řekl. „Ale pokud jde o naši nabídku, nedělejte, prosím, žádné unáhlené závěry. Myslím, že budete vcelku překvapený.“ A pak s náhlým nádechem ocelového tónu v hlase dodal: „Vlastně jsem si tím jistý.“

Ze všech sil jsem se snažil skrýt strach, který jsem v tu chvíli pocítil. Jen jsem zakoulel očima a prohlásil: „Když to říkáte.“

Když jsme dorazili na 105. poschodí, ozvalo se zvukové znamení a dveře výtahu se šelestivě rozevřely. Prošel jsem v Sorrentových stopách kolem další recepční a pak jsme pokračovali dlouhou, jasně osvětlenou chodbou. Výzdoba jako by vypadla z nějakého utopického sci-fi filmu. Samá špičková technologie a dokonalost. Cestou jsme minuli několik dalších sixerských avatarů, kteří v okamžiku, kdy zahlédli Sorrenta, okamžitě strnuli v pozoru a zasalutovali mu, jako by to byl nějaký prominentní generál. Sorrento jejich pozdravy neopětoval ani nevěnoval svým podřízeným sebemenší pozornost.

Nakonec mě dovedl do obrovské otevřené místnosti, která zřejmě zabírala většinu 105. poschodí. Vyplňovalo ji hotové moře kóji navzájem oddělených vysokými stěnami, a v každé z nich seděl jeden člověk zapasovaný do špičkového imerzního simulátoru.

„Vítejte v Oologické divizi IOI,“ prohlásil Sorrento s očividnou pýchou.

„Takže tohle je teda centrála SiXráčů, jo?“ prohodil jsem, zatímco jsem se rozhlížel kolem.

„Není třeba být hrubý,“ řekl Sorrento. „Může to být i váš tým.“

„Dostal bych dokonce i vlastní kóji?“

„Ne. Měl byste soukromou kancelář s velice hezkým výhledem.“
Usmál se. „I když nemyslím, že byste trávil moc času koukáním z okna.“

Ukázal jsem na jeden ten nový imerzní simulátor Habashaw. „Prima kousek,“ poznamenal jsem. A taky že opravdu byl. Vrchol moderní technologie.

„Ano, je to vážně paráda, co?“ přitakal. „Naše imerzní simulátory jsou značně modifikované a všechny navzájem síťově propojené. Tento systém umožňuje, aby každého z našich oologických avatarů ovládalo větší množství operátorů. Takže v závislosti na překážkách, na něž avatar narazí při svém pátrání, můžeme kontrolu nad ním okamžitě předat takovému členu týmu, kterého jeho schopnosti lépe kvalifikují pro zvládnutí dané situace.“

„No jo, ale to je podvod,“ namítl jsem.

„Ale no tak,“ zakouel očima. „O ničem takovém tady nemůže být řeč. Hallidayova soutěž nemá žádná pravidla. Je to jedna z dlouhé řady kolosálních chyb, kterých se ten starý blázen dopustil.“ Než jsem mohl odpovědět, Sorrento znovu vykročil a vedl mě hlouběji do toho labyrintu kójí. „Všichni naši oologové jsou hlasově propojení s podpůrným týmem,“ pokračoval. „Tvoří ho badatelé zabývající se Hallidayem, experti na videohry, popkulturní historici a kryptologové. Všichni společně pomáhají našim avatarům překonat každý problém a vyřešit každou hádanku, na kterou narazí.“ Obrátil se ke mně a usmál se. „Jak vidíte, máme všechno důkladně pokryté, Parzivale. Proto vyhrájeme.“

„Jasně,“ řekl jsem. „Odvedli jste tady fakticky pořádný kus práce, lidi. Bravo. Takže, proč tady spolu vlastně vůbec mluvíme? No jo, už si vzpomínám. Nemáte nejmenší tušení, kde se schovává Měděný klíč, a potřebujete moji pomoc, abyste ho našli.“

Sorrentovy oči se na moment zúžily, pak se rozesmál. „Líbíte se mi, chlapče,“ usmál se na mě. „Jste chytrý. A máte kuráž. Dvě vlastnosti, které velice obdivuju.“

Pokračovali jsme v chůzi. Po pár minutách jsme dorazili do Sorrentovy obrovské kanceláře. Její okna nabízela úžasný výhled na okolní „město“. Nebe plnila létající auta a raketoplány a simulované slunce planety právě začínalo zapadat. Sorrento se posadil za svůj stůl a pokynul mi k židli přímo naproti sobě.

Tak, a je to tady, pomyslel jsem si v duchu, když jsem si sedal. Hlavně zachovej klid, Wade.

„Takže přejdu rovnou k věci,“ prohlásil Sorrento. „IOI si vás chce najmout. Jako konzultanta, abyste nám asistoval při hledání Hallidayova velikonočního vejce. Budete mít k dispozici veškeré rozsáhlé zdroje naší společnosti. Peníze, zbraně, magické předměty, dopravní prostředky, artefakty. Stačí říct.“

„Jaký bych měl titul?“

„*Hlavní oolog*,“ odpověděl. „Budete šéfem celé divize, podřízeným pouze mně. Mluvíme tady o pěti tisících perfektně vytrénovaných a k boji připravených avatarů, kteří budou všichni přijímat příkazy přímo od vás.“

„To zní fakt skvěle,“ řekl jsem a snažil se, aby to znělo nenuceně.

„Samozřejmě že ano. Ale to není všechno. Výměnou za vaše služby jsme ochotni platit vám dva miliony dolarů ročně, s bonusem ve výši jednoho milionu dolarů, který dostanete okamžitě při podepsání smlouvy. A pokud nám to vejce pomůžete nalézt, čeká vás další bonus ve výši pětadvaceti milionů dolarů.“

Předstíral jsem, že si všechny ty částky přepočítávám na prstech. „Páni,“ řekl jsem a snažil se o ohromený tón. „Můžu pracovat i z domova?“

Sorrento zřejmě nedokázal rozeznat, jestli si z něho utahuju nebo ne. „Ne,“ prohlásil. „Obávám se, že to nepůjde. Musel byste se přesunout sem do Columbusu. Poskytneme vám ale prvotřídní ubytování tady v budově. A pochopitelně soukromou kancelář. Vlastní nejmodernější imerzní simulátor –“

„Zadržte,“ zvedl jsem ruku. „Chcete říct, že bych musel bydlet přímo v mrakodrapu IOI? S váma? A se všema ostatníma SiXrá – *oologama*?“

Přikývl. „Jen dokud se nám s vaší pomocí nepodaří najít to vejce.“

Měl jsem co dělat, abych se nezačal smát. „A co benefity? Zajistíte mi zdravotní péči? Zubaře? Očáře? Klíče k toaletám pro vedení? Takovýhle hovadiny?“

„Pochopitelně.“ V jeho hlase se začínala ozývat netrpělivost. „Takže? Co na to říkáte?“

„Dostanu pár dnů na rozmyšlenou?“

„To bohužel nepůjde,“ prohlásil. „Za pár dní už může být po všem. Potřebujeme vaši odpověď hned.“

Pohodlně jsem se opřel, zadíval se do stropu a předstíral, že tu nabídku zvažuju. Sorrento zatím čekal a soustředěně mě pozoroval. Už jsem se mu chystal dát dopředu připravenou odpověď, když zvedl ruku.

„Ještě mě chvíli poslouchejte, než odpovíte,“ řekl Sorrento. „Vím, že většina gunterů lpí na tom absurdním názoru, že IOI je ztělesněním zla. A že Sixeři jsou bezohlední korporátní paraziti, co nemají žádnou čest a žádný respekt ke skutečnému duchu soutěže. Že jsme všichni zaprodanci. Správně?“

Přikývl jsem a jen stěží potlačil nutkání dodat: „Mírně řečeno.“

„To je ovšem naprosto směšné,“ prohlásil a obdařil mě blahosklonným úsměvem, který, měl jsem jisté podezření, byl dílem diplomatického softwaru, který používal. „Sixeři se v podstatě nijak neliší od kteréhokoli jiného gunterského klanu, snad až na to, že mají lepší finanční zázemí. Kupředu nás žene stejná posedlost jako guntery. A máme stejný cíl.“

Ale jaký je to cíl? chtělo se mi vykřiknout. Zničit OASIS jednou provždy? Pokřivit a pošpinit jedinou věc, díky které jsou naše životy snesitelné?

Sorrento si moje mlčení zřejmě vyložil jako znamení, že má pokračovat. „Víte, na rozdíl od všeobecného přesvědčení se OASIS vážně zas až tak drasticky nezmění, až nad ním IOI převezme kontrolu. Jistě, budeme muset začít od všech vybírat měsíční uživatelský poplatek. A zvýšit reklamní výnosy simulace. Také ale plánujeme provést spoustu vylepšení. Obsahové filtry. Přísnější stavební směrnice. Chystáme se udělat z OASIS lepší místo.“

Ne, pomyslel jsem si. Vy se ho chystáte proměnit ve fašistický korporátní tematický park, kde ta hrstka lidí, kteří si ještě budou moct dovolit zaplatit za přístup, už nebude mít ani za mák svobody.

Vyslechl jsem si toho z obchodní nabídky toho blba tak akorát, víc už jsem vydržet nedokázal.

„Tak fajn,“ prohlásil jsem. „Počítejte se mnou. Máte mě na háčku. Nebo jak tomu, lidi, říkáte. Jsem váš.“

Sorrento se zatvářil překvapeně. Tohle očividně nebyla ta odpověď, kterou očekával. Zešíroka se usmál a už se mi chystal znovu podat ruku, když jsem ho zarazil.

„Mám ale tři drobné podmínky,“ řekl jsem. „Za prvé, chci bonus padesát milionů dolarů, až vám to vejce najdu. Žádných pětadvacet. Půjde to?“

Ten chlap ani nemrkl okem. „Dohodnuto. Jaké jsou vaše zbylé podmínky?“

„Nechci být něčí zástupce,“ prohlásil jsem. „Chci váš džob, Sorrento. Chci stát v čele celého toho cirkusu. Šéf operací. *El Numero Uno*. Jo, a taky chci, aby mě všichni tady povinně oslovovali *El Numero Uno*. Je to možný?“

Moje ústa jako by fungovala nezávisle na mozku. Nedokázal jsem si pomoci.

Sorrentův úsměv se vytratil. „Co dál?“

„Nechci pracovat s váma.“ Namířil jsem na něj prst. „Naskakuje mi z vás vyrážka. Pokud ale budou vaši nadřízení ochotní vás vyrazit a přenechat mi váš post, jdu do toho. Dohodnutá věc.“

Ticho. Sorrentova tvář se proměnila v nehybnou masku. Některé emoce, jako hněv a pobouření, nejspíš jeho obličejový software odfiltroval.

„Co kdybyste se spojil se svými šéfy a dal mi vědět, jestli s tím souhlasí?“ zeptal jsem se. „Nebo nás celou tu dobu sledují? Klidně bych se vsadil, že jo.“ Zamával jsem neviditelným kamerám. „Ahoj, kluci! Tak co na to říkáte?“

Následovalo další dlouhé ticho, během něhož na mě Sorrento jen beze slova zíral. „Samozřejmě že nás sledují,“ prohlásil konečně. „A právě mě informovali, že jsou ochotní přistoupit na všechny vaše požadavky.“ Z jeho hlasu nezaznívala ani stopa zloby.

„Vážně?“ řekl jsem. „Skvělé! Kdy můžu začít? Nebo, to je ještě podstatnější, kdy můžete vy odejít?“

„Okamžitě,“ odpověděl. „Společnost připraví smlouvu a pošle ji ke schválení vašemu právníkovi. Pak vás letecky dopravíme – *dopraví* sem do Columbusu, kvůli podepsání papírů a uzavření dohody.“ Postavil se. „To by mělo ukončit –“

„Vlastně –“ Zvedl jsem ruku a znovu ho tím přerušil. „Posledních pár vteřin jsem si to ještě nechal trochu projít hlavou a budu muset tu vaši nabídku odmítnout. Myslím, že si to vejce radši najdu sám, díky.“ Zvedl jsem se. „Vy a všichni vaši SiXráci si můžete klidně políbit prdel.“

Sorrento se rozesmál. Byl to dlouhý, srdečný smích, ze kterého mi až přeběhl mráz po zádech. „No páni, vy jste ale dobří! To bylo *tak* dobré! Fakt jste si s náma moc pěkně pohrál, chlapče!“ Když jeho smích postupně utichl, pokračoval: „*Tohle* je odpověď, kterou jsem čekal. Takže teď, pokud dovolíte, vám předložím druhou nabídku.“

„Ono je jich víc?“ Zase jsem se posadil a položil si nohy na jeho stůl. „Tak fajn. Ven s tím.“

„Převedeme pět milionů dolarů přímo na váš OASIS účet, *hned teď*, výměnou za návod, jak se dostat k První bráně. To je vše. Jediné, co musíte udělat, je poskytnout nám detailní a přesné instrukce, jak provést to, co se podařilo vám. Dál už to přebereme sami. Vy si můžete klidně pokračovat v hledání na vlastní pěst. A tahle transakce zůstane naším tajemstvím. Nikdo se o tom nikdy nedozví.“

Připouštím, že jsem o tom opravdu na malou chvíli zauvažoval. Pět milionů dolarů by mě zajistilo na zbytek života. A i kdybych pomohl Sixerům prolomit První bránu, neměli žádnou záruku, že se jim podaří překonat ty druhé dvě. Pořád jsem si nebyl jistý, jestli to dokážu já *sám*.

„Věřte mi, synku,“ řekl Sorrento. „Tuhle nabídku byste měl přijmout. Dokud můžete.“

Ten jeho otcovský tón mě neskutečně dožíral, a tím mi vlastně pomáhal zatvrdit se ve svém odhodlání. Prostě jsem se nemohl zaprodat Sixerům. Kdybych to udělal, a jim se nakonec podařilo tu soutěž vyhrát, odpovědnost by padala na moji hlavu. S tímhle bych v žádném případě nedokázal žít. Jenom jsem doufal, že Aech, Art3mis a všichni ostatní gunteři, na které se obrátí, to budou vidět stejně.

„Půjdu,“ prohlásil jsem. Sundal jsem nohy ze stolu a postavil se. „Díky za váš čas.“

Sorrento se na mě smutně zadíval a pak mi pokynul, abych se zase posadil. „Vlastně ještě nejsme tak docela hotoví. Máme pro vás ještě jeden návrh, Parzivale. A na konec jsem si schoval to nejlepší.“

„Vám to ještě nedošlo? *Mě si koupit nemůžete*. Takže táhněte do prdele. Adios. Sbohem.“

„Posad'te se, Wade.“

Ztuhl jsem. Opravdu právě použil mé pravé jméno? „Přesně tak,“ vyštěkl Sorrento. „Víme, kdo jste. Wade Owen Watts. Narozen dvanáctého srpna 2024. Oba rodiče zemřeli. A taky víme, *kde* jste. Bydlíte u své tety na parkovišti obytných přívěsů, které se nachází na Portland Avenue v Oklahoma City. Jednotka 56-K, abych byl přesný. Podle našeho sledovacího týmu jste byl naposledy viděn, jak před

třemi dny vstupujete do karavanu své tety, a zatím jste ho neopustil. Což znamená, že jste pořád ještě tam.“

Přímo za jeho zády se otevřelo okno, které přenášelo živé záběry z Komínů, kde jsem bydlel. Šlo o pohled ze vzduchu, pořízený nejspíš z letadla nebo ze satelitu. Z tohoto úhlu mohli monitorovat jen dva hlavní východy z karavanu. Takže mě neviděli, jak každé ráno vylézám okýnkem prádelny, ani jak se jím vždycky večer zase vracím. Nevěděli, že ve skutečnosti dřepím v tuto chvíli ve své skrýši.

„Tak vidíte,“ řekl Sorrento. Znovu se vrátil ten jeho přívětivý, blahosklonný tón. „Vážně byste měl víc chodit mezi lidi, Wade. Nemí zdravé trávit všechn čas doma.“ Obraz se párkrát zvětšil a zaostřil na karavan mé tety. Pak se přepnul na termografický režim a já mohl sledovat zářící obrysy více než desítky lidí, dětí i dospělých, kteří seděli uvnitř. Skoro nikdo se nehýbal – nejspíš byli napojení na OASIS.

Byl jsem tak ohromený, že jsem se nezmohl na slovo. Jak to, že mě našli? Předpokládal jsem, že je nemožné, aby kdokoli získal informace z vašeho OASIS účtu. A moje adresa nebyla dokonce *ani* na mém OASIS účtu. Nemuseli jste ji uvádět, když jste si vytvářeli svého avatara. Jen jméno a sítnicové skeny. Takže jak se jim podařilo zjistit, kde bydlím?

Museli se nějakým způsobem dostat k mým školním záznamům.

„Vaším prvotním impulzem možná bude okamžitě se odpojit a vzít nohy na ramena,“ pokračoval Sorrento. „Doporučuji vám, abyste takovou chybu nedělal. K vašemu karavanu je v současné chvíli připojeno značné množství trhaviny.“ Vytáhl z kapsy nějaký předmět, který vypadal jako dálkový ovladač, a ukázal mi ho. „A já držím prst na detonátoru. Pokud se z této chatlinkové schůzky odhlásíte, během pár vteřin je po vás. Rozumíte, co vám tu říkám, pane Wattsi?“

Pomalou jsem přikývl a v duchu se zoufale snažil s tou situací nějak vyrovnat.

Blufoval. *Určitě* blufoval. A i kdyby ne, nevěděl, že se ve skutečnosti nacházím míli odtamtud, ve své skrýši. Sorrento předpokládal, že jedna z těch zářících termografických siluet jsem já.

I kdyby ta bomba v tetině karavanu opravdu vybuchla, já bych byl tady, pod všemi těmi vraky, v bezpečí. Ne snad? Kromě toho, nikdy by přece nezabili všechny ty lidi, jen aby dostali mě.

„Jak –?“ To bylo jediné, co jsem ze sebe dokázal vypravit.

„Jak jsme zjistili, kdo jste? A kde bydlíte?“ Usmál se. „Snadno. Zvoral jste to, hochu. Když jste se nechal zapsat do systému veřejného školství v OASIS, dal jste jim své jméno i adresu. Nejspíš aby vám mohli poštou zasílat vysvědčení.“

Měl pravdu. Jméno mého avatara, mé pravé jméno a domácí adresa, to všechno bylo uloženo v méj privátní studentské složce, k níž měl přístup pouze ředitel. Byla to hloupá chyba, jenže já se zapisoval rok předtím, než soutěž začala. Než se ze mě stal gunter. Než jsem se naučil skrývat svou identitu ve skutečném světě.

„Jak jste přišli na to, že studuju Online?“ zeptal jsem se. Odpověď jsem znal už dopředu, ale potřeboval jsem získat trochu času.

„Posledních pár dnů kolují po gunterských diskusních fórech pověsti, že vy a váš kamarádíček Aech chodíte do školy na Ludusu. Když se to k nám doneslo, rozhodli jsme se zkontaktovat pár zaměstnanců VŠO a nabídnout jim úplatek. Tušíte, jak málo si takový člověk ve školství ročně vydělá, Wade? Je to skandál. Jeden ředitel byl tak laskav, že vyhledal ve studentské databázi avatara jménem Parzival, a hádejte co?“

Vedle živého videopřenosu z Komínů se objevilo další okno. A v něm se ukázal celý můj studentský profil. Moje plné jméno, jméno avatara, studijní označení (Wade3), datum narození, číslo sociálního pojištění a domácí adresa. Záznamy o studijních výsledcích. Bylo tam všechno, i fotka ze staré ročenky pořízená před pěti lety – těsně předtím, než jsem přestoupil do školy v OASIS.

„Máme i školní záznamy vašeho kamaráda Aecha. Ten byl ale dost chytrý, aby při zápisu uvedl falešné jméno i adresu. Takže najít jeho nám bude trvat o trochu déle.“

Odmlčel se, aby mi poskytl možnost odpovědět, já ale zůstal zticha. Srdce mi bušilo jako splašené a divže jsem nezapomněl dýchat.

„Nuže, to mě přivádí k našemu poslednímu návrhu.“ Sorrento si radostně zamnul ruce, jako dítě, které se chystá rozbalit dárek. „Řeknete nám, jak překonat První bránu. Hned teď. Jinak vás zabijeme. Hned teď.“

„Blafujete,“ slyšel jsem svůj vlastní hlas. Ve skutečnosti jsem tomu ale nevěřil. Ani trochu ne.

„Ne, Wade. Neblafuju. Promyslete si to. Když vezmete v úvahu, kolik dalších, zajímavějších věcí se dnes děje ve světě, vážně si myslíte, že by někoho zajímala exploze v nějakém zaneřádném ghettu, v takové krysí díře v Oklahoma City? Všichni usoudí, že šlo o nehodu v drogové laboratoři. Nebo že se třeba nějaká místní teroristická buňka pokoušela podomácku vyrobit bombu. Tak nebo tak, pro ostatní to bude znamenat jen tolik, že je zas o pár stovek lidských švábů, co pobírají poukázky na jídlo a spotřebovávají vzácný kyslík, míň. Nikoho to nebude zajímat. A úřady ani nehnou prstem.“

Měl pravdu a já to věděl. Snažil jsem se získat ještě pár vteřin, abych měl čas něco vymyslet. „Takže vy mě fakticky zabijete?“ řekl jsem. „Jen proto, abyste vyhráli nějakou videoherní soutěž?“

„Nehrajte si na naivku, Wade,“ odvětil Sorrento. „Tady jsou v sázce miliardy dolarů a spolu s tím i kontrola nad jednou z nejziskovějších společností na světě a nad samotným OASIS. To je daleko víc než jen videoherní soutěž. Vždycky to tak bylo.“ Předklonil se. „Vy z toho ale ještě pořád můžete vyjít jako vítěz, chlapče. Pokud nám pomůžete, dostanete těch svých pět milionů. Můžete v osmnácti letech odejít na penzi a po zbytek svých dní si žít jako král. Nebo můžete umřít během příštích pár vteřin. Je to na vás. Zeptejte se ale sám sebe – kdyby byla vaše matka ještě naživu, co by chtěla, abyste udělal?“

Ta poslední poznámka by mě vážně děsně vytočila, kdybych nebyl tak hrozně vyděšený. „Co vám zabrání mě zabít, až získáte, co chcete?“ zeptal jsem se.

„Bez ohledu na to, co si možná myslíte, netoužíme zabít nikoho, pokud to nebude naprosto nezbytné. Kromě toho, jsou tady ještě další dvě brány, že?“ Pokrčil rameny. „Možná budeme vaši pomoc potřebovat i k prolomení těch zbylých dvou. Osobně o tom

pochybuju. Jenže moji nadřízení to vidí jinak. Každopádně, v tuhle chvíli stejně nemáte na výběr, že ano?“ Ztišil hlas, jako by se chystal sdělit mi nějaké tajemství. „Takže teď vám povím, co se bude dít dál. Vy mi poskytnete podrobné instrukce, jak získat Měděný klíč a překonat První bránu. A zůstanete nalogovaný na téhle chatlinkové schůzce, dokud si neověříme všechno, co jste nám řekl. Odhlaste se dřív, než vám dám svolení, a celý váš svět bum – vylítne do povětří. Rozumíte? Takže začněte mluvit.“

Chvíli jsem uvažoval, že bych mu přece jen dal, co chce. Vážně uvažoval. Když jsem si to ale celé znovu důkladně promyslel, nenapadl mě žádný dobrý důvod, proč by mě měli nechat naživu, i kdybych jim nakrásně řekl, jak projít První branou. Jediný z jejich strany rozumný krok byl zabít mě, a zabránit mi tak v útěku. Uvědomoval jsem si až moc dobře, že mi nedají žádných pět milionů, ani mě nenechají naživu, abych mohl povědět médiím, jak mě IOI vydíralo. Obzvlášť pokud opravdu existovala nějaká dálkově ovládaná bomba umístěná v našem karavanu, která by posloužila jako důkaz.

Ne. Jak jsem to viděl já, existovaly ve skutečnosti jen dvě možnosti: buď blafuji, anebo se mě chystají zabít, ať už jim pomůžu nebo ne.

Konečně jsem dospěl k rozhodnutí a sebral odvalu.

„Sorrento,“ začal jsem, a přitom se snažil zakrýt strach ve svém hlase, „myslím, že byste vy i vaši šéfové měli něco vědět. Vy Hallidayovo vejce nikdy nenajdete. Víte proč? Protože byl chytřejší než vy všichni dohromady. Nesejde na tom, kolik peněz máte nebo koho se pokusíte vydírat. Vy *prohrajete*.“

Klepl jsem na ikonu Odpojit a můj avatar se mu začal rozplývat před očima. Nezdál se být překvapený. Jenom se na mě smutně podíval a zavrtěl hlavou. „Hloupá chyba, chlapče,“ řekl těsně předtím, než můj vizor potemněl.

Seděl jsem potmě ve své skrýši, třásl se a čekal na detonaci. Uplynula ale celá minuta a nic se nedělo.

Třesoucíma se rukama jsem si stáhl vizor a sundal rukavice. Zatímco se mé oči začínaly přizpůsobovat tmě, dovolil jsem si nesmělý povzdech úlevy. Takže nakonec byla to celé jenom

habaďúra. Sorrento se mnou sehrál složitou psychologickou hru. A zatraceně účinnou hru.

Když jsem polykal vodu z lahve, uvědomil jsem si, že bych se měl nalogovat zpátky a varovat Aecha a Art3mis. Sixeři teď půjdou po nich.

Zrovna jsem si zase natahoval rukavice, když jsem uslyšel explozi.

Tlakovou vlnu jsem pocítil zlomek vteřiny poté, co jsem uslyšel detonaci. Instinktivně jsem se svezl na podlahu své skrýše s rukama omotanýma kolem hlavy. V dálce jsem slyšel zvuk bortícího se kovu, jak se několik komínů s karavany začalo sesouvat k zemi, odtrhávat od lešení a narážet jeden na druhý jako obrovské dominové kostky. Tenhle příšerný randál pokračoval, jak se mi aspoň zdálo, neskutečně dlouho. Pak zavládlo opět ticho.

Konečně jsem se vzpamatoval ze svého ochromení a otevřel zadní dvířka dodávky. Jakoby v nějakém děsivém snu jsem dolezl až k okraji hromady vraků a odtud jsem už viděl obrovský sloup kouře a plamenů, který se zvedal z protějšího konce Komínů.

Připojil jsem se k proudu lidí, kteří už běželi tím směrem podél severního okraje parkoviště. Komín, ve kterém se nacházel přívěs mojí tety, se proměnil v planoucí a dýmající kupu trosek, a stejně tak i komíny, které s ním bezprostředně sousedily. Nezbylo z nich nic než obrovská hromada pokrouceného kovu zachvácená ohněm.

Já sám jsem se držel vpovzdálí, přede mnou už se ale shromáždil početný dav lidí, kteří zůstali stát tak blízko plamenům, jak si jen troufali. Nikdo se neobtěžoval pokusy proniknout do těch sutin a poohlédnout se tam po případných přeživších. Bylo jasné, že tam nikoho takového nenajdou.

Staříčká propanová nádrž, přimontovaná k jednomu z rozmačkaných karavanů, se rozprskla v další, menší explozi, která lidi v davu přiměla se rozprchnout a hledat nějaký úkryt. V rychlém sledu pak vybuchlo ještě několik dalších nádrží. Po tomhle se přihlížející stáhli ještě dál od ohně a zachovávali bezpečný odstup.

Místní obyvatelé, kteří žili v komínech poblíž, dobře věděli, že pokud se požár rozšíří, mají zaděláno na pořádný problém. Proto se rychle zformovala početná skupina, která se pustila do boje s ohněm

za pomoci zahradních hadic, kbelíků, velkých plastových pohárků a vůbec všeho možného, co našli. Zanedlouho dostali plameny pod kontrolu a požár začal pohasínat.

Zatímco jsem to celé mlčky sledoval, slyšel jsem, jak si lidi kolem mě už teď mumlají, že to byla nejspíš další nehoda v metadonové laboratoři nebo se možná nějaký idiot pokoušel podomácku vyrobit bombu. Přesně jak Sorrento předpovídal.

Ta myšlenka mě prudce vytrhla z mého transu. Copak jsem úplně přestal uvažovat? Sixeři se mě právě pokusili zabít. Nejspíš tady v Komínech pořád číhají jejich agenti, aby se ujistili, že jsem mrtvý. A já, jako totální idiot, stojím všem rovnou na očích.

Vytratil jsem se z davu a pospíchal zpátky do své skrýše. Přitom jsem si dával pozor, abych se nedal do běhu, a neustále jsem se ohlížel přes rameno a ujišťoval se, že mě nikdo nesleduje. Jakmile jsem se ocitl zpátky v dodávce, zabouchl jsem a zamkl za sebou dvířka a pak se schoulil do roztřeseného klubíčka v koutě. Zůstal jsem tam tak pěkně dlouho.

Konečně začal šok pozvolna opadat a mně teprve v plné míře došlo, co se právě stalo. Teta Alice a její přítel Rick jsou mrtví, a spolu s nimi všichni, kdo žili v našem karavanu i v karavanech pod ním a kolem něj. Včetně laskavé paní Gilmorové. A kdybych zůstal doma, byl bych teď mrtvý taky.

Tělem mi lomcoval adrenalin, protože jsem ale neměl nejmenší ponětí, co dělat dál, zaplavila mne paralyzující směs strachu a vzteku. Uvažoval jsem, že bych se připojil na OASIS a zavolal policii, pak mě ale napadlo, jak by asi zareagovali, kdybych jim povyprávěl svoji historku. Nejspíš by mě pokládali za dalšího blábolícího pošuka. A kdybych se obrátil na média, dopadlo by to stejně. Rozhodně by mému příběhu nikdo neuvěřil. Určitě ne, pokud bych neprozradil, že jsem Parzival, a možná ani potom. Neměl jsem proti Sorrentovi a Sixerům ani zrnko důkazu. Všechny stopy po bombě, kterou nastražili, se právě teď nejspíš tavily na strusku.

Odhalit svoji identitu světu, abych mohl obvinít jednu z nejmocnějších korporací na světě z vydírání a vraždy, mi nepřipadalo jako nejchytřejší tah. Nikdo by mi nevěřil. I mně

samotnému to dělalo problém. IOI se mě normálně pokusilo zabít. Aby mi zabránilo vyhrát videoherní soutěž. Znělo to šíleně.

Pro tu chvíli jsem se ve svém úkrytu cítil v bezpečí, věděl jsem ale, že moc dlouho už v Komínech zůstat nemůžu. Až Sixeři zjistí, že jsem pořád ještě naživu, znovu se sem vrátí, aby mě našli. Musel jsem odtud sakra rychle vypadnout. To jsem ale nemohl, dokud neseženu nějaké peníze, a první splátky za ty moje propagační smlouvy dorazí na můj účet nejdřív tak za den nebo za dva. Do té doby se budu zkrátka muset držet při zemi. Bezodkladně jsem si ale potřeboval promluvit s Aechem, abych ho varoval, že je další na sixerském seznamu potenciálních cílů.

Navíc jsem zoufale toužil spatřit přátelskou tvář.

0015

POPADL JSEM OASIS KONZOLU, zapnul ji a pak jsem si natáhl vizor a rukavice. Když jsem se nalogoval, objevil se můj avatar znovu na Ludusu, na tom kopečku, kde jsem seděl před svojí chatlinkovou schůzkou se Sorrentem.

V momentě, kdy mi naskočil zvuk, uslyšel jsem ohlušující řev motorů, který přicházel odněkud z míst přímo nad mou hlavou. Vystoupil jsem zpod stromu a zvedl hlavu k obloze. Spatřil jsem tam eskadru sixerských bojových lodí, letících ve formaci, které si to hučely v nízké výšce směrem na jih a cestou skenovaly svými senzory povrch planety.

Už jsem se chystal skočit zpátky pod strom, pryč z dohledu, když jsem si vzpomněl, že celý Ludus je nebojová zóna. Tady mi Sixeři nemohli ublížit. I tak jsem měl nervy pořád jako špagáty. Pokračoval jsem v obhlídce oblohy a rychle odhalil další dvě eskadry sixerských bojových lodí poblíž východního horizontu. O chvíli později se zpoza obzoru na severu a západě vynořilo ještě několik dalších. Vypadalo to jako nepřátelská invaze.

Na monitoru se mi rozsvítila ikona, která mě informovala, že mi došla nová textovka od Aecha: *Kde sakra jsi? Zavolej mi, hned jak to půjde!*

Najel jsem na seznam kontaktů, klepl jsem na jeho jméno a on odpověděl hned na první zazvonění. Ve videookně se objevil obličej jeho avatara. Měl zachmuřený výraz.

„Už jsi slyšel ty novinky?“ zeptal se.

„Jaké novinky?“

„Na Ludusu jsou Sixeři. Tisícovky Sixerů. A každou minutu dorážejí další. Prohledávají planetu a pátrají po tý hrobce.“

„Já vím. Jsem na Ludusu právě teď. Všude samý sixerský bojový lodě.“

Aech se zamračil. „Až najdu I-r0ka, zabiju ho. Pěkně pomaloučku. A potom, až si vytvoří nového avatara, tak si ho najdu a zabiju ho znova. Kdyby ten kretén držel hubu, Sixery by nikdy nenapadlo tady hledat.“

„Jo. To ty jeho příspěvky na diskusních fórech je navedly na stopu. Řekl mi to Sorrento osobně.“

„Sorrento? To jako *Nolan Sorrento*?“

Pověděl jsem mu o všem, co se přihodilo během posledních pár hodin.

„*Oni ti vyhodili barák do luftu?*“

„Vlastně to byl karavan,“ řekl jsem. „Stál na parkovišti obytných přívěsů. Zabili tady spoustu lidí, Aechu. Nejspíš už to je ve zprávách.“ Zhluboka jsem se nadechl. „Jsem z toho úplně na hadry. Bojím se.“

„To ti nikdo vyčítat nemůže,“ prohlásil. „Díky bohu, žes nebyl doma, když se to stalo...“

Přikývl jsem. „Skoro nikdy jsem se nepřipojoval z domova. To Sixeři naštěstí nevěděli.“

„A co tvoje rodina?“

„Patřilo to mojí tetě. Myslím, že je mrtvá. My... nikdy jsme si nebyli moc blízcí.“ To bylo pochopitelně sakramentsky mírně řečeno. Teta Alice mi nikdy neprojevovala přílišnou lásku, stejně si ale nezasloužila zemřít. Přesto ale za tím hlodavým pocitem viny, kterou jsem teď cítil, stála především paní Gilmorová a vědomí, že její smrt jsem vlastně zapříčinil já sám svým jednáním. Byla jedním z nejlaskavějších lidí, jaké jsem kdy poznal.

Najednou jsem si uvědomil, že vzlykám. Ztlumil jsem hlasitost, aby to Aech neslyšel, a pak se několikrát zhluboka nadechl, dokud jsem nad sebou zase nezískal kontrolu.

„Vůbec tomu nedokážu uvěřit!“ zavrčel Aech. „Ti hnusní hajzlové. Za tohle zaplatí, Zet. Na to se můžeš spolehnout. *Donutíme je, aby za tohle zaplatili.*“

Nenapadalo mě jak, ale nehádal jsem se s ním. Věděl jsem, že se mi jenom snaží zvednout náladu.

„Kde jsi právě teď?“ zeptal se Aech. „Potřebuješ pomoc? Třeba místo, kde bys mohl bydlet, nebo tak něco? Můžu ti poslat nějaký prachy, jestli potřebuješ.“

„Ne, jsem v pohodě,“ prohlásil jsem. „Ale díky, chlape. Vážně si tvý nabídky cením.“

„De nada, amigo.“

„Poslyš, poslali ti Sixeři stejnej e-mail jako mně?“

„Jo. Tisícovky. Já ale usoudil, že nejlepší bude je ignorovat.“

Zamračil jsem se. „Přál bych si, abych měl taky tolik rozumu.“

„Ale no tak, nemohl jsi v žádným případě tušit, že se tě pokusí zabít! A kromě toho, stejně už věděli, kde bydlíš. Kdybys ignoroval jejich e-maily, nejspíš by tu bombu odpálili tak jako tak.“

„Poslyš, Aechu, Sorrento říkal, že adresa ve tvých školních záznamech byla falešná a že nevědí, kde tě najít. Možná ale lhal. Měl bys vypadnout z domu. Odejít někam do bezpečí. A to co nejdřív.“

„O mě se neboj, Zet. Jsem pořád v pohybu. Mě ti parchanti nikdy nenajdou.“

„Když to říkáš,“ odpověděl jsem, i když mě v duchu napadlo, co tím asi přesně myslel. „Musím ale varovat i Art3mis. A Daita a Shota, pokud se mi je podaří sehnat. Sixeři nejspíš dělají všechno, co se dá, aby zjistili i jejich totožnost.“

„Teď mě něco napadlo,“ řekl. „Měli bysme je všechny tři pozvat, aby se s náma dneska večer setkali ve Sklepě. Řekněme tak kolem půlnoci? Soukromá chatová porada. Jen nás pět.“

Při vyhlídce, že znovu uvidím Art3mis, se mi hned rozjasnila nálada. „Myslíš, že budou všichni s tou schůzkou souhlasit?“

„Jo, pokud jim vysvětlíme, že na tom závisejí jejich životy.“ Zaculil se. „A budem mít pět nejlepších gunterů na světě pěkně pohromadě v jedny chatovací místnosti. Kdo by si to nechal ujít?“

~ ~ ~

Poslal jsem Art3mis stručný vzkaz, ve kterém jsem ji zval o půlnoci na poradu v Aechově soukromé chatovací místnosti. Odpověděla jen o pár minut později a slíbila, že se tam ukáže. Aech mi řekl, že se mu podařilo sehnat Daita a Shota a že oba také souhlasili s účastí. Schůzka byla domluvená.

Necítil jsem se na to zůstat sám, a tak jsem se nalogoval do Sklepa asi hodinu před domluveným časem. Aech už byl na místě a surfoval po zpravodajských kanálech na staříčkém televizoru RCA. Bez jediného slova se zvedl a objal mě. I když jsem to jeho gesto pochopitelně nemohl opravdu cítit, přišlo mi překvapivě uklidňující. Pak jsme se oba posadili a společně si krátili čas sledováním zpravodajství, než dorazí ostatní.

Všechny kanály vysílaly záběry z OASIS, ukazující hordy sixerských raketoplánů a pozemních jednotek, které v těchto chvílích přistávaly na Ludusu. Každý mohl snadno uhodnout, proč tam jsou, a tak teď na Ludus mířili už i všichni gunteři v simulaci. Dopravní terminály po celé planetě byly zahlcené příjíždějícími avatary.

„Tím je vyřešený problém, jak udržet polohu hrobky v tajnosti,“ poznamenal jsem a nešťastně potřásl hlavou.

„Stejně se to dřív nebo později muselo profláknout,“ prohlásil Aech a vypnul televizi. „Jenom jsem nemyslel, že se to stane tak rychle.“

Oba jsme uslyšeli výstražné zazvonění od vchodu a nahoře na schodišti se zhmotnila Art3mis. Měla na sobě stejné oblečení jako v ten večer, kdy jsme se setkali. Zamávala mi, když sestupovala do místnosti. Já jí to zamávání oplatil a pak je oba představil.

„Aechu, seznam se s Art3mis. Art3mis, tohle je můj nejlepší kamarád Aech.“

„Ráda tě poznávám,“ řekla Art3mis a natáhla k němu pravačku.

Aech jí s ní potřásl. „Nápodobně.“ A vytasil se s tím svým širokánským úsměvem. „Díky, žes přišla.“

„Děláš si srandu? Copak jsem si tohle mohla nechat ujít? Úplně první schůzku Horní pětky?“

„Horní pětky?“ nechápal jsem.

„Jo,“ vysvětlil Aech. „Takhle nám teď říkají na všech diskusních fórech. Držíme na Výsledkový tabuli pět nejvyšších kolonek. Takže jsme Horní pětka.“

„No jasně,“ řekl jsem. „Aspoň prozatím.“

Art3mis se při těch slovech usmála, pak se otočila a začala obcházet po Sklepě a obdivovat jeho výzdobu ve stylu osmdesátých

let. „Aechu, tohle je zatím ta nejsuprovější chatovací místnost, co jsem kdy viděla.“

„Díky.“ Naznačil úklonu hlavou. „To rád slyším.“

Zastavila se a začala se probírat poličkou s doplňky k RPG hrám. „Povedlo se ti dokonale napodobit Morrowův sklep. Do posledního detailu. Tady bych chtěla *bydlet*.“

„Máš permanentní místo na seznamu hostů. Můžeš sem zaskočit, kdykoli se ti bude chtít.“

„Vážně?“ řekla, očividně potěšená. „Díky! Určitě to využiju. Seš skvělejš, Aechu.“

„Ano,“ usmál se na ni. „To je pravda. Jsem.“

Vypadalo to, že si spolu budou skvěle rozumět, a mě tím doháněli k šílené žárlivosti. Nechtěl jsem, aby se Art3mis líbil Aech nebo naopak. Chtěl jsem ji mít celou jenom pro sebe.

Daito a Shoto se nalogovali o chvíli později, na vrcholu schodiště se objevili oba současně. Daito byl z těch dvou vyšší a na pohled mu bylo něco pod dvacet. Shoto měřil asi o stopu míň a zdál se o dost mladší. Možná tak třináctiletý. Oba avataři vypadali na Japonce a byli si navzájem pozoruhodně podobní, jako dva snímky jednoho a téhož kluka pořízené v pětiletém odstupu. Měli na sobě sladěné tradiční samurajské oděvy a u pasu připevněný krátký meč wakizashi a delší katana.

„Zdravím vás,“ řekl vyšší samuraj. „Já jsem Daito. A tohle je můj mladší bratr Shoto. Díky za pozvání. Je nám ctí, že vás všechny tři poznáváme.“

Oba současně se uklonili. Aech a Art3mis jim to gesto oplatili a já rychle následoval jejich příkladu. Když jsme se všichni navzájem představili, zopakovali Daito a Shoto úklonu ještě jednou a my stejně tak.

„Tak jo,“ prohlásil Aech, když bylo všechno to klanění u konce. „Takže večírek může začít. Určitě jste všichni viděli zprávy. Sixeři berou Ludus útokem. Jsou jich tam tisíce. Systematicky prohledávají povrch celé planety. I kdyby přesně nevěděli, co mají hledat, stejně jim nebude dlouho trvat, než najdou vchod do hrobky –“

„No vlastně,“ skočila mu do řeči Art3mis, „už ho našli. Je to něco přes třicet minut.“

Všichni jsme se k ní obrátili.

„Ve zprávách to ještě nehlásili,“ řekl Daito. „Jsi si jistá?“

Přikývla. „Bohužel ano. Když jsem se dneska ráno doslechla o Sixerech, rozhodla jsem se schovat ve stromech kousek od vchodu do hrobky uplinkovou kameru, abych měla tu oblast pod dohledem.“ Otevřela ve vzduchu před sebou videookno a natočila ho tak, aby na něj viděli i všichni ostatní. Před námi se objevil široký výhled na kopec s plochým vrškem a mýtinu, která jej obklopovala, zabíraný z nějakého vysoko položeného stromu. Z tohoto úhlu se dalo snadno rozeznat, že velké černé kameny na vrcholu kopce tvoří podobu lidské lebky. Taky jsme mohli vidět, že se celá oblast přímo hemží Sixery, a zdálo se, že další dorážejí každou vteřinou.

Tím, co nás ale na videu znepokojilo nejvíc, byla velká průsvitná kupole vytvářená jakousi energií, která teď celý kopec zakrývala.

„Do hajzlu,“ prohlásil Aech. „Je to to, co si myslím?“

Art3mis přikývla. „Silové pole. Sixeři ho nainstalovali hned poté, co tam dorazili první z nich. Takže...“

„Takže od téhle chvíle,“ ozval se Daito, „se žádný gunter, který hrobku najde, nebude moct dostat dovnitř. Ledaže by dokázal proniknout skrz to silové pole.“

„Ve skutečnosti tam vztyčili dvě silová pole,“ upozornila Art3mis. „Jedno menší a druhé větší nad ním. Pokaždé když chtějí vpustit do hrobky další Sixery, spouštějí je postupně. Funguje to jako vzduchová komora.“ Ukázala na okno. „Koukejte. Dělalí to zrovna teď.“

Po naložovací rampě bojové lodi posazené poblíž mašírovala ven další jednotka Sixerů. Všichni s sebou vlekli bedny s vybavením. Když se přiblížili k vnějšímu silovému poli, zmizelo a ukázalo se druhé menší kupolovité pole uvnitř toho prvního. Jakmile jednotka dorazila ke zdi vnitřního silového pole, vnější se znovu objevilo. O vteřinu později se spustilo i vnitřní silové pole a umožnilo Sixerům vstoupit do hrobky.

Následovalo dlouhé ticho, kdy jsme všichni přemýšleli o tomto novém vývoji událostí.

„Myslím, že by to mohlo být horší,“ řekl Aech konečně. „Kdyby hrobka stála v bojový zóně, tihle hajzlové už by měli všude laserový

kanóny a robotický hlídky, aby mohli vymazat z povrchu země každého, kdo by se k týhle oblasti jenom přiblížil.“

Měl pravdu. Protože patřil Ludus do bezpečné zóny, nemohli Sixeři gunterům, kteří se přiblížili k hrobce, ublížit. Na druhou stranu jim ale nic nemohlo zabránit, aby vztyčili silové pole, které udrží guntery mimo. Takže přesně to taky udělali.

„Je jasný, že Sixeři tenhle krok plánovali už nějakou dobu,“ řekla Art3mis a zavřela videookno.

„Nedokážou je všechny zadržovat moc dlouho,“ poznamenal Aech. „Až tohle zjistí klany, vypukne totální válka. Tisícovky gunterů zaútočí na to silové pole se vším, co mají. RPG. Ohnivý koule. Tříštivý pumy. Atomovky. Bude to hodně ošklivý. Promění ten les v pustinu.“

„Jo, ale mezitím už budou mít Sixeři v prackách Měděný klíč a jejich avataři budou vesele pochodovat První branou, pěkně jeden za druhým, jako když tancují congu.“

„*Jak si ale tohle můžou dovolit?*“ zeptal se Shoto a jeho mladistvý hlas překypoval hněvem. Podíval se na svého bratra. „Tohle není fér. Oni nehrajou fér.“

„Nemusí. V OASIS žádné zákony neplatí, bratříčku,“ řekl Daito. „Sixeři si můžou dělat, co se jim zachce. Ti se nezastaví, dokud někdo nezastaví je.“

„Ti Sixeři nemají žádnou čest,“ prohlásil podmračeně Shoto.

„A to toho, lidí, ještě půlku nevíte,“ ozval se Aech. „Proto jsme vás sem s Parzivalem vlastně všechny sezvali.“ Obrátil se ke mně. „Zet, chceš jim říct sám, co se stalo?“

Přikývl jsem a obrátil se k ostatním. Napřed jsem jim pověděl o e-mailu, který jsem dostal od IOI. Všichni obdrželi stejnou pozvánku, ale moudře ji ignorovali. Pak jsem jim detailně popsal chatlinkovou schůzku se Sorrentem, přičemž jsem se snažil nic nevynechat. Na závěr jsem jim vylíčil, jak náš rozhovor skončil – bombou odpálenou na místě, kde jsem bydlel. Než jsem skončil, měli všichni jejich avataři v obličeji výraz ohromení a nedůvěry.

„Ježíši,“ zašeptala Art3mis. „Neděláš si srandu? Vážně se tě pokusili zabít?“

„Jo. A taky by se jim to povedlo, kdybych byl doma. Měl jsem zkrátka pořádné štěstí.“

„Takže teď všichni víte, jak daleko jsou Sixeři schopní zajít, aby nám zabránili dostat se k vejci jako první,“ řekl Aech. „Pokud se jim podaří některýho z nás lokalizovat, je z něho mrtvola.“

Pokýval jsem hlavou. „Takže byste měli všichni podniknout opatření na ochranu sebe i své identity,“ řekl jsem. „Pokud jste to už neudělali.“

Všichni přikývli. Následovalo další dlouhé ticho.

„Je tady ještě jedna věc, které nerozumím,“ promluvila Art3mis po chvíli. „Jak se Sixeři dozvěděli, že mají hrobku hledat právě na Ludusu? Dostali od někoho tip?“ Zařídala se postupně na každého z nás, v jejím hlase nezazníval ale ani náznak obvinění.

„Určitě narazili na ty řeči o Parzivalovi a Aechovi, co jsou umístěné na všech gunterských diskusních fórech,“ řekl Shoto. „I my jsme podle nich zjistili, kde máme hledat.“

Daito sebou trhl a pak dal mladšímu bratrovi pořádný štulec do ramene. „Neříkal jsem ti, abys držel jazyk za zuby, žvanile?“ sykl. Shoto se zatvářil zahanbeně a zmlkl.

„Jaké řeči?“ chtěla vědět Art3mis. Podívala se po mně. „O čem to mluví? Už pár dnů jsem neměla čas fóra zkontrolovat.“

„Objevilo se tam pár příspěvků od gunterů, kteří tvrdili, že Parzivala a Aecha znají, a říkalo se v nich, že oba studují na Ludusu.“ Obrátil se k Aechovi a mně. „Bratr a já jsme strávili hledáním Hrobky hrůz celé minulé dva roky. Prozkoumali jsme při tom pátrání desítky světů. Vůbec nás ale nenapadlo hledat na Ludusu. Tedy dokud jsme se nedoslechli, že tady chodíte do školy.“

„Nikdy jsem netušil, že taková věc, jako kam chodím do školy, je informace, která by se měla držet v tajnosti,“ poznamenal jsem. „Takže jsem to nedělal.“

„Jo, a pro nás je štěstí, žes to nedělal,“ řekl Aech. Obrátil se k ostatním. „Parzival vlastně i mně neúmyslně napověděl, kde se hrobka skrývá. Ani mě by nikdy nenapadlo hledat ji na Ludusu, dokud se jeho jméno neobjevilo na Výsledkové tabuli.“

Daito šťouchl do svého mladšího bratra, oba se obrátili čelem ke mně a uklonili se. „Tys byl první, kdo našel úkryt hrobky, takže jsme ti zavázáni vděčností, žes nás k ní dovedl.“

Oplatil jsem jim jejich úklonu. „Díky, lidi. Jenže ve skutečnosti ji první našla Art3mis. Úplně sama. Měsíc předtím než já.“

„Jo, a že mi to bylo hodně platný,“ dodala Art3mis. „Vůbec se mi nedařilo porazit licha v Joustu. Trápila jsem se s tím celý tejdny, a pak se najednou objeví tenhle syčák a zvládne to na první pokus.“ Vysvětlila, jak jsme se potkali a jak se jí příštího dne, poté co se server o půlnoci resetoval, konečně podařilo nad králem vyhrát.

„Za to, že jsem v Joustu tak dobřej, můžu poděkovat jedině tady Aechovi,“ řekl jsem. „Hrávali jsme ho pořád, tady ve Sklepě. To je taky jediný důvod, proč jsem porazil krále na první pokus.“

„Nápodobně,“ přitakal Aech. Natáhl ke mně ruku a bouchli jsme si pěstmi.

Daito i Shoto se usmáli. „S náma to bylo stejné,“ řekl Daito. „Můj bratr a já jsme proti sobě hrávali Joust celé roky, protože se o té hře mluví v *Anorakově almanachu*.“

„No skvělý,“ prohlásila Art3mis a rozhodila ruce do výšky. „Výborně, lidi. Takže jste byli všichni připravení dopředu. Mám z vás ohromnou radost. Bravo.“ Sarkasticky napodobila bouřlivý potlesk, až nás tím všechny rozesmála. „A teď, co takhle odložit schůzi Společnosti vzájemného pochlebování a vrátit se k aktuálnímu tématu?“

„Jasně,“ odvětil Aech s úsměvem. „A co má bejt to *aktuální* téma?“

„Co třeba Sixeři?“ nadhodila Art3mis.

„Správně! Samozřejmě!“ Aech si začal třít zátylek a přitom se kousal do spodního rtu. Tohle dělal pokaždé, když se snažil dát si v hlavě něco dohromady. „Říkalas, že našli hrobku před necelou hodinou, mám pravdu? Takže teď už každou minutou dorazí do trůnního sálu a rozdají si to s lichem. Co ale myslíte, že se stane, když do sálu vstoupí větší množství avatarů současně?“

Obrátil jsem se k Daitovi a Shotovi. „Vaše jména se objevila na Výsledkové tabuli ve stejný den, jen pár minut po sobě. Takže jste asi vešli do trůnního sálu současně, že?“

Daito přikývl. „Ano,“ řekl. „A když jsme vystoupili na pódium, objevil se král ve dvou kopiích, abychom mohli hrát každý s jedním.“

„No paráda,“ prohlásila Art3mis. „Takže ty stovky Sixerů budou možná moct bojovat o Měděnej klíč současně. Nebo dokonce tisíce.“

„Jo,“ ozval se Shoto. „Aby ale získali klíč, musí každý Sixer porazit licha v Joustu, a to, jak všichni víme, není zrovna snadné.“

„Sixeři používají hacknuté imerzní simulátory,“ vložil jsem se do hovoru. „Sorrento se tím přede mnou vychloubal. Mají je nastavené tak, že kroky každého jednotlivého avatara můžou kontrolovat různí uživatelé. Tím pádem jim jednoduše stačí, aby nechali svý nejlepší hráče Joustu ovládat během souboje s Acererakem všechny sixerský avatary. Pěkně jednoho po druhém.“

„Hnusní podvodníci,“ prohlásil Aech.

„Sixeři nemají žádnou čest,“ zopakoval Daito a potřásl hlavou.

„Jo,“ řekla Art3mis a zakoulela očima. „Na tom už jsme se shodli.“

„Je to ještě horší,“ pokračoval jsem. „Každý Sixer má podpůrný tým, tvořený odborníky na Hallidaye, videoherními experty a kryptology, kteří jim pomůžou vyřešit každý problém a rozluštit každou hádanku, na jakou narazí. Prolézt simulací *Válečnejch her* pro ně bude hračka. Někdo jim prostě bude přihrávat repliky.“

„Neuvěřitelný,“ zamumlal Aech. „Jak s tímhle máme soupeřit?“

„To ani nemůžeme,“ řekla Art3mis. „Jakmile získají Měděný klíč, nejspíš najdou První bránu stejně rychle, jako se to podařilo nám. Nebude jim trvat moc dlouho, než nás doženou. A jakmile dostanou do rukou hádanku Nefritového klíče, budou ti jejich vejcochytrolíni makat na jejím rozluštění čtyřiaadvacet hodin denně.“

„Pokud najdou úkryt Nefritového klíče dřív než my, tak ho taky zabarikádují,“ poznamenal jsem. „A potom skončí nás pět na stejný lodi, jako jsou v tuhle chvíli všichni ostatní.“

Art3mis přikývla. Aech znechuceně kopl do konferenčního stolu. „Tohle není ani vzdáleně fér,“ prohlásil. „Sixeři mají nad náma všema obrovskou výhodu. Disponují nevyčerpatelnou zásobou peněz, zbraní, vozidel a avatarů. Jsou jich tisícovky, a všichni na tom makají společně.“

„Přesně tak,“ přitakal jsem. „A my jsme na to každý sám. Teda, až na vás dva,“ pokývl jsem k Daitovi a Shotovi. „Víte ale, jak to myslím. Mají nad náma převahu v počtu i ve výzbroji, a na tom se v nejbližší době nic nezmění.“

„Co navrhuješ?“ zeptal se Daito. V jeho hlase najednou zazníval neklid.

„Já nenavrhuju nic,“ řekl jsem. „Jenom se snažím vyložit fakta, tak jak já je vidím.“

„Dobře,“ odpověděl Daito. „Protože to skoro vypadalo, že se chystáš vytasit s nápadem na nějaký druh spojení mezi námi pěti.“

Aech mu věnoval zkoumavý pohled. „A co jako? To ti to připadá jako až tak děsný nápad?“

„Jo, to připadá,“ prohlásil Daito odměřeně. „Můj bratr a já pátráme sami. Nechceme ani nepotřebujeme vaši pomoc.“

„Ale ne, vážně?“ popíchl ho Aech. „Před chvílí jste přiznali, že k tomu, abyste našli Hrobku hrůz, jste potřebovali Parzivalovu pomoc.“

Daitovy oči se zúžily. „Nakonec bychom ji našli i sami.“

„Správně,“ přitakal Aech. „Nejspíš by vám to trvalo jen *dalších* pět let.“

„No tak, Aechu,“ řekl jsem a stoupl si mezi ně. „Tohle není k ničemu.“

Aech a Daito se na sebe ještě chvíli mlčky mračili. Shoto nejistě vzhlížel k bratrovi. Art3mis jen tak stála bokem a celé to pozorovala, vypadala trochu pobaveně.

„Nepřišli jsme sem proto, aby nás někdo urážel,“ prohlásil Daito nakonec. „Odcházíme.“

„Počkej, Daito,“ zarazil jsem ho. „Ještě vteřinku vydrž, jo? Promluvíme si o tom. Neměli bysme se rozcházet jako nepřátelé. Jsme teď všichni na stejné straně.“

„Ne,“ namítl Daito. „To nejsme. Vy jste pro nás cizí. Co my víme, kdokoli z vás by mohl klidně být sixerský špicl.“

Art3mis se při těch slovech hlasitě rozesmála, hned si ale zakryla ústa. Daito si jí vůbec nevšiml. „Tohle nikam nevede,“ prohlásil.

„Jenom jediný člověk může být ten první, kdo najde vejce a získá výhru,“ řekl. „A tím člověkem budu buď já, nebo můj bratr.“

A s těmi slovy se Daito a Shoto oba znenadání odhlásili.

„Šlo to dobře,“ poznamenala Art3mis, sotva jejich avataři zmizeli.

Přikývl jsem. „Jo, fakticky diplomatickejš přístup, Aechu. Takhle se budou mosty.“

„A *co* jsem měl teda dělat?“ bránil se. „Daito se choval jako totální vůl! Kromě toho, nikdo je přece nežádal, aby se s náma dali do týmu nebo tak něco. Já jsem zapřísáhlěj sólista. A ty jakbysmet. A tady Art3mis taky vypadá na typ osamělýho vlka.“

„Vinna v plném rozsahu,“ odvětila s úšklebkem. „Stejně ale, mělo by to svoji logiku, abychom uzavřeli spojenectví proti Sixerům.“

„Možná,“ řekl Aech. „Ale zamysli se nad tím. Jestli najdeš Nefritovej klíč dřív, než některej z nás dvou, projevíš tolik velkorysosti a povíš nám, kde je?“

Art3mis se zašklebila. „Jasně že ne.“

„Já taky ne,“ přitakal Aech. „Takže nemá žádněj smysl diskutovat tady o nějakým spojenectví.“

Art3mis pokrčila rameny. „Dobře, takže to vypadá, že schůze je u konce. Nejspíš bych se měla zvednout k odchodu.“ Mrkla na mě. „Čas běží. Nemám pravdu, hoši?“

„Tik tak,“ udělal jsem.

„Hodně štěstí, vy dva.“ Oběma nám zamávala. „Zatím naschle.“

„Naschle,“ odpověděli jsme jako jeden muž.

Sledoval jsem, jak se její avatar pomalu rozplývá, a když jsem se pak obrátil k Aechovi, zjistil jsem, že se usmívá. „Čemu se tak křeniš?“ zeptal jsem se.

„Ty seš do ní udělanej, že jo?“

„Co? Do Art3mis? Ne –“

„Nezapírej, Zet. Valil jsi na ni po celou dobu, co tu byla.“ A názorně mi předvedl, jak to na něj působilo: přitiskl si obě ruce na srdce a koketně mával řasami jako hvězda němého filmu. „Celou tu chat schůzku jsem nahrával. Chceš, abych ti to pustil a ty ses mohl na vlastní oči přesvědčit, jak pitomě ses tvářil?“

„Přestaň ze sebe dělat vola.“

„Na tom není nic divnýho, člověče,“ řekl Aech. „Ta holka je fakticky kus.“

„Tak co, mělš štěstí s tou novou hádankou?“ změnil jsem záměrně téma hovoru. „S tím quatrainem o Nefritovým klíči?“

„Quatrainem?“

„Báseň nebo strofa o čtyřech verších založená na střídavém rýmu,“ odrecitoval jsem. „Říká se tomu quatrain.“

Aech zakoulel očima. „Ty to děsně přeháníš, člověče.“

„O co jde? Takhle zkrátka zní správněj termín, blbečku!“

„Je to jenom hádanka, vole. A ne. Zatím jsem při jejím řešení štěstí neměl.“

„Já taky ne,“ přiznal jsem. „Takže bysme nejspíš měli přestat tady jen tak postávat a vykecávat se. Je načase pořádně zabrat.“

„Souhlas,“ řekl. „Ale –“

A přesně v tu chvíli na opačné straně místnosti sklouzla hromádka komiksů ze stolku, na kterém byla naskládaná, a rozlétla se po podlaze. Vypadalo to, jako by ji někdo shodil. Aech i já jsme okamžitě vyskočili a pak si vyměnili zmatené pohledy.

„Co mělo bejt sakra tohle?“ řekl jsem.

„Já nevím.“ Aech přistoupil k rozházeným komiksům a chvíli si je prohlížel. „Možná výpadek softwaru nebo tak něco?“

„Nikdy jsem nezažil v chatovací místnosti takovejhle výpadek,“ namítl jsem a pozorně obhlížel pokoj. „Nemohl by tady být ještě někdo jiný? Neviditelný avatar, který nás odposlouchává?“

Aech zakoulel očima. „Nesmysl, Zet,“ řekl. „Začínáš bejt děsně paranoidní. Tohle je zakódovaná soukromá chatovací místnosti. Bez mýho svolení do ní nikdo vstoupit nemůže. To přece víš.“

„No jo, máš pravdu,“ přikývl jsem, i když jsem měl pořád nervy na huntě.

„Zklidni se. Byl to jenom nějakej výpadek.“ Položil mi ruku na rameno. „Poslyš. Dej mi vědět, jestli si to rozmyslíš s tou půjčkou. Nebo s místem na přespaní. Jasný?“

„Budu v pohodě,“ řekl jsem. „Ale díky, amigo.“

Znovu jsme si bouchli pěstmi, jako Wonder Twins, když aktivují svoje schopnosti.

„Ozvu se ti později. Hodně štěstí, Zet.“
„Tobě taky, Aechu.“

0016

O PÁR HODIN POZDĚJI SE V RYCHLÉM SLEDU začaly jedna po druhé zaplňovat i zbývající kolonky na Výsledkové tabuli. Ne jmény avatarů, ale zaměstnaneckými čísly IOI. U všech se napřed objevilo skóre ve výši pět tisíc bodů (taková teď zřejmě měla zůstat fixní odměna za získání Měděného klíče) a pak, po několika dalších hodinách, ta čísla poskočila o dalších sto tisíc bodů, to když daný Sixer překonal První bránu. Na sklonku dne už Výsledková tabule vypadala takhle:

Nejvyšší skóre

1. Parzival	110 000	G
2. Art3mis	109 000	G
3. Aech	108 000	G
4. Daito	107 000	G
5. Shoto	106 000	G
6. IOI-655321	105 000	G
7. IOI-643187	105 000	G
8. IOI-621671	105 000	G
9. IOI-678324	105 000	G
10. IOI-637330	105 000	G

To první sixerské zaměstnanecké číslo, které se objevilo, jsem poznal, protože jsem ho viděl na Sorrentově uniformě. Nejspíš si prosadil, že jeho avatar bude tím prvním, kdo získá Měděný klíč a projde branou. Nechtělo se mi ale moc věřit tomu, že by to dokázal docela sám. Určitě nebyl dobrý v Joustu. Ani neznal nazpaměť *Válečné hry*. Teď už jsem ale věděl, že to vlastně ani nemusel. Když

narazil na problém, se kterým si nedokázal poradit, jako třeba když potřeboval vyhrát v Joustu, mohl prostě přenechat kontrolu nad svým avatarem některému ze svých podřízených. A při plnění úkolu s *Válečnými hrami* mu nejspíš někdo přes ten jeho hacknutý simulátor celou dobu přihrával repliky.

Jakmile se zbývající prázdné kolonky zaplnily, začala se Výsledková tabule natahovat do délky, aby se ukázaly i pozice pod desátým místem. Zanedlouho už na ní stála jména dvaceti avatarů. A pak třiceti. Během následujících čtyřiaadvaceti hodin prošlo První branou přes šedesát avatarů.

Mezitím se stal Ludus jednou z nejpoblíbenějších destinací v OASIS. Dopravní terminály po celé planetě vyplivovaly nepřetržitý proud gunterů, kteří se pak rozlézali po celé planetě, vyvolávali chaos a narušovali vyučování ve všech školních kampuzech. Rada veřejných škol OASIS považovala takovýto vývoj událostí za nepříznivé znamení a rychle přijala rozhodnutí Ludus evakuovat a všechny jeho školy přesunout na nové působiště. Ve stejném sektoru, jen kousek od té původní, byla vytvořena identická verze planety, Ludus II. Všichni studenti dostali ve škole den volna, než se záložní kopie původního zdrojového kódu planety přenesou na nové místo (ovšem bez kódu Hrobky hrůz, který do něj Halliday v některém okamžiku potají vložil). Následujícího dne se vyučování obnovilo už na Ludusu II a Ludus I přenechali Sixerům a gunterům, ať se o něj třeba poperou.

Zprávy o tom, že se Sixeři utábořili kolem malého kopce s plochým vrcholkem uprostřed odlehleho lesa, se rychle rozšířily. Ještě toho večera se na diskusních fórech objevila přesná poloha hrobky spolu se snímkem obrazovky, které ukazovaly silové pole, jež Sixeři vztyčili, aby zabránili ve vstupu všem ostatním. Tyhle snímky taky zřetelně odhalily vzorec lebky vytvořený z kamení nahoře na kopci. Do pár hodin se už na každém gunterském diskusním fóru mluvilo o spojení s D&D modulem *Hrobka hrůz*. Vzápětí ta informace dorazila i na zpravodajské kanály.

Všechny velké gunterské klany se okamžitě spojily, aby podnikly soustředěný útok na silové pole Sixerů, a ve snaze ho strhnout nebo nějak obejít vyzkoušely všechno možné i nemožné. Sixeři

nainstalovali teleportační rušičky, které bránily komukoli, aby se přenesl do nitra silového pole technologickou cestou. Taky rozmístili kolem hrobky tým čarodějů vysoké úrovně. Ti pak dnem i nocí s pomocí svých kouzel udržovali celou oblast uzavřenou v dočasné zóně nulové magie. Takovým způsobem zabránili tomu, aby bylo silové pole možné obejít čarovnými prostředky.

Klany začaly vnější kupoli bombardovat raketami, řízenými střelami, atomovkami i hrubými nadávkami. Obléhali hrobku celou noc, ale následujícího rána zůstávala obě silová pole stále nedotčená.

V zoufalství se klany rozhodly nasadit těžkou artilerii. Dali finanční prostředky dohromady a koupili na eBay dvě velice drahé a velice účinné antihmotové bomby. Odpálili je obě hezky jednu po druhé jen pár vteřin po sobě. První bomba strhla vnější štít a druhá práci dokončila. V okamžiku, kdy se zhroutilo druhé silové pole, nahrnuly se do hrobky tisícovky gunterů (jimž výbuchy bomb nijak neublížily zásluhou nebojové zóny) a ucpaly chodby podzemních prostor. Brzy už se v trůnním sálu mačkaly tisícovky gunterů (i Sixerů) a všichni se chystali vyzvat krále licha k souboji v Joustu. Král se objevil v obrovském množství kopií, jedné pro každého avatara, který vkročil na pódium. Devadesát pět procent gunterů, kteří se s ním utkali, prohrálo a vzápětí zemřelo. Hrstka gunterů však slavila úspěch a ve spodní části Výsledkové tabule, daleko za Horní pětkou a až za desítkami zaměstnaneckých čísel IOI, se začala objevovat jména nových avatarů. Během pár dnů už seznam na Výsledkové tabuli čítal přes sto jmen.

Teď, když bylo všude plno gunterů, už nepřicházelo v úvahu, že by Sixeři své silové pole znovu zprovoznili. Gunteři se na ně vrhli a zničili jim všechny lodě i vybavení v dohledu. Proto Sixeři od své barikády upustili, dál ale posílali do Hrobky hrůz avatary, aby shromažďovali kopie Měděného klíče. Nikdo je nedokázal zastavit.

~ ~ ~

Den po explozi v Komínech se v jednom místním zpravodajství objevila krátká reportáž. Promítli videozáznam, na němž se dobrovolníci probírali sutinami a hledali v nich lidské ostatky. To, co našli, ovšem nebylo možné identifikovat.

Podle všeho Sixeři ukryli na místo činu i velké množství vybavení a chemikálií na výrobu drog, aby to vypadalo, že v některém z karavanů vybuchla metamfetaminová laboratoř. Zafungovalo to jako zaklínadlo. Policisté se s dalším vyšetřováním neobtěžovali. Komíny kolem hromady zřícených a ohořelých přívěsů stály natěsnané tak hustě, že bylo příliš nebezpečné pokoušet se trosky odklidit některým z těch starých stavebních jeřábů. A tak zkrátka nechali ty ruiny tak, jak byly, s tím, že časem zrezaví a rozpadnou se.

Jakmile na můj účet dorazily první platby za propagační smlouvy, koupil jsem si jednosměrný lístek na autobus do Columbusu v Ohio, který měl odjet v osm hodin ráno následujícího dne. Připlatil jsem si za místo v první třídě, k němuž patřilo pohodlnější sedadlo a vysokopásmové uplinkové připojení. Měl jsem v plánu strávit většinu té dlouhé jízdy na východ nalogovaný na OASIS.

Když jsem měl cestu zarezervovanou, provedl jsem kompletní inventuru obsahu své skrýše a věci, které jsem chtěl vzít s sebou, jsem sbalil do starého batohu. Erární OASIS konzolu, vizor a rukavice. Ohmataný výtisk *Anorakova almanachu*. Můj grálový deník. Nějaké oblečení. Notebook. Všechno ostatní jsem nechal na místě.

Sotva se setmělo, vylezl jsem z dodávky, zamknul ji a klíčky odhodil někam do té hromady vraků. Pak jsem nasadil batoh na záda a naposledy vyšel z Komínů. Ani jsem se neohlédl.

Cestou na autobusové nádraží jsem se držel rušných ulic a naštěstí mě nikdo nepřepadl. Hned za dvěma nádražní budovy stál oprýskaný Stánek zákaznického servisu, který po rychlém sítnicovém skenu vyplivl můj lístek. Posadil jsem se vedle brány a četl si ve svém výtisku *Almanachu*, dokud nepřišel čas nasednout do autobusu.

Byl to obrněný patrový autobus s neprůstřelnými skly v oknech a solárními panely na střeše. Pojízdna pevnost. Měl jsem sedadlo u okna, dvě řady za řidičem, který byl uzavřený v kabině z neprůstřelného plexiskla. Na horní palubě autobusu cestoval tým šesti těžce ozbrojených strážných, kteří měli chránit vozidlo i jeho pasažéry pro případ, že by se ho pokusili unést silniční lupiči nebo

mrchožrouti – a pravděpodobnost něčeho takového byla dost značná, jakmile jste vyrazili ven do pustých končin, které se teď rozkládaly mimo bezpečné hranice velkých měst a kde přestávaly platit zákony.

Sedadla v autobuse byla obsazena do posledního místečka. Většina pasažérů si v okamžiku, kdy se usadila, natáhla vizory. Já ale ten svůj nechal ještě chvíli na pokoji. Dost dlouho na to, abych mohl sledovat, jak mé rodné město postupně mizí z dohledu na silnici za námi, zatímco jsme si to šinuli mořem větrných turbín, které je obklopovaly.

Elektrický motor autobusu dosahoval maximální rychlosti asi čtyřiceti mil za hodinu, ale zásluhou zhoršujícího se mezistátního dálničního systému a nespočtu zastávek, které muselo vozidlo absolvovat u dobíjecích stanic podél cesty, trvalo několik dní, než jsem dorazil do svého cíle. Skoro celou tu dobu jsem strávil napojený na OASIS a připravoval se začít nový život.

Prvním bodem programu bylo opatřit si novou identitu. To pro mě neznamenal až tak velký problém, když jsem teď měl nějaké peníze. V OASIS jste si mohli koupit skoro jakoukoli informaci, pokud jste věděli, kde hledat a koho se ptát, a pokud vám nevadilo porušovat zákony. Pro vládu (a vlastně pro každou velkou korporaci) pracovala spousta zoufalých a zkorumpovaných lidí, a tihle lidé často prodávali informace na černém trhu v simulaci.

Moje nové postavení světově proslulého guntera mi zajistilo v podsvětí značnou důvěryhodnost, což mi pomohlo dostat se k vysoce exkluzivní ilegální stránce s datovými aukcemi, známé pod názvem L33t Hax0rz Warezhaus, kde jsem si mohl za otřesně nízké finanční částky koupit sérii přístupových procedur a hesel k databázi ORSS (Občanského registru Spojených států). S jejich pomocí se mi podařilo nalogovat do databáze a proniknout do mého stávajícího občanského profilu, který mi vytvořili, když jsem nastoupil do školy. Vymazal jsem své otisky prstů a sítnicové skeny a pak je nahradil vzorky jiné, už mrtvé osoby (mého otce). Potom jsem zkopíroval své vlastní otisky prstů a sítnicové skeny do zcela nového profilu, který jsem vytvořil pod jménem Bryce Lynch. Udělal jsem z Bryce dvaadvacetiletého muže a obdařil ho zbrusu novým číslem sociálního pojištění, dokonalou úvěryschopností a bakalářským titulem

z počítačových věd. Když se budu chtít převtělit zpátky do svého starého já, stačí mi jen vymazat Lynchovu identitu a zkopírovat vlastní otisky prstů a sítnicové skeny zpátky do původního profilu.

Když jsem si takhle vytvořil novou identitu, začal jsem prohledávat columbuské inzertní rubriky a hledat vhodné bydlení, až jsem našel poměrně levný pokoj ve starém výškovém hotelu, pozůstatku z dob, kdy lidé ještě cestovali za podnikáním a zábavou fyzicky. Všechny hotelové pokoje proměnili v jednoduché bytové jednotky se základním příslušenstvím, a každá taková jednotka byla upravena tak, aby vyhovovala specifickým potřebám guntera na plný úvazek. Našel jsem tam všechno, co jsem potřeboval. Nízký nájem, špičkové zabezpečení a stálý, spolehlivý přísun takového množství elektřiny, jaké jsem si mohl dovolit. Nejdůležitější bylo, že hotel nabízel přímé spojení vláknovou optikou s hlavním OASIS server vaultem, který se nacházel pár mil odsud. To byl nejrychlejší a nejbezpečnější dostupný typ internetového připojení, a protože ho nezajišťovalo IOI ani žádná z jeho dceřiných společností, nemusel jsem trpět paranoidními obavami, že monitorují moji činnost nebo se snaží vystopovat moji polohu. Budu v bezpečí.

Přes chatovací místnost jsem si promluvil s realitním agentem, který mi ukázal virtuální model mého nového obydlí. To místo vypadalo dokonale. Najal jsem si pokoj pod svým novým jménem a dopředu zaplatil nájem na šest měsíců. Tím jsem preventivně utnul veškeré agentovy případné otázky.

~ ~ ~

Občas, v pozdních nočních hodinách, když si to autobus zvolna drandil po drolicí se dálnici, jsem si sundal vizor a koukal z okna. Nikdy dřív jsem z Oklahoma City nevytáhl paty a byl jsem zvědavý, jak vypadá zbytek země. Jenže výhled zůstával stereotypně bezútešný a každé rozkládající se, přelidněné město, kterým jsme projížděli, vypadalo úplně stejně jako to předešlé.

Konečně, když už jsem měl pocit, že se plazíme po té dálnici celé měsíce, se na horizontu objevila silueta Columbusu, třpytící se jako Oz na konci žluté dlážděné cesty. Dorazili jsme tam někdy za soumraku a ve městě už tou dobou zářilo více elektrických světél,

než jsem kdy dřív viděl najednou pohromadě. Dočetl jsem se, že po celém městě jsou rozmístěná gigantická seskupení solárních panelů a navíc stojí na jeho okrajích dvě heliostatické elektrárny. Celý den nasávaly sluneční energii, uchovávaly ji a každou noc pak zase uvolňovaly.

Jakmile jsme zastavili na columbuském autobusovém nádraží, moje OASIS spojení se přerušilo. Když jsem si stáhl vizor a zařadil se mezi ostatní pasažéry vystupující z autobusu, začala mi konečně docházet realita situace, v níž jsem se ocitl. Stal se teď ze mě uprchlík, žijící pod přijatým jménem. Pátrali po mně mocní lidé. Lidé, kteří mě chtěli vidět mrtvého.

Když jsem vystoupil z autobusu, najednou na mě dolehl pocit, jako by mi na hrudníku spočívala obrovská tíha. Zničehonic jsem měl problém s dýcháním. Možná to byl záchvat paniky. Přinutil jsem se párkrát zhluboka nadechnout a pokusil se uklidnit. Vždyť stačí jen, abych se dostal do svého nového bytu, nastavil simulátor a nalogoval se zpátky do OASIS. Pak bude zase všechno v pořádku. Budu zpátky v důvěrně známém prostředí. Budu v bezpečí.

Zastavil jsem si počítačem řízené autotaxi a na dotykovou obrazovku zadal svou novou adresu. Řídící automat mi elektronickým hlasem oznámil, že jízda bude při současné dopravní situaci trvat odhadem třicet dva minut. Během jízdy jsem vyhlížel z okna na potměšlé ulice města. Pořád jsem měl trochu závrať a cítil jsem obavy. Neustále jsem pokukoval po taxametu, abych viděl, kolik cesty mám ještě před sebou. Konečně taxi zastavilo před nájemním domem, kde jsem teď měl bydlet, břidlicově šedým monolitem stojícím na břehu Sciota, hned na okraji ghetta Twin Rivers. Všiml jsem si vybledlého obrysu na fasádě budovy, kde v dobách, kdy tohle místo ještě bývalo hotelem, viselo logo Hiltonu.

Stisknutím palce jsem uhradil jízdné a vylezl z taxíku. Ještě naposledy jsem se rozhlédl kolem sebe, ještě naposledy se nadechl čerstvého vzduchu a pak jsem s batohem na zádech prošel hlavním vchodem do vestibulu. Když jsem vkročil do kontrolní kabiny, oskenovali si moje otisky prstů a sítnice a na monitoru se rozzářilo mé nové jméno. Rozsvítilo se zelené světlo, dveře kabiny se otevřely a dovolily mi pokračovat dál k výtahům.

Můj byt se nacházel na čtyřicátém druhém patře, číslo 4211. Bezpečnostní zámek namontovaný na vnější straně dveří si vyžádal další sítnicový sken. Pak se dveře rozjely a rozsvítily se světla uvnitř. V krychlové místnosti nebyl žádný nábytek a jen jediné okno. Vešel jsem do místnosti, zavřel za sebou dveře a zamkl je. Pak jsem se v duchu zapřísáhl, že tenhle byt neopustím, dokud nedokončím svůj úkol. Kompletně se vzdám skutečného světa, dokud nenajdu to vejce.

DRUHÝ LEVEL

Nejsem z reality zrovna na větvi,
ale je to pořád to jediné místo,
kde dostanete slušné jídlo.

GROUCHO MARX

0017

- Art3mis: Jsi tam?
- Parzival: Jasně! Ahoj! Ani se mi nechce věřit, že jsi konečně odpověděla, když jsem tě o to tolikrát prosil.
- Art3mis: Dělán to jenom proto, že tě chci požádat, abys toho nechal. Je to dost špatný nápad začít si teď chatovat.
- Parzival: Proč? Myslel jsem, že jsme kamarádi.
- Art3mis: Vypadáš na fajn kluka. Jenomže my dva jsme soupeři. Rivalové. Zapřísáhli nepřátelé. Znáš pravidla.
- Parzival: Nemusíme si povídat o ničem, co se týká Honu...
- Art3mis: Všechno se týká Honu.
- Parzival: Ale no tak. Aspoň tomu dej šanci. Začneme znova. Ahoj, Art3mis! Jak se máš?
- Art3mis: Fajn. Dík za optání. A ty?
- Parzival: Skvěle. Poslyš, proč spolu vlastně diskutujeme tímhle prehistorickým způsobem, jenom přes textovky? Můžu pro nás zřídit virtuální chatovací místnost.
- Art3mis: Dávám přednost tomuhle.
- Parzival: Proč?
- Art3mis: Možná si vzpomínáš, že v reálném čase mám tendenci blekotat. Když musím všechno, co chci říct, naťukat na klávesnici, vylezu z toho míň jako pako.
- Parzival: Nemyslím, že jsi pako. Jsi okouzující.
- Art3mis: Vážně jsi právě použil slovo „okouzující“?
- Parzival: Všecko, co jsem napsal, máš přece přímo před sebou, ne?
- Art3mis: To je děsně roztomilé. Akorát že jsi hrozný žvanil.

- Parzival: Myslím to zcela a naprosto vážně.
- Art3mis: Tak co, jak se žije na první příčce Výsledkové tabule, borče? Ještě se ti nedělá zle ze vši té slávy?
- Parzival: Nepřipadám si slavný.
- Art3mis: To si děláš srandu? Celý svět umírá touhou zjistit, co jsi ve skutečnosti zač. Je z tebe rocková hvězda, člověče.
- Parzival: Ty jsi stejně slavná jako já. A pokud jsem taková rocková hvězda, jak je možné, že mě v médiích pořád popisují jako nějakého nemytého geeka, co nikdy nevychází z domu?
- Art3mis: Takže už jsi viděl tu parodii na Saturday Night Life, co na nás udělali?
- Parzival: Jo. Proč všichni předpokládají, že jsem nespolečenský pošuk?
- Art3mis: A ty snad nejsi nespolečenský?
- Parzival: Ne! Možná. Tak jo, tohle je pravda. O svoji osobní hygienu ale dbám dokonale.
- Art3mis: Aspoň mají správně tvoje pohlaví. O mně si každý myslí, že jsem ve skutečném životě chlap.
- Parzival: To proto, že většina gunterů jsou chlapi a nedokážou se srovnat s představou, že by je mohla porazit a/nebo přechytračit nějaká žena.
- Art3mis: Já vím. Neandrtálci.
- Parzival: Takže tím se mi snažíš s definitivní platností sdělit, že jsi žena? V reálu?
- Art3mis: To už sis mohl spočítat sám, inspektore Clouseau.
- Parzival: Taky že jsem na tom zapracoval. Víím to.
- Art3mis: Víš?
- Parzival: Jo. Když jsem zanalyzoval dostupná data, dospěl jsem k závěru, že musíš být žena.
- Art3mis: Proč musím?
- Parzival: Protože nechci zjistit, že jsem se zabouchl do nějakého stočtyřicetakilového vola jménem Chuck, co žije ve sklepě u své matky na předměstí Detroitu.

- Art3mis: Takže ty ses do mě zabouchl?
- Parzival: To už sis mohla spočítat sama, paní inspektorové Clouseauová.
- Art3mis: Co jestli jsem stočtyřicetikilová ženská jménem Charlene, co žije ve sklepě u své matky na předměstí Detroitu? Pořád bys byl do mě zabouchnutý?
- Parzival: Já nevím. Žiješ ve sklepě u své matky?
- Art3mis: Ne.
- Parzival: Aha. Tak to bych nejspíš pořád byl.
- Art3mis: Takže bych jako měla věřit, že jsi jeden z těch mytických mužů, kterým jde u ženy pouze o osobnost, a ne o obal, co k tomu patří?
- Parzival: A proč předpokládáš, že jsem muž?
- Art3mis: Prosím tě. Vždyť je to jasné. Cítím z tebe vyzařovat výhradně klukovský vibrace.
- Parzival: Klukovský vibrace? To jako že používám maskulinní stavbu vět nebo tak něco?
- Art3mis: Neměň téma. Říkal jsi, že jsi do mě zabouchnutý?
- Parzival: Zabouchl jsem se do tebe ještě předtím, než jsme se vůbec setkali. Z četby tvého blogu a sledování tvého POV. Vlastně jsem už celé roky takový tvůj kyberstalker.
- Art3mis: Vždyť o mně doopravdy pořád nic nevíš. Nebo o mojí skutečné osobnosti.
- Parzival: Tohle je OASIS. Tady všichni existujeme výhradně jako ryzí osobnosti.
- Art3mis: Já mám s dovolením jiný názor. Všechno na našich onlineových protějšcích je přefiltrované přes naše avatary, což nám umožňuje mít pod kontrolou, jak před druhými vypadáme nebo jak mluvíme. OASIS ti dovoluje být tím, kým chceš být. Proto jsou na tom všichni tak závislí.
- Parzival: Takže, v reálu, jsi úplně jiná než ta osoba, kterou jsem potkal tenkrát v noci v hrobce?

Art3mis: To byla jenom jedna moje stránka. Stránka, kterou jsem se ti rozhodla ukázat.

Parzival: No, tak tahle stránka se mi líbila. A pokud mi ukážeš i svoje další stránky, ty se mi určitě budou líbit taky.

Art3mis: To říkáš teď. Jenže já vím, jak to chodí. Dřív nebo později se začneš dožadovat toho, abych ti ukázala fotku svého pravého já.

Parzival: Já nejsem ten typ, co se něčeho dožaduje. Kromě toho, svoji fotku ti rozhodně ukázat nehodlám.

Art3mis: Proč? To jsi škaredý jako noc?

Parzival: Ty jsi takový pokrytec!

Art3mis: Takže? Odpověz na otázku, Claire. Jsi škaredý?

Parzival: Musím být.

Art3mis: Proč?

Parzival: Samičky mého druhu mě vždycky považovaly za odpuzujícího.

Art3mis: Já tě nepovažuju za odpuzujícího.

Parzival: Jasně že ne. To proto, že jsi děsně tlustý chlap jménem Chuck, který rád po síti chatuje s ošklivýma mladýma klukama.

Art3mis: Takže jsi mladý?

Parzival: Poměrně mladý.

Art3mis: V poměru k čemu?

Parzival: V poměru k třiapadesátiletému chlapovi jako ty, Chucku. Nechává tě aspoň máma bydlet v tom suterénu zadarmo?

Art3mis: Takhle si to fakticky maluješ?

Parzival: Kdyby jo, tak bych si s tebou právě teď nepovídal.

Art3mis: Takže jak si teda představuješ, že vypadám?

Parzival: Nejspíš jako tvůj avatar. Akorát, víš, bez toho brnění, zbraní a zářícího meče.

Art3mis: Ty si děláš srandu, že? To je přece první pravidlo onlineových románek, kamaráde. Nikdo nevypadá ani zdaleka jako jeho avatar.

Parzival: To si jako spolu začneme onlineový románek? <zkřížené prsty>

Art3mis: To v žádném případě, borče. Sorry.

Parzival: Proč ne?

Art3mis: Není čas na lásku, doktore Jonesi. Moje závislost na kyber-pornu mi spolýká většinu volného času. A zbytek zabírá hledání Nefritového klíče. Vlastně bych na tom měla dělat zrovna teď.

Parzival: Jo. Já taky. Ale povídat si s tebou je větší zábava.

Art3mis: A co ty?

Parzival: A co jako já?

Art3mis: Ty máš čas na onlineový románek?

Parzival: Mám čas na tebe.

Art3mis: Moc to žereš.

Parzival: Ještě jsem se do toho ani pořádně nezakouzl.

Art3mis: Pracuješ někde? Nebo ještě chodíš na střední?

Parzival: Střední škola. Maturuju příští týden.

Art3mis: Takovéhle věci bys neměl prozrazovat! Co kdybych byla sixerský špeh, který se tě snaží vyprofilovat?

Parzival: Sixeři už můj profil mají, nepamatuješ? Vyhodili do povětrí náš dům. No, vlastně to byl karavan. Ale vyhodili ho do luftu.

Art3mis: Já vím. Pořád jsem z toho celá špatná. Můžu jenom hádat, jak se asi cítíš.

Parzival: Pomsta je jídlo, které je nejlépe servírovat za studena.

ArtBmis: Bon appetit. Co děláš, když zrovna nepátráš po klíči?

Parzival: Odmítám odpovídat na jakékoli další otázky, dokud mi to nezačneš oplácet stejně.

Art3mis: Fajn. Quid pro quo, doktore Lectere. Budeme se v kladení otázek střídat. Začni.

Parzival: Pracuješ nebo chodíš do školy?

Art3mis: Vysoká.

Parzival: Studuješ co?

Art3mis: Teď je řada na mně. Co děláš, když nepátráš po klíči?

Parzival: Nic. Pátrání je jediná moje činnost. Dělán na tom vlastně i teď. Souběžně zpracovávám informace ze všech koutů tohoto prokletého místa.

Art3mis: Tady to samé.

Parzival: Vážně? Tak to si budu hlídat Výsledkovou tabuli. Jen kdyby náhodou.

Art3mis: To určitě udělej, borče.

Parzival: Co studuješ? Na té vysoké?

Art3mis: Poezii a kreativní psaní.

Parzival: To dává smysl. Píšeš fantasticky.

Art3mis: Díky za kompliment. Kolik je ti let?

Parzival: Zrovna minulý měsíc jsem oslavil osmnáctiny. A tobě?

Art3mis: Nemyslíš, že to teď začíná být už příliš osobní?

Parzival: Ani náhodou.

Art3mis: Devatenáct.

Parzival: Aha. Starší žena. Senzace.

Art3mis: Tedy samozřejmě pokud jsem žena...

Parzival: A jsi žena?

Art3mis: Nejsi na řadě.

Parzival: No jo.

Art3mis: Jak dobře znáš Aecha?

Parzival: Je to můj nejlepší kamarád už pět let. A teď, ven s tím. Jsi žena? A tím myslím lidskou samičku, která si nikdy nenechala operativně změnit pohlaví.

Art3mis: To je zatraceně konkrétní.

Parzival: Odpověz na otázku, Claire.

Art3mis: Jsem, a vždycky jsem byla, lidská samička. Potkal jsi někdy Aecha v reálu?

Parzival: Ne. Máš nějaké sourozence?

Art3mis: Ne. A ty?

Parzival: Žádné. Žijou ještě tvoji rodiče?

Art3mis: Umřeli. Chřipka. Proto jsem vyrůstala u babičky a dědečka. Ty máš rodiče?

Parzival: Ne. Moji jsou taky mrtví.

Art3mis: Je to dost na pytel, nemyslíš? Nemít vedle sebe rodiče.
Parzival: Jo. Ale spousta lidí je na tom hůř než já.
Art3mis: Já si pořád opakuju totéž. Takže... vy s Aechem pracujete jako dvojka?
Parzival: Aha, a jsme u toho...
Art3mis: Takže? Je to tak?
Parzival: Ne. On se mě ptal na totéž o tobě a o mně, víš. Protože jsi překonala První bránu o pár hodin později než já.
Art3mis: Což mi připomíná – proč jsi mi vlastně dal ten tip? Že mám při Joustu změnit strany?
Parzival: Měl jsem chuť ti pomoci.
Art3mis: No, tu chybu už bys víckrát dělat neměl. Protože teď vyhraju já. Uvědomuješ si to, že jo?
Parzival: Když to říkáš. Uvidíme.
Art3mis: Zapomínáš na pravidla naší dohody, troubo. Jsi asi tak o pět otázek pozadu.
Parzival: Fajn. Jaké barvy máš vlasy? V reálu?
Art3mis: Černé.
Parzival: Oči?
Art3mis: Modré.
Parzival: Přesně jako tvůj avatar, co? Máš i stejný obličej a tělo?
Art3mis: Po tom je ti houby.
Parzival: Tak jo. Jaký je tvůj oblíbený film? Myslím všech dob?
Art3mis: To se mění. Zrovna teď? Nejspíš Highlander.
Parzival: Máte skvělý vkus, dámo.
Art3mis: Já vím. Mám slabost pro zákeřné plešaté padouchy. Ten Kurgan je děsně sexy.
Parzival: Hnedka si jdu oholit hlavu. A ty se začni navlíkat do kůže.
Art3mis: Pošli fotky. Poslyš, za pár minut musím končit, Romeo. Můžeš mi položit ještě jednu poslední otázku. Potom se musím jít trochu prospat.
Parzival: Kdy si můžeme zase popovídat?
Art3mis: Až jeden z nás najde to vejce.
Parzival: To může trvat roky.

Art3mis: Tak to holt bude trvat roky.
Parzival: Můžu ti zatím aspoň dál posílat e-maily?
Art3mis: To není dobrý nápad.
Parzival: Nemůžeš mi zabránit, abych ti psal.
Art3mis: Vlastně můžu. Můžu si tě zablokovat na seznamu kontaktů.
Parzival: To ale neuděláš. Že ne?
Art3mis: Ne, pokud mě k tomu nedonutíš.
Parzival: Drsné. Zbytečně drsné.
Art3mis: Dobrou noc, Parzivale.
Parzival: Sbohem, Art3mis. Sladké sny.

Chatové připojení ukončeno. 2.27.2045-02:51:38 OST

~ ~ ~

Začal jsem jí posílat e-maily. Ze začátku jsem předstíral sebekázeň a psal jí jenom jednou týdně. K mému překvapení mi nikdy nezapomněla odpovědět. Obvykle si vystačila jen jednou větou, ve které suše oznamovala, že má moc práce, aby mi odepsala. Postupem času byly ale její odpovědi stále delší a nakonec jsme spolu navázali opravdu pravidelnou komunikaci. Napřed párkrát týdně. A pak, jak začínaly být naše dopisy stále delší a osobnější, jsme jeden druhému psali minimálně jednou denně. Občas i víckrát. Pokaždé když do mé schránky dorazil její e-mail, všechno jsem hodil za hlavu, abych si ho mohl přečíst.

Netrvalo dlouho, a začali jsme se přinejmenším jednou denně scházet v soukromé chatovací místnosti. Hráli jsme spolu staré stolní hry, koukali na filmy a poslouchali hudbu. Celé hodiny jsme si povídali. Byly to dlouhé, nesouvislé diskuse o všem možném pod sluncem. Ty chvíle strávené s ní bývaly neskutečně opojné. Zdálo se, jako bychom souzněli úplně po všech stránkách. Měli jsme stejné zájmy. Poháněl nás stejný cíl. Pochopila každý můj vtip. Dokázala mě rozesmát. Nutila mě přemýšlet. Změnila můj způsob vidění světa. Nikdy dřív jsem necítil tak silné, bezprostřední pouto s jinou lidskou bytostí. Ani s Aechem ne.

Už jsem se vůbec nestaral o to, že bychom vlastně měli být soupeři, a ona podle všeho taky ne. Začali jsme si vyměňovat podrobnosti o našem pátrání. Říkali jsme si navzájem, jaké filmy právě sledujeme a jaké knížky čteme. Dokonce jsme se začali dělit o teorie a probírat naše výklady určitých pasáží v *Almanachu*. V její přítomnosti jsem se nedokázal přinutit k opatrnosti. Jakýsi tichý hlásek v hlavě se mě pořád snažil varovat, že každé slovo, které pronesla, by mohla být dezinformace a že si se mnou třeba jenom zahrává. Jenže jsem tomu nevěřil. Důvěřoval jsem jí, i když jsem měl všechny důvody to nedělat.

Střední školu jsem ukončil na začátku června. Absolventského ceremoniálu jsem se nezúčastnil. Když jsem utekl z Komínů, přestal jsem úplně chodit na vyučování. Pokud mi bylo známo, Sixeři si mysleli, že jsem mrtvý, a já se nechtěl prozradit tím, že se budu ukazovat posledních pár týdnů ve škole. Promeškat zkouškový týden nebyla žádná tragédie, protože už jsem měl stejně dost kreditů, abych získal diplom. Škola mi jeho kopii poslala e-mailem. Skutečný diplom mi zaslali běžnou poštou na moji adresu do Komínů, která už ovšem neexistovala, takže jsem neměl tušení, co se s ním stalo.

Vždycky jsem měl v plánu, že až ukončím školu, budu všechen čas věnovat Honu. Jenže jediné, po čem jsem ve skutečnosti toužil, bylo trávit ho s Art3mis.

~ ~ ~

Pokud jsem zrovna nevysedával se svojí novou onlineovou pseudopřítelkyní, zasvětil jsem veškeré volno tomu, že jsem zvyšoval úroveň svého avatara. Gunteři tomu říkali „drápat se na devětadevadesátku“, protože devadesátá devátá úroveň představovala maximální stupeň, kterého mohl avatar dosáhnout. Art3mis a Aech to nedávno dokázali, a já jsem se cítil povinován je dohnat. Vlastně mi to ani netrvalo moc dlouho. Měl jsem teď už všechen čas jen pro sebe a navíc peníze i prostředky, abych plně probádal OASIS. A tak jsem začal plnit každý quest, na který jsem narazil, někdy jsem přeskočil i pět nebo šest úrovní během jediného dne. Stal se ze mě Bojovník/Mág. Jak se můj status stále zvyšoval, zdokonaloval jsem bojové i čarodějnické schopnosti svého avatara a současně

shromazďoval rozsáhlou sbírku mocných zbraní, magických předmětů a vozidel.

Pár questů jsme s Art3mis dokonce absolvovali jako tým. Navštívili jsme planetu Goondocks a celou přehrávku filmu *Rošťáci* zvládli během jediného dne. Arty si vybrala postavu Marthy Plimptonové, Stef, zatímco já představoval Mikeyho, kterého hrál Sean Astin. Byla to vážně ohromná zábava.

Nezabíjel jsem všechny čas jen poflakováním. Taky jsem se snažil soustředit na hru. Vážně. Aspoň jednou denně jsem si vyvolal na monitor quatrain a znovu se pokoušel rozluštit jeho význam.

*Kam mohl kapitán klíč Nefritový uschovat
Než v pustém přibytku, jenž léta rozpadá se
Však na píšťalku teprve smíš zapískat
Až sbírka trofejí se opět zaskví v plné kráse*

Nějakou dobu jsem si myslel, že ta píšťalka ve třetím verši by mohla představovat odkaz na japonský televizní seriál z konce šedesátých let s názvem *Space Giants, Vesmírní obři*, který byl nadabován do angličtiny a ve Spojených státech opakovaně vysílán v sedmdesátých a osmdesátých letech. Ve *Space Giants* (v Japonsku se seriál jmenoval *Maguma Taishi*) vystupovala rodina transformujících se robotů, kteří žili ve vulkánu a bojovali s proradným mimozemským padouchem jménem Rodak. Halliday tenhle seriál několikrát zmiňoval v *Anorakově almanachu*, kde ho uváděl jako jeden z nejoblíbenějších pořadů svého dětství. Jednou z hlavních postav seriálu byl chlapec jménem Miko, který vždycky zapískal na takovou speciální píšťalku, aby si roboty přivolal na pomoc. Odsledoval jsem všech dvaapadesát děsně uhozených epizod na jeden zátaħ, a přitom jsem hltal kukuřičné lupínky a dělal si poznámky. Když jsem měl ale ten videomaratón za sebou, pořád jsem nebyl pochopení významu quatrainu ani o kousek blíž. Narazil jsem na další slepou uličku. Usoudil jsem, že tím Halliday musel mít na mysli nějakou jinou píšťalku.

A pak jsem jednoho sobotního rána konečně dosáhl drobného průlomu. Zrovna jsem koukal na výběr stařičkých reklam na cereálie

z osmdesátých let, když jsem se najednou zarazil a zamyslel nad tím, proč už výrobci cereálií nepřidávají do každé krabice prémie v podobě drobných hraček. Z mého pohledu to byla tragédie. Další známka toho, že civilizace míří přímo do pekel. Pořád jsem nad tím ještě přemýšlel, když naskočila stará reklama na značku Cap'n Crunch, a v tom okamžiku mi vytanulo spojení mezi prvním a třetím veršem z quatrainu: *Kam mohl kapitán klíč Nefritový uschovat... Však na píšťalku teprve smíš zapískat...*

Halliday tím narážel na proslulého hackera ze sedmdesátých let jménem John Draper, známějšího pod svým alias Kapitán Crunch. Draper byl jedním z prvních phreaků a slávu si získal objevem, že plastové píšťalky, které se skrývaly jako prémie v krabicích cereálií Cap'n Crunch, se dají použít k bezplatným dálkovým hovorům, protože vydávaly tón o 2600 hertzech, který dokázal obelstít starý analogový telefonní systém a umožnil člověku spojení zdarma.

Kam mohl kapitán klíč Nefritový uschovat.

To muselo být ono. Ten „kapitán“ byl Kapitán Crunch a ta „píšťalka“ legendární plastová hračka proslavená phreaky.

Možná byl Nefritový klíč zamaskovaný jako jedna z těch plastových píšťalek a skrýval se v krabici cereálií Cap'n Crunch... Jenže kde by měl člověk tu krabici hledat?

V pustém přibytku, jenž léta rozpadá se.

Pořád jsem nevěděl, o jakém léta zanedbávaném obydlí se to ten verš zmiňuje nebo kde ho mám hledat. Navštívil jsem každý zpustlý barák, na jaký jsem si dokázal vzpomenout. Repliky domu *Addamsovy rodiny*, opuštěnou barabiznu z trilogie *Evil Dead*, noclehárnu Tylera Durdena z *Klubu rváčů* a Larsovu usedlost z planety Tatoonie. Najít Nefritový klíč se mi ale v žádném z nich nepoštěstilo. Jedna slepá ulička za druhou.

*Však na píšťalku teprve smíš zapískat
Až sbírka trofejí se opět zaskví v plné kráse*

Taky jsem ještě pořád nedokázal přijít na smysl posledního verše. O jakou sbírku trofejí to mělo jít? Nebo to byla jenom nějaká přiblblá metafora? Muselo tady existovat nějaké jednoduché spojení, na které

jsem zatím nepřišel, záludná nápověda, k jejímuž pochopení jsem neměl dost inteligence nebo znalostí.

Od té chvíle jsem se nedostal prakticky ani o krok dál. Pokaždé když jsem začal znovu zkoumat quatrain, podkopávala moji schopnost soustředění neutuchající posedlost Art3mis, takže nikdy netrvalo dlouho, já grálový deník zavřel a zavolał jí, abych se zeptal, jestli se nechce sejít. Chtěla skoro pokaždé.

Přesvědčil jsem sám sebe, že je naprosto v pořádku, když si dám trochu oraz, protože se nezdálo, že by kdokoli jiný při hledání Nefritového klíče dosahoval nějakých pokroků. Výsledková tabule zůstávala beze změny. Podle všeho byli všichni ostatní stejně zmatení jako já.

~ ~ ~

Jak mýjely další a další týdny, trávili jsme s Art3mis stále více času pohromadě. A pokud naši avataři podnikali jiné věci, posílali jsme si navzájem e-maily a videomaily. Proudila mezi námi řeka slov.

Víc než co jiného jsem si přál potkat ji ve skutečném světě. Tváří v tvář. Tohle jsem jí ale říct nemohl. Byl jsem si jistý, že ke mně cítí něco silného, pořád si ode mne ale udržovala odstup. Bez ohledu na to, kolik jsem jí toho sám o sobě prozradil – a nakonec bych jí pověděl úplně všechno, včetně svého pravého jména – ona mi neustále zarputile odmítala odhalit jakékoli podrobnosti z vlastního života. Jediné, co jsem věděl, bylo, že je jí devatenáct a že žije někde na severozápadě u Pacifiku. Nic víc mi neřekla.

Obraz, který jsem si o ní v duchu vytvořil, vycházel z předpokladů, které se mi nabízely. Maloval jsem si ji jako fyzické zhmotnění jejího avatara. Představoval jsem si ji se stejnou tváří, očima, vlasy a tělem. A to ačkoli mi neustále opakovala, že ve skutečnosti nevypadá skoro vůbec jako její avatar a že není osobně zdaleka tak atraktivní.

Protože jsem teď trávil většinu času s Art3mis, začali jsme se s Aechem postupně odcizovat. Už jsme se nevidali několikrát do týdne, teď jsme se stýkali jen párkrát za měsíc. Aech věděl, že jsem zamilovaný do Art3mis, nikdy mi to ale nijak zvlášť nevyčítal, i když jsem ho třeba na poslední chvíli vyšplouchl a namísto něho se radši

věnoval jí. Vždycky jenom pokrčil rameny, připomněl mi, abych byl opatrný, a dodal: „Rozhodně doufám, že víš, co děláš, Zet.“

To jsem samozřejmě nevěděl. Celý můj vztah s Art3mis se naprosto vzpíral zdravému rozumu. Jenže jsem se nedokázal své lásce k ní ubránit. Moji posedlost hledáním Hallidayova velikonočního vejce jaksi postupem času, aniž bych si to vůbec uvědomoval, vytěsnila posedlost Art3mis.

Nakonec jsme spolu začali vyrazet na „rande“, podnikali jsme celodenní výlety do exotických míst v OASIS a navštěvovali exkluzivní noční podniky. Art3mis ze začátku protestovala. Zastávala názor, že bych se měl držet zpátky, protože jakmile někdo zahlédne mého avatara na veřejnosti, Sixeri se dozví, že jejich pokus mě zabít nevyšel, a já se znova ocitnu na jejich seznamu osob na odstřel. Já jí ale řekl, že už je mi to jedno. Už tak jsem se ukrýval před Sixery ve skutečném světě a odmítal jsem v té hře na schovávanou pokračovat i v OASIS. Kromě toho, měl jsem teď avatara devadesáté deváté úrovně. Cítil jsem se málem nepřemožitelný.

Možná jsem tím neohroženým chováním chtěl jenom udělat dojem na Art3mis. Pokud ano, myslím, že to zabralo.

Stejně jsme své avatary pokaždé namaskovali, než jsme vyrazili ven, protože jsme věděli, že by z toho hned byly palcové titulky ve všech bulvárních plátcích, kdyby se Parzival a Art3mis začali pravidelně ukazovat na veřejnosti spolu. Vyskytla se ale jedna výjimka. Jednou v noci mě vzala na *Rocky Horror Picture Show* do obrovského kina, velkého jako sportovní stadion, na planetě Transsexual, kde se konala nejnavštěvovanější a nejdéle běžící každotýdenní promítání tohoto filmu v OASIS. Na každé představení sem přicházely tisícovky avatarů, aby se usadili na tribunách a užívali si aspoň účast v publiku. Normálně měli povoleno vystoupit na jeviště a přehrávat film před gigantickým promítacím plátnem jen dlouhodobí členové fanklubu Rocky Horror, a to ještě napřed museli projít náročným konkurzem. Jenže Art3mis využila své slávy a zatahala za pár drátků, abychom toho večera dostali svolení zapojit se při představení mezi účinkující. Celá planeta byla v nebojové zóně, takže jsem neměl strach, že by nás znenadání

přepadli Sixeři. Zato mě ale postihl těžký záchvat trémy, když představení začalo.

Art3mis se zhostila s pozoruhodnou bezchybností role Columbie a mně se dostalo té cti sehrát jejího nemrtvého milého Eddieho. Vzeřízení svého avatara jsem změnil tak, abych vypadal přesně jako Meat Loaf v téhle roli, můj výkon a synchronizace rtů ale pořád dost pokulhávaly. Naštěstí mi toho publikum hodně odpustilo, protože jsem byl přece ten slavný gunter Parzival, a já slavil ohromný úspěch.

Ten večer byl jednoznačně nejzábavnější, jaký jsem až do toho okamžiku zažil. Později jsem to řekl i Art3mis, a tehdy se ke mně naklonila a poprvé mě políbila. Já to samozřejmě fyzicky necítil. Stejně se mi ale srdce rozbušilo jako splašené.

Pochopitelně jsem slyšel všechna ta ošřepaná varování, jak je nebezpečné zamilovat se do někoho, koho znáte jen po síti, já na ně ale zvysoka kašlal. Jednoduše jsem věděl, že Art3mis miluji, ať už je ve skutečnosti kýmkoli. Vnímал jsem to kdesi hluboko v rozměklém karamelkovém jádru svého já.

A pak jsem se jí jednou večer, jako naprostý hlupák, svěřil s tím, co cítím.

0018

BYL PÁTEK A JÁ TRÁVIL DALŠÍ OSAMĚLÝ VEČER studiem. Tentokrát jsem se propracovával všemi epizodami televizního seriálu *Whiz Kids* ze začátku osmdesátých let o pubertálním hackerovi, který používá svých počítačových schopností k řešení záhad. Zrovna jsem dokoukal díl s názvem „Smrtící přístup“ (crossover se *Simon & Simon*), když mi přišel do schránky e-mail. Odeslal ho Ogden Morrow. Na řádce s předmětem stálo „Můžeme tančit, kdy se nám zachce“.

V samotném okně e-mailu nebyl žádný text. Jen připojený soubor – pozvánka na jednu z nejexkluzivnějších párty v OASIS: narozeninovou oslavu Ogdena Morrowa. Ve skutečném světě se Morrow skoro nikdy neobjevoval na veřejnosti a v OASIS vylézal z brlohu jen jednou v roce, aby uspořádal právě tuhle akci.

Pozvánka obsahovala fotku Morrowova světově proslulého avatara, Velkého a Mocného Oga. Šedovousý čaroděj se hrbil nad vymakaným dýdžejovským mixážním pultem, jedno sluchátko přitisknuté k uchu, a kousal se do spodního rtu v poslechové extázi, zatímco jeho prsty skrečovaly staříčkový vinyl na sadě stříbrných talířů. Na bedýnce s gramodeskami měl nálepku NEPANIKARTE a anti-sixerské logo – žlutou číslici šest v přeškrtnutém červeném kruhu. Dole stál následující text:

Taneční párty Ogdena Morrowa ve stylu osmdesátých let
na oslavu jeho 73. narozenin!

Dnes večer – 22.00 OST v Rozvráceném vesmíru
POUZE PRO JEDNU OSOBU

Byl jsem z toho celý pať. Ogden Morrow se vážně osobně obtěžoval pozvat mě na svůj narozeninový večírek. Považoval jsem to za největší čest, jakou mi kdy kdo prokázal.

Zavolał jsem Art3mis a ona mi potvrdila, že obdržela stejný e-mail. Řekla, že si rozhodně nemůže nechat ujít pozvání od samotného Oga, navzdory zjevnému riziku. Takže jsem jí přirozeně řekl, že se setkáme v klubu. Nemohl jsem dělat nic jiného, pokud jsem před ní nechtěl vypadat jako totální bačkora.

Bylo mi jasné, že pokud se Og ozval nám dvěma, nejspíš pozval i ostatní členy Horní pětky. Aech se ale nejspíš neukáže, protože každý pátek večer se účastnil zápasů na život a na smrt v bojových arénách, které vysílala televize po celém světě. A Shoto a Daito zásadně nevstupovali do PvP zón, pokud to nebylo absolutně nezbytné.

Rozvrácený vesmír byl proslulý taneční klub s nulovou gravitací na planetě Neonoir v Sektoru Šestnáct. Ogden Morrow ten podnik osobně naprogramoval před několika desítkami let a byl stále jeho výhradním vlastníkem. Já sám Rozvrácený vesmír zatím ještě nenavštívil. Nikdy jsem si moc nepotrpěl na tancování ani na společenské styky s vlezdoprdelkovskými vypatlanými rádoby guntery, kteří, jak se vědělo, měli tenhle podnik ve značné oblibě. Jenže Ogova narozeninová párty představovala mimořádnou událost, a tak bude mít obvyklá klientela pro ten večer zakázaný vstup. Dnešní noci bude klub k prasknutí narvaný celebritymi – filmovými hvězdami, muzikanty a minimálně dvěma příslušníky Horní pětky.

Více než hodinu jsem strávil tím, že jsem svému avatarovi vybíral účes a zkoušel si různé šaty, které bych si mohl vzít do klubu. Nakonec jsem se rozhodl pro klasický oděv z éry osmdesátých let: světle šedý oblek, přesně stejný, jaký měl na sobě Peter Weller v *Buckaroo Banzai*, doplněný červeným motýlkem a k tomu pár staromódních bílých adidasek. Taky jsem si do inventáře založil svoji nejlepší zbroj a velké množství zbraní. Jedním z důvodů, proč měl Rozvrácený vesmír pověst tak vyhlášeného a exkluzivního klubu, byl fakt, že se nacházel v bojové zóně, a navíc v zóně, kde fungovala technologie i magie. Takže vypravit se tam představovalo mimořádné nebezpečí. Obzvlášť pro slavného guntera jako já.

Po OASIS byly rozptýlené stovky světů s kyberpunkovou tematikou, ale Neonoir patřil k těm největším a nejstarším. Při pohledu z oběžné dráhy vypadala planeta jako lesklá onyxová koule pokrytá překrývajícími se pavučinami pulzujících světél. Na Neonoiru už všude vládla noc a povrch planety tvořila jedna velká nepřerušovaná síť navzájem propojených měst přečpaných neskutečně vysokými mrakodrapy. Oblohu plnil vytrvalý proud nejružnějších létajících strojů, jež se vrnivě proplétaly vertikálním panoramatem města, a ulice dole se hemžily NPC navlečenými v kůži a avatary v zrcadlových brýlích, kteří se všichni okázale honosili supermoderní výzbrojí a podkožními implantáty a sypali ze sebe městský žargon jako vystřižený z *Neuromancera*.

Rozvrácený vesmír se nacházel na západní polokouli, na křižovatce Boulevardu a Avenue, dvou jasně osvětlených ulic, které se táhly kolem úplně celé planety podél rovníku a prvního poledníku. Klub samotný měl podobu obrovité kobaltově modré koule, tři kilometry v průměru, která se vznášela třicet metrů nad zemí. K jedinému vstupu do klubu, kruhovému otvoru na spodku koule, vedlo pohyblivé křišťálové schodiště.

Dorazil jsem ve velkém stylu. Přihnal jsem se v létajícím DeLoreanu, který jsem získal dokončením questu *Zpátky do budoucnosti* na planetě Zemeckis. DeLorean byl původně opatřený (nefunkčním) proudovým kondenzátorem, ale já si jeho vybavení a vzhled vylepšil pár drobnostmi. Napřed jsem na přístrojovou desku nainstaloval palubní počítač s umělou inteligencí jménem KITT (zakoupený v onlineové aukci) a k tomu červený skener *Knight Rider* nad masku DeLoreanova chladiče. Pak jsem auto dovybavil oscilačním přesmykovačem, zařízením, které mu umožňovalo procházet skrz pevnou hmotu. Nakonec, abych dotáhl vizi supervozidla osmdesátých let k dokonalosti, připlácl jsem na obě dvířka DeLoreanu logo Krotitelů duchů a ještě doplnil osobně vybrané poznávací značky, na kterých stálo ECTO-88.

Měl jsem ho sotva pár týdnů, stejně už se ale tenhle DeLorean, krotitel duchů a rytíř silnic, který dokázal cestovat časem i pronikat hmotou, stihl stát poznávacím znakem mého avatara.

Věděl jsem, že nechat svoje milované vozítko zaparkované v PvP zóně by znamenalo otevřenou výzvu, aby se mi ho nějaký kretén pokusil šlohnout. DeLorean měl nainstalovaných několik zabezpečovacích systémů proti krádeži a zapalování bylo opatřeno nastraženou výbušninou ve stylu Maxe Rockatanského, takže pokud by se nějaký cizí avatar pokusil auto nastartovat, plutoniová komora by se odpálila a způsobila menší termonukleární explozi. Tady na Neonoiru ale nepředstavovalo zabezpečení mého auta žádný problém. Sotva jsem vylezl z DeLoreana, uvalil jsem na něj kouzlo Smrskávání, takže se okamžitě zredukoval na velikost krabičky od sirek. Pak jsem si DeLoreana jednoduše strčil do kapsy. Magické zóny měly své výhody.

U sametového provazu tvořeného silovými poli, která bránila ve vstupu všem nezvaným hostům, se mačkaly tisícovky avatarů. Když jsem kráčel ke vchodu, zahrnul mě dav směsicí nadávek, žádostí o autogramy, výhrůžek smrtí a slzavých vyznání nehynoucí lásky. Měl jsem aktivovaný tělesný štít, ale kupodivu po mně nikdo nevystřelil. Zamával jsem kyborgovi u vstupu pod nosem svojí pozvánkou a nastoupil na dlouhé křišťálové schodiště, které vedlo do klubu.

Vstup do Rozvráceného vesmíru představoval poměrně dost dezorientující zážitek. Vnitřek obří koule byl úplně dutý a klubové bary i sedačky byly rozmístěné po jeho zakřiveném vnitřním povrchu. V okamžiku, kdy jste prošli vchodem, se gravitační zákony změnily. Ať jste kráčeli kamkoli, nohy vašeho avatara stále lnuly k vnitřní ploše koule, takže jste mohli vyjít přímou čarou až na „strop“ klubu a pak po druhé straně zpátky a skončit opět na místě, odkud jste vyrazili. Obrovský volný prostor ve středu koule sloužil jako klubový „taneční parket“ s nulovou gravitací. Dostali jste se tam jednoduše tím, že jste se odrazili od země, jako Superman, když chce vzlétnout, a pak jste proplachtili vzduchem do beztláčné „trsačí zóny“.

Když jsem prošel vchodem, zadíval jsem se nahoru – nebo směrem, který pro mě to „nahoru“ právě v tom okamžiku představoval – a dlouze jsem se rozhlédl kolem. Bylo tam úplně plno. Všude se hemžily stovky avatarů jako mravenečkové lezoucí po vnitřní straně obrovského míče. Další už byli na tanečním

parketu – točili se, poletovali, kroutili a převalovali do rytmu hudby, která duněla z volně se vznášejících kulovitých reproduktorů, které proplouvaly klubem.

Mezi tanečníky, v úplném středu klubu, visela v prázdnou velká průzračná bublina. Byl to „box“, kde stál dýdžej obklopený talíři, mixery, fadery a otáčivými knoflíky. Ve středu toho všeho se pilně činil zahajovací dýdžej, R2-D2, a s pomocí svých robotických ramen obsluhoval talíře. Tu písničku, kterou právě pouštěl, jsem hned poznal: remix „Blue Monday“ od New Order z osmaosmdesátého, s množstvím přimíšených droidsckých zvuků z *Hvězdných válek*.

Když jsem zamířil k nejbližšímu baru, všichni avataři, které jsem míjel, se zastavovali a zírali a ukazovali mým směrem. Nevěnoval jsem jim velkou pozornost, protože jsem měl plno práce s tím, jak jsem v klubu pátral po Art3mis.

Jakmile jsem se dostal k baru, objednal jsem si od klingonské barmanky Pangalaktický lomcovák a hned ho do sebe půlku kopl. Usmál jsem se, když R2-D2 nasadil další klasiku z osmdesátých let. „Union of the Snake,“ zahlásil jsem, spíš ze zvyku. „Duran Duran. Devatenáct set osmdesát tři.“

„To není špatný, borče,“ ozval se povědomý hlas, který promluvil dost hlasitě, aby přehlušil tu hudbu. Když jsem se obrátil, uviděl jsem Art3mis, stála přímo za mnou. Měla na sobě večerní toaletu: modrošedé šaty, které vypadaly, jako by byly nastříkané sprejem rovnou na tělo. Tmavé vlasy měl její avatar upravené do pážecího účesu, jenž dokonale rámoval její nádherný obličej. Málem jsem se z ní posadil na zadek. Křikla na barmanku. „Glenmorangie. S ledem.“

V duchu jsem se usmál. Oblíbené pití Connora MacLeoda. Páni, jak já tu holku miloval.

Mrkla na mě, když se objevil její drink. Pak cinkla svojí skleničkou o moji a jedním douškem do sebe obrátila její obsah. Brebentění avatarů kolem nás nabylo na hlasitosti. Zpráva, že Parzival a Art3mis jsou *tady* a povídají si spolu u baru, už se rozšířila po celém klubu.

Art3mis zajela pohledem nahoru k tanečnímu parketu a pak zpátky ke mně. „Tak co, Percy?“ řekla. „Máš chuť si skočit?“

Zamračil jsem se. „Ne, pokud mi budeš dál říkat ‚Percy‘.“

Rozesmála se. Zrovna v tu chvíli písnička dohrála a v klubu se pozvolna rozhostilo ticho. Všechny pohledy se upřely vzhůru k dýdžejovskému boxu, kde se R2-D2 právě rozplýval ve spršce světla, jako kdyby se „přepravoval paprskem“ v některé epizodě původního *Star Treku*. Vzápětí se zvedl obrovský jásot, když se stejným způsobem za mixážním pultem objevil dobře známý šedovlasý avatar. Byl to Og.

Ve vzduchu po celém klubu se zhmotnily stovky videooken. Všechny živě přenášely zvětšené záběry Oga v boxu, tak aby na jeho avatara každý dobře viděl. Starý čaroděj měl na sobě pytlovitě džíny, sandály a vybledlé tričko s nápisem *Star Trek: The Next Generation*. Zamával shromážděným a pak pustil svou první skladbu, taneční remix „Rebel Yell“ od Billyho Idola.

Tanečním parketem projela vlna nadšení.

„Tuhle písničku *miluju!*“ vykřikla Art3mis. Oči jí vystřelily k parketu. Nejistě jsem se na ni zadíval. „Copak se děje?“ zeptala se s předstíraným soucitem. „Chlapeček neumí tancovat?“

Najednou se pohroužila do rytmu hudby, začala potřásat hlavou, kroužit boky. Pak se oběma nohama odrazila od podlahy, vznesla se vzhůru a zvolna zamířila do trsací zóny. Hleděl jsem za ní, pro tu chvíli úplně zkoprnělý, a sbíral odvalu.

„Ale co,“ zamumlal jsem si pro sebe. „K čertu s tím.“

Nakrčil jsem se v kolenou a tvrdě se odstrčil od podlahy. Můj avatar se vznesl, vylétl vzhůru a zařadil se po bok Art3mis. Avataři, kteří už byli na tanečním parketu, se sunuli bokem, aby nám uvolnili cestu, a vytvářeli tunel vedoucí přímo do středu koule. Viděl jsem, jak se Og vznáší ve své bublině jen kousek nad námi. Kroutil se tam jako derviš, zatímco remixoval písničku a přitom současně upravoval gravitační vír tanečního parketu, takže vlastně roztáčel samotný klub jako staříčkou vinylovou desku.

Art3mis na mě mrkla a pak její nohy najednou splynuly dohromady a proměnily se v ocas mořské panny. Jednou mrkla svou novou ocasní ploutví a vystřelila kus přede mne. Jak si razila cestu vzduchem, její tělo se vlnilo a natřásalo do kulometného rytmu. Pak se otočila zpátky čelem ke mně, zastavila se, chvíli se tam jen tak

vznášela a s úsměvem mě nataženou rukou vyzývala, abych se k ní připojil. Uvolněné vlasy jí vytvářely kolem hlavy svatozář, jako by proplouvala pod vodní hladinou.

Když jsem se dostal až k ní, vzala mě za ruku. Rybí ocas přitom zmizel a znovu se objevily její nohy, kterými kroužila a stříhala do rytmu hudby.

Protože jsem už nedůvěřoval svým instinktům, zaktivoval jsem špičkový avatarský taneční software s názvem Travoltra, který jsem si toho večera preventivně stáhl a otestoval. Program převzal kontrolu nad Parzivalovými pohyby, sladil je s hudbou a všechny čtyři moje končetiny se proměnily v rozvlněné sinusoidy. Díky němu se ze mě najednou stal hotový taneční fenomén.

Art3misiny oči se rozzářily překvapením a radostí. Začala zrcadlově napodobovat mé pohyby a oba jsme kolem sebe kroužili jako urychlené elektrony. Pak se Art3mis najednou znovu proměnila.

Její avatar ztratil svou lidskou podobu a roztekl se v pulzující amorfní amébu, která střídala velikost a barvu v synchronizaci s hudbou. Vybral jsem si na svém tanečním softwaru možnost *Nápodoba partnera* a začal dělat totéž. Ruce, nohy i trup mého avatara, které se najednou prohýbaly a kroutily jako rozžvýkaná karamela, jako by se snažily Art3mis pohltnout, zatímco mi po kůži na celém těle proplouvaly a přeskakovaly podivné barevné skvrny. Vypadal jsem jako Plastic Man těžce ujíždějící na LSD. Nato začali i všichni ostatní tanečníci na parketu měnit tvary a rozplývat se v duhové kaňky světél. Brzy už střed klubu vypadal jako nějaká lávová lampa z jiného vesmíru.

Když písnička dohrála, Og se uklonil a pak zařadit pomalý kousek, „Time After Time“ od Cyndi Lauper. Avataři všude kolem nás utvořili páry.

Dvorně jsem se Art3mis uklonil a natáhl k ní ruku. Usmála se a uchopila ji. Přitáhl jsem ji blíž a začali jsme vzduchem proplouvat společně. Og nastavil gravitaci tanečního parketu tak, aby se otáčel proti směru hodinových ručiček, takže všichni naši avataři zvolna rotovali kolem neviditelné středové osy klubu, jako smítka prachu vznášející se ve sněžící kouli.

A pak, než jsem se stihl zarazit, že mě ta slova zkrátka vylítla.

„Miluju tě, Arty.“

Napřed neodpověděla. Jenom se na mě šokovaně zadívala, zatímco naši avataři, běžící na autopilota, dál volně kroužili kolem sebe. Pak přepnula na soukromý hlasový kanál, aby náš hovor nemohl nikdo vyslechnout.

„Ty mě nemiluješ, Zet,“ řekla. „Vždyť mě ani neznáš!“

„Ale ano, znám,“ protestoval jsem tvrdošijně. „Znám tě líp, než jsem kdy poznal kohokoli jiného za celý svůj život.“

„Víš o mně jen to, co ti dovolím se dozvědět. Vidíš jen to, co chci, abys viděl.“ Položila si ruku na hrud'. „Tohle není moje skutečné tělo, Wade. Ani můj skutečný obličej.“

„Mně je to fuk! Miluju tvoji duši – tu osobu, kterou jsi uvnitř. Nějaký obal je mi totálně ukradený.“

„To jenom říkáš,“ namítla. Hlas jako by se jí maličko zachvíval. „Věř mi. Kdybych ti někdy dovolila, abys mě spatřil ve skutečnosti, hnusila bych se ti.“

„Proč to pořád opakuješ?“

„Protože jsem šeredně deformovaná. Nebo jsem paraplegik. Nebo je mi ve skutečnosti šedesát tři let. Vyber si.“

„Je mi jedno, jestli jsi třeba to všechno dohromady. Pověz mi, kde se s tebou můžu setkat, a já ti to dokážu. Hned teď nasednu na letadlo a odletím kamkoli, kde tě najdu. Víš, že to udělám.“

Zavrtěla hlavou. „Ty nežiješ ve skutečném světě, Zet. Z toho, co jsi mi řekl, si myslím, že jsi ani nikdy skutečně nežil. Jsi jako já. Přežíváš uvnitř téhle iluze.“ Přejela rukou po virtuálním světě kolem nás. „Nejspíš ani nevíš, co je to opravdová láska.“

„To neříkej!“ Začínaly mi téct slzy a ani jsem se neobtěžoval to před ní skrývat. „Je to proto, že jsem ti prozradil, že jsem vlastně nikdy s nikým nechodil? A že jsem panic? Protože –“

„Jasně že ne,“ řekla. „O to tady nejde. *Vůbec ne.*“

„Tak potom *o co* tady jde? Pověz mi to. Prosím.“

„O Hon. Vždyť to víš. Oba zanedbáváme naše pátrání a namísto toho se spolu poplakujeme. Právě v tuhle chvíli bysme se měli soustředit na to, abychom našli Nefritový klíč. Klidně se vsaď, že Sorrento a Sixeři dělají přesně tohle. A všichni ostatní taky.“

„K čertu s celou soutěží! A k čertu s vejcem!“ vykřikl jsem. „Copak jsi neslyšela, co jsem ti právě řekl? *Miluju tě! A chci být s tebou. Nic jiného mě nezajímá.*“

Jenom se na mě mlčky dívala. Nebo spíš její avatar nepřítomně hleděl na mého avatara. Pak řekla: „Mrzí mě to, Zet. Tohle všechno je moje chyba. Dopustila jsem, aby se mi to vymklo z ruky. Tohle musí skončit.“

„Co tím myslíš? Co musí skončit?“

„Myslím tím, že bychom si měli dát pauzu. Přestat trávit tolik času pohromadě.“

Měl jsem pocit, jako by mi dala ránu do krku. „Ty se se mnou rozcházíš?“

„Ne, Zet,“ prohlásila pevně. „Nerozcházím se s tebou. To by ani nešlo, protože *my jsme spolu nikdy nechodili.*“ V jejím hlase najednou zazněla jakási jedovatost. „*My jsme se nikdy ani nesetkali!*“

„Takže potom... ty ses prostě rozhodla... že se se mnou přestaneš bavit?“

„Ano. Myslím, že tak to bude nejlepší.“

„Na jak dlouho?“

„Dokud neskončí Hon.“

„Ale, Arty... To může trvat roky.“

„To si dobře uvědomuju. A mrzí mě to. Tak to zkrátka ale musí být.“

„Takže vyhrát ty peníze je pro tebe důležitější než já?“

„Tady nejde o peníze. Jde o to, co bych s nimi mohla podniknout.“

„Jasně. Zachránit svět. Seš tak kurevsky šlechtná.“

„Nechovej se jako idiot,“ řekla. „Hledala jsem to vejce pět let. Ty stejně tak. Teď máme k jeho nalezení blíž než kdy dřív. Nemůžu prostě jen tak zahodit svoji šanci.“

„Já tě o to nežádám.“

„Ale ano, žádáš. I když ti to nedochází.“

Písnička od Cyndi Lauper dozněla a Og tam šoupl další taneční kousek – „James Brown Is Dead“ od L. A. Style. Klubem se rozezněl bouřlivý potlesk.

Měl jsem pocit, jako by mi někdo vrazil do hrudníku velký dřevěný kůl.

Art3mis se chystala říct ještě něco – nejspíš sbohem – když jsme uslyšeli přímo nad našimi hlavami hromové zadunění. Napřed jsem myslel, že to byl Og, který se do toho trochu víc opřel. Pak jsem ale zvedl hlavu a zjistil, že se na taneční parket vysokou rychlostí řítí obrovské kusy sutin. Avataři kolem se rozprchávali do všech stran, aby jim uhnuli z cesty. Ve střechě klubu, poblíž samotného vrcholku koule, právě někdo prorazil velikánskou díru. A skrz ni teď proudila hotová armáda Sixerů, kteří dovnitř nalétávali s tryskovými batohy a přitom kolem sebe pálili z laserových pistolí.

Vypukl děsný chaos. Půlka avatarů v klubu se vrhla k východu, zatímco druhá vytáhla zbraně nebo začala čarovat. Na sixerské vetřelce, kterých byla víc než stovka, a všichni po zuby ozbrojení, se snažely laserové paprsky, projektily i ohnivé koule.

Nedokázal jsem uvěřit, že mají Sixeři tolik drzosti. Jak mohli být tak pitomí, aby zaútočili na místnost plnou gunterů vysoké úrovně, a k tomu na jejich vlastním trávníčku? Možná že pár z nás zabijou, přitom ale ztratí spoustu vlastních avatarů, možná i všechny. A kvůli čemu?

Jenže pak jsem si uvědomil, že většina blížících se Sixerů se očividně zaměřuje na mě a na Art3mis. Vtrhli sem, aby dostali nás dva.

Zprávy o tom, že jsme s Art3mis tady, už zřejmě dorazily i na zpravodajské kanály. A když se Sorrento dozvěděl, že hned dva gunteři z nejvyšších příček Výsledkové tabule se promenádují v nechráněné PvP zóně, nejspíš se rozhodl, že je to příliš šťavnaté sousto, aby si ho nechal ujít. Tohle znamenalo pro Sixery šanci sejmout dva největší soupeře jedinou ranou. To už stálo za ztrátu nějaké stovky jejich avatarů nejvyšších úrovní.

Uvědomoval jsem si, že jsem je na naši stopu přilákal vlastní lehkomyšlností. Proklínal jsem se za to, jaký jsem byl hlupák. Rychle jsem vytasil své laserovky, začal je vyprazdňovat do chumlu Sixerů nejbliž u mě a současně se ze všech sil snažil uhýbat před příchozí palbou. Ohlédl jsem se po Art3mis a ještě jsem stihl zaregistrovat, jak během pěti vteřin sežehla nějaký tučet Sixerů s pomocí koulí

modré plazmy, které po nich vrhala oběma rukama, aniž by si v nejmenším všimla nepřetržitého proudu laserových paprsků a magických řízených střel, které se odrazily od jejího průsvitného tělesného štítu. I já byl vystaven těžké palbě. Zatím jí můj štít odolával, moc dlouho už to ale nejspíš nevydrží. Na monitoru už mi blikalo upozornění na hrozící selhání a můj ukazatel zásahových bodů začínal střemhlavě klesat.

Během několika vteřin situace vyeskalovala v to největší bojové střetnutí, jakého jsem kdy byl svědkem. A už se zdálo jasné, že Art3mis a já skončíme na straně poražených.

Všiml jsem si, že hudba pořád ještě neutichla.

Vzhlédl jsem k dýdžejovskému boxu právě včas, abych viděl, jak se najednou zprudka otevřel a zevnitř se vynořil Velký a Mocný Og. Vypadal vážně, vážně našťvaně.

„Vy hňupové, to si opravdu myslíte, že si můžete klidně zničit *moji* narozeninovou párty?“ zařval. Jeho avatar měl na hlavě pořád mikrofon, takže se ta slova hlasitě rozezněla z celé té spousty reprobeden v klubu a hřímala jako hlas boží. Bitka jako by na zlomek vteřiny ustala, protože všechny oči se obrátily k Ogovi, který se teď vznášel ve středu tanečního parketu. Rozpráhl ruce a obrátil se tváří k hordám útočících Sixerů.

Ze špiček všech Ogových prstů vyrazily desítky zubatých rudých blesků, které se rozběhly všemi směry. Každý z nich zasáhl do prsou jednoho Sixera, přičemž se nějakým zázrakem neškodně vyhnul všem ostatním.

Během milisekundy se úplně všichni Sixeři v klubu do posledního vypařili. Jejich avataři zkrátka najednou ztuhli, zapláli jasně rudou září a pak se ztratili z očí.

Naplnila mě posvátná bázeň. Tohle byla ta nejneuvěřitelnější ukázka moci některého avatara, jakou jsem kdy viděl.

„Nikdo si nesmí jen tak vrazit do mého podniku bez pozvání!“ zařval Og a jeho hlas se rozléhal teď už ztichlým klubem. Zbývající avataři (ti, kteří nestačili v hrůze uprchnout nebo nepadli během krátké potyčky) spustili vítězný pokřik. Og doplul zpátky do dýdžejovského boxu, který se kolem něj uzavřel jako průhledný kokon. „Tak tu párty zase rozjedem, co vy na to?“ prohlásil a spustil

jehlu na techno remix „Atomic“ od Blondie. Trvalo chvíli, než šok vyprchal, ale pak se všichni zase dali do tance.

Rozhlížel jsem se kolem po Art3mis, ta ale nejspíš zmizela. A pak jsem spatřil jejího avatara, jak vylétává ven novým východem, který vznikl sixerským vpádem. Venku se ještě na moment zastavila a zůstala chvíli volně viset ve vzduchu, jen na tak dlouho, aby mi věnovala poslední pohled.

0019

POČÍTAČ MĚ PROBUDIL TĚSNĚ PŘED ÚSVITEM, a tím začal můj každodenní rituál.

„Jsem vzhůru!“ vykřikl jsem do tmy. Těch pár týdnů od chvíle, kdy mi Art3mis dala kopačky, jsem měl velké problémy vyškrábat se ráno z postele. A tak jsem na budíku vypnul opakované buzení a nařídil počítači, aby každé ráno naplno spustil „Wake Me Up Before You Go-Go“ od Wham!. Nesnášel jsem tu písničku každou buňkou svého těla a vylézt z postele byla jediná cesta, jak ji umlčet. Nebyl to zrovna nejpříjemnější způsob, jak začít den, ale přinutilo mě to pohnout zadkem.

Hudba prudce umlkla. Moje haptické lůžko změnilo tvar, přeconfigurovalo se zpátky do podoby křesla, a současně mě zvedlo do sedu. Počítač se začal rozsvěcet jen pomalu, aby poskytl mým očím možnost se přizpůsobit. Do mého bytu nepronikala žádná světla zvenčí. Kdysi v něm bylo jedno okno, které nabízelo výhled na panorama Columbusu, to jsem ale pár dní po svém nastěhování přestříkal černou barvou. Usoudil jsem, že všechno za tím oknem by jen odvádělo mou pozornost od pátrání po klíči, takže nebyl důvod, abych mrhal časem tím, že se tam budu koukat. Nechtěl jsem ani *slyšet* okolní svět, vylepšit existující zvukovou izolaci bytu se mi však nepodařilo. A tak jsem musel žít s tlumenými šumy větru a deště i pouliční a letecké dopravy. I ty ovšem dokázaly působit rušivě. Občas jsem sklouzl do jakéhosi transu, seděl jsem tam se zavřenýma očima, lhostejný k plynutí času, a naslouchal zvukům světa mimo můj pokoj.

Provedl jsem v bytě i pár dalších úprav v zájmu bezpečnosti a pohodlí. Předně jsem nahradil chatrné dveře novými vzduchotěsnými, opancěrovanými, vakuově uzavřenými WarDoory.

Kdykoli jsem něco potřeboval – jídlo, toaletní papír, nové vybavení – objednal jsem si to po internetu a někdo mi přinesl zboží až ke dveřím. Doručování fungovalo následovně: napřed skener namontovaný venku na chodbě ověřil identitu poslíčka a můj počítač potvrdil, že mi přinesl něco, co jsem si skutečně objednal. Pak se vnější dveře samy odemkly a otevřely, čímž odkryly ocelí vyztuženou vzduchovou komoru zhruba o velikosti sprchového koutu. Poslíček položil balíček, pizzu nebo co zrovna doručil do vzduchové komory a ustoupil. Vnější dveře se tiše zavřely a zamkly a balíček pak prošel skenem, rentgenem a analýzou na sto všemožných způsobů. Když systém jeho obsah prověřil, odeslal zprávu o převzetí dodávky. Pak jsem odemkl a otevřel vnitřní dveře a zboží si přebral. Kapitalismus zase postoupil o krůček kupředu, už jsem ani nemusel osobně jednat s další lidskou bytostí. A přesně takhle mi to vyhovovalo, děkuji mnohokrát.

V místnosti samotné toho nebylo moc k vidění, přesně jak jsem si přál, protože jsem netoužil strávit pokukováním po svém okolí víc času, než bylo nezbytně nutné. V zásadě šlo o čtvercovou místnost o straně zhruba deseti metrů. Do jedné zdi byl zabudovaný standardní sprchový kout s toaletou, přímo naproti malé ergonomické kuchyňky. I když tu kuchyňku jsem vlastně ani nikdy k žádnému vaření nevyužil. Všechna jídla, která jsem konzumoval, byla mražená nebo donášková. Asi nejbliž jsem se kdy dostal k vaření při přípravě čokoládových koláčků z mikrovlnky.

Zbytku místnosti dominoval imerzní simulátor OASIS. Investoval jsem do něj každý volný cent, co jsem měl. Na trhu se pořád objevovaly novější, rychlejší a univerzálnější komponenty, takže jsem neustále utrácel značné sumy ze svého chatrného příjmu na jeho zdokonalování.

Korunní klenot mého simulátoru pochopitelně představovala individuálně uzpůsobená OASIS konzola. Počítač, který uváděl do chodu můj svět. Vybuďoval jsem si ho sám, kousek po kousku, uvnitř nejmodernějšího zrcadlově černého kulovitého šasi Odinware. Měl nový přetaktovaný procesor, který byl tak rychlý, že jeho cyklový čas hraničil s jasozřivostí. A vnitřní harddisk měl dostatečnou

paměťovou kapacitu, aby se tam vešly tři digitalizované kopie encyklopedie Vše, co existuje.

Většinu času jsem trávil v plně regulovatelném haptickém křesle Shaptic Technologies HC5000. Ve vzduchu je držela dvě kloubová robotická ramena ukotvená na zdech a stropě mého bytu. Tahle ramena dokázala otáčet křeslem po všech čtyřech osách, takže když jsem se do něj připoutal, mohla jednotka mým tělem po libosti cloumat, otáčet nebo natřásat, aby vytvořila dojem, že padám, letím, případně sedím za řídicím pultem nukleárně poháněných raketových saní a řítím se rychlostí Mach 2 kaňonem na čtvrtém měsíci Altair VI.

Křeslo fungovalo v součinnosti s Shaptic Bootsuitem, haptickou zpětnovazebnou kombinézou. Zakrývala každý kousek mého těla od krku dolů a měla diskrétní otvory, takže jsem si mohl ulevit, aniž bych si celou tu věc musel sundávat. Zvnějšku kombinézu pokrýval složitý exoskelet, síť umělých šlach a kloubů, které dokázaly přenášet vjemy a současně brzdit moje pohyby. Dovnitř kombinézy byla zabudovaná pavučinová síť miniaturních actuátorů, které zajišťovaly každých pár centimetrů přímý kontakt s pokožkou. Ty bylo možné aktivovat po menších či větších skupinkách za účelem taktilní simulace – abych na vlastním těle cítil věci, které tam ve skutečnosti nebyly. Dokázaly přesvědčivě navodit dojem poklepání na rameno, kopnutí do holeně nebo třeba výstřelu do hrudi. (Zabudovaný bezpečnostní software bránil tomu, aby mi simulátor způsobil nějakou skutečnou fyzickou újmu, takže simulovaný výstřel vnímal člověk v reálu spíš jako slabé šťouchnutí.) V čisticí jednotce MoshWash v koutě místnosti jsem měl pověšenou ještě jednu, naprosto stejnou záložní kombinézu. Tyhle dvě haptické kombinézy představovaly celý můj šatník. Staré oblečení, ve kterém jsem dřív chodil ven, leželo pohřbené kdesi v šatníku, kde na ně sedal prach.

Na rukou jsem měl navlečené nejmodernější haptické datové rukavice Okagami IdleHands. Obě dlaně pokrývaly speciální taktilní zpětnovazebně snímače, umožňující rukavicím vytvářet iluzi, že se dotýkám předmětů a povrchů, které ve skutečnosti vůbec neexistovaly.

Můj vizor byl zbrusu nový Dinatro RLR-7800 WreckSpex, vybavený špičkovým virtuálním sítnicovým monitorem. Vizor přenášel OASIS přímo na mé sítnice, a to v nejvyšší rychlosti a rozlišení, jaké dokáže lidské oko vnímat. Skutečný svět vypadal v porovnání s tímhle bezbarvý a nezřetelný. RLR-7800 byl pouhý prototyp, zatím nedostupný plebejským masám, já měl ale s Dinatrem propagační smlouvu, takže mi poslali jeden kus zdarma (doručili mi ho přes řadu prostřednických servisů, které jsem používal k zachování anonymity).

Audiosystém AboundSound sestával z řady ultratenkých reproduktorů namontovaných na zdi, podlahu a strop bytu, které zajišťovaly dokonalý prostorový poslech ze všech stran. A subwoofer Mjолnur měl takovou sílu, až mi z toho vibrovaly zadní zuby.

Pachová věž Olfatrix v koutě byla schopná vygenerovat více než dva tisíce rozeznatelných vůní i zápachů. Růžová zahrada, slaný oceánský vánek, hořící kordit – to všechno dokázala věž věrně zreprodukovat. Sloužila rovněž jako vysoce účinná čistička vzduchu a klimatizační zařízení, což byl taky hlavní účel, k němuž jsem ji využíval. Spousta vtípalů do téhle simulace s oblibou zaprogramovávala vážně příšerné smrady, jen aby otravovala lidi, kteří pachové věže vlastnili, a tak jsem obvykle nechával generátor vůní vypnutý, ledaže jsem se nacházel v takové části OASIS, kde se dalo logicky předpokládat, že by mi schopnost vnímat své okolí nosem mohla přinést nějaký prospěch.

Na podlaze přímo pod svým volně zavěšeným haptickým křeslem jsem měl všesměrový běžecký treňažér Okagami Runaround. („Ať jdete kamkoli, už jste tam“ zněl slogan výrobce.) Treňažér tvořil čtverec o straně asi dva metry a šest centimetrů tlustý. Když jsem ho zaktivoval, mohl jsem se hnát nejvyšší rychlostí kterýmkoli směrem a nikdy jsem se nedostal přes jeho okraj. Pokud jsem změnil směr, treňažér to vycítil a jeho pohyblivý povrch se mi přizpůsobil, takže udržoval moje tělo stále zhruba ve středu svrchní plochy. Tento model byl navíc vybavený zabudovanými zvedáky a amorfním povrchem, takže dokázal simulovat chůzi po svazích nebo po schodech.

Pokud jste měli zájem o „intimnější“ schůzky v rámci OASIS, mohli jste si zakoupit APHP (anatomicky přesnou haptickou pannu). APHP se vyráběla v mužských, ženských i oboupohlavních modelech a byla k dostání v nepřeberném množství variant. Realistická latexová kůže. Servomotory poháněné endoskelety. Simulované svalstvo. A všechny možné doprovodné údy a otvory, jaké si člověk jen dovede představit.

Puzený osamělostí, zvědavostí a bouřícími se hormony teenagera jsem si pár týdnů potom, co se mnou Art3mis přestala komunikovat, koupil APHP střední velikosti, Shaptic UberBetty. Poté co jsem strávil několik velice neproduktivních dnů v samostatné simulaci jistého bordelu s názvem Palác rozkoší, jsem se panny zbavil, zčásti z pocitu hanby, zčásti z pudu sebezáchovy. Promrhal jsem tisíce kreditů, promeškal celý týden práce a byl na pokraji toho, abych se kompletně vzdal pátrání po vejci, když jsem konečně dospěl k temnému poznání, že virtuální sex, bez ohledu na to, jak je realistický, vlastně není nic víc než zúctyhodnělá počítačově asistovaná masturbace. Na sklonku týdne jsem byl pořád ještě panic, úplně sám v temném pokoji, co přecá lubrikovaného robota. A tak jsem se zbavil APHP a vrátil se zpátky k oplodňování vzduchu tradičním způsobem.

Kvůli masturbaci jsem žádný stud necítil. Díky *Anorakově almanachu* jsem to teď považoval za normální tělesnou funkci, stejně nezbytnou a přirozenou jako spánek nebo přijímání potravy.

AA 241:87 – Zastávám názor, že masturbace je nejdůležitější adaptační schopností lidského druhu. Přímou úhelným kamenem naší technologické civilizace. Naše ruce se vyvinuly tak, aby dokázaly uchopit nástroje, o tom není sporu – včetně našich vlastních. Víte, myslitelé, vynálezci a vědci jsou obvykle geeky a geekové mají větší problém si vrznout než kdo jiný. Není jisté, zda by si nejstarší lidé bez zabudovaného ventilu sexuálního uvolnění představovaného masturbací kdy dokázali osvojit tajemství ohně nebo vynalézt kolo. A můžete se vsadit, že Galileo, Newton a Einstein by nikdy nedosáhli svých objevů, kdyby si napřed nemohli pročistit hlavu ruční

masáží (či „sklepnout pár protonů ze starého dobrého atomu vodíku“). Totéž platí pro Marii Curie. Můžete si být jistí, že ještě dříve než radium objevila panáčka v kánoi.

Tahle Hallidayova teorie nepatřila zrovna k nejpoblárnějším, ale mně se líbila.

Když jsem se šoural na toaletu, zapnul se velký plochý monitor zavěšený na zdi a na obrazovce se objevila usměvavá tvář Maxe, mého systémového agenta. Naprogramoval jsem Maxe tak, aby se spustil až pár minut poté, co rozsvítím světla, a poskytl mi tak po probuzení krátký oddechový čas, než se do mě začne navážet.

„D-d-dobré ráno, Wade!“ zakoktal Max vesele. „V-v-vesele a s úsměvem!“

Spustit si software systémového agenta bylo trochu jako pořídit si virtuálního osobního asistenta – který současně fungoval i jako hlasově aktivované propojení s vaším počítačem. Software systémového agenta byl vysoce konfigurovatelný, vybavený stovkami předprogramovaných osobností, ze kterých jste si mohli vybrat. Já si toho svého upravil tak, aby vypadal, mluvil a choval se jako Max Headroom, (zdánlivě) počítačem vygenerovaná hvězda talk show z konce osmdesátých let, průlomového kyberpunkového televizního seriálu a hromady reklam na Coca-Colu.

„Dobré ráno, Maxi,“ odpověděl jsem mátožně.

„Nejspíš jsi myslel *dobry večer*, Rampelníku. Je sedm osmnáct večer sta-sta-standardního času OASIS, středa třináctého prosince.“ Max byl naprogramován tak, aby v jeho řeči zaznívalo lehké elektronické zadržávání. V polovině osmdesátých let, kdy se postava Maxe Headrooma objevila, ještě nebyly počítače opravdu natolik výkonné, aby vytvořily fotorealistickou lidskou postavu, takže Maxe ztělesnil herec (vynikající Matt Frewer), který musel mít na obličej spoustu gumy a make-upu, aby *vypadal*, jako že vznikl uměle. Verze Maxe, která se na mě teď usmívala z monitoru, byla ovšem čistě dílem softwaru, s nejlepší simulovanou umělou inteligencí a hlasovými rozpoznávacími podprogramy, jaké se dají za peníze koupit.

Už pár týdnů jsem teď používal hodně individuálně uzpůsobenou verzi Max Headroom v3.4.1. Předtím jsem měl systémového agenta vymodelovaného podle herečky Erin Grayové (která se proslavila seriály *Buck Rogers* a *Silver Spoons*). Ukázalo se ale, že na mě působí příliš rušivě, a tak jsem přešel na Maxe. Ten býval občas otravný, ale taky mě dokázal rozesmát. Navíc se mu do značné míry dařilo zbavovat mě pocitu osamělosti.

Když jsem doklopýtal na toaletu a začal vyprazdňovat měchýř, Max nepřestával mlít pantem z malého monitoru připevněného nad zrcadlem. „Ajajaj! Co to, snad nemáš prasklou nádrž?“

„Vymysli si novej vtíp,“ řekl jsem. „Něco novýho, o čem bych měl vědět?“

„Jen samé obvyklé věci. Války, nepokoje, hladomor. Nic, co by tě zajímalo.“

„Nějaké vzkazy?“

Zakoulel očima. „Pár. Abych ale odpověděl na tvou *opravdovou* otázku, tak ne. Art3mis pořád nevolala ani ti nepsala, Romeo.“

„Varoval jsem tě. Neříkej mi tak, Maxi. Budeš žebrot, abych tě vymazal.“

„T-t-taková netýkavka. Na rovinu, Wade. Kdy jsi začal být tak p-p-přecitlivělý?“

„Fakticky tě vymažu, Maxi. Myslím to vážně. Pokračuj takhle a přepnu zpátky na Wilmu Deeringovou. Nebo vyzkouším hlas Majel Barrettové bez těla.“

Max nasadil trucovitý obličej a obrátil se čelem k posouvající se digitální tapetě za ním – momentálně se vzorem různobarevných vertikálních čar. Takhle se Max choval pořád. To, že mi působil bolest, byla součástí jeho naprogramované osobnosti. Vlastně jsem se tím docela bavil, protože mi to připomínalo naše schůzky s Aechem. A schůzky s Aechem mi fakticky chyběly. Hrozně moc.

Pohled mi sklouzl ke koupelnovému zrcadlu. To, co jsem v něm spatřil, se mi ale moc nelíbilo, a tak jsem zavřel oči, dokud jsem neskončil s močením. Napadlo mě (ne poprvé), proč jsem to zrcadlo taky ještě nezačernil, když už jsem to udělal s oknem.

První zhruba hodina potom, co jsem vstal, byla mojí nejméně oblíbenou fází každého dne, protože jsem ji trávil ve skutečném

světě. Tehdy jsem se musel potýkat s takovými únavnými činnostmi, jako je očista a procvičování mého fyzického těla. Tuhle část dne jsem nenáviděl, protože všechno na ní bylo v rozporu se zbytkem mého života. Mého pravého života uvnitř OASIS. Pohled na ten maličký jednopokojový byt, na imerzní simulátor nebo na můj odraz v zrcadle – to všechno mi sloužilo jako drsná připomínka faktu, že svět, ve kterém trávím své dny, vlastně není tím skutečným.

„Odklidit křeslo,“ přikázal jsem, když jsem vyšel z koupelny. Haptické křeslo se okamžitě zase zploštilo a pak se odsunulo naplocho ke zdi, čímž se uvolnil velký prázdný prostor ve středu místnosti. Natáhl jsem si vizor a spustil samostatnou simulaci Posilovna.

Ocitl jsem se uprostřed rozlehlého moderního fitness centra, jehož zdi lemovalo cvičební nářadí a posilovací stroje, všechno dokonale uzpůsobené pro moji haptickou kombinézu. Začal jsem se svým každodenním tréninkem. Sedy lehy, sklápovačky, kliky, aerobik, posilování. Občas po mně Max křikl pár povzbudivých slov: „Tak zvedni ty nohy, ty b-b-bábovko! Ať cítíš bolest!“

Jelikož jsem býval skoro pořád napojený na OASIS, pohyboval jsem se velice málo, obvykle jen když jsem se účastnil soubojů nebo běhal virtuální krajinou na trenažéru. Valnou většinu času jsem ale trávil vsedě na haptickém křesle a nevykonával skoro žádnou fyzickou činnost. Taky jsem měl ve zvyku se přejídat, když jsem byl v depresi nebo otrávený, což platilo většinu doby. V důsledku toho jsem postupně nabral pěkných pár kil. Už předtím jsem neměl zrovna ideální postavu, takže jsem rychle dosáhl bodu, kdy už jsem se pomalu nevešel do svého haptického křesla ani nevtěsňal do kombinézy velikosti XL. Vypadalo to, že si brzy budu muset koupit nový simulátor, s komponenty z řady Otesánek.

Uvědomoval jsem si, že pokud nedostanu svoji váhu pod kontrolu, nejspíš mě moje lenost zabije dřív, než to vejce vůbec najdu. To jsem nesměl dopustit. A tak jsem učinil poněkud unáhlené rozhodnutí a zaktivoval na svém simulátoru volitelný software Fitness zámek OASIS. Litoval jsem toho skoro okamžitě.

Od té chvíle počítač monitoroval moje životní funkce a přesně sledoval, kolik kalorií spálím v průběhu toho kterého dne. Pokud

jsem nesplnil pravidelnou cvičební normu, zabránil mi systém nalogovat se na můj OASIS účet. To znamenalo, že jsem nemohl pracovat, pokračovat v pátrání ani, když se to tak vezme, žít svůj život. Jakmile byl zámek jednou zaktivován, nemohli jste ho vypnout příští dva měsíce. A software byl napojený na OASIS účet, takže vám nepomohlo koupit nový počítač nebo pronajmout si kóji v nějaké veřejné OASIS kavárně. Pokud jsem se chtěl připojit, neměl jsem jinou volbu než napřed absolvovat cvičení. Vyklubala se z toho přesně ta motivace, kterou jsem potřeboval.

Uzamykací software taky monitoroval můj příjem potravy. Každý den jsem si mohl vybrat z předem stanoveného menu zdravých, nízkokalorických jídel. Software mi pak zvolený chod po internetu objednal a nechal mi ho doručit až ke dveřím. Protože jsem nikdy nevycházel z domu, bylo pro program snadné hlídat všechno, co jsem zkonzumoval. Pokud jsem si na vlastní pěst objednal nějaké další jídlo, zvýšila se cvičební norma, kterou jsem musel v daný den splnit, abych vyvážil dodatečný příjem kalorií. Šlo o dost sadistický software.

Na druhou stranu ale fungoval. Kila se začala rozplývat a po pár měsících už jsem byl v téměř dokonalé formě. Poprvé za celý svůj život jsem měl ploché břicho a svaly. Taky jsem měl dvakrát tolik energie a nemocný jsem býval daleko řidčeji. Když ty dva měsíce skončily a já konečně dostal možnost fitness zámek deaktivovat, rozhodl jsem se ho nechat tak. Teď už se cvičení stalo součástí mého každodenního rituálu.

Když jsem skončil s posilováním, postavil jsem se na běžecký trenažér. „Začneme s ranním během,“ oznámil jsem Maxovi. „Dráha Bifrost.“

Virtuální posilovna zmizela. Teď jsem stál na poloprůhledné běžecké trase, všelijak se kroutící oválné stužce, která volně visela v hvězdné mlhovině. Všude kolem mě se v prostoru vznášely obří planety s prstenci a pestrobarevnými měsíci. Běžecká trať přede mnou se táhla do dálky, zvedala se, klesala a občas stáčela ve tvaru spirály. Neviditelná bariéra mi bránila, abych náhodou neseběhl z cestičky a nezřítíl se do hvězdnaté propasti. Bifrost byla další

samostatná simulace, jedna z několika stovek modelových běžeckých tratí uložených na harddisku mé konzoly.

Jakmile jsem se dal do běhu, spustil Max můj playlist z osmdesátých let. Když začala hrát první písnička, rychle jsem z paměti odříkal její název, zpěváka, album a rok vydání: „A Million Miles Away, Plimsouls, *Everywhere at Once*, 1983.“ Pak jsem začal zpívat text spolu s originálem. To, že budu znát nazpaměť tu správnou písničku z osmdesátých let, může mému avatarovi jednoho dne zachránit život.

Když jsem skončil s běháním, stáhl jsem si vizor a začal svlékat haptickou kombinézu. To se muselo provádět pomalu, aby se nepoškodily jednotlivé komponenty. Jak jsem ji opatrně slupoval, kontaktní polštářky se s tichými pukavými zvuky odpoutávaly od kůže a zanechávaly mi po celém těle drobné kruhové stopy. Jakmile byl oblek dole, strčil jsem ho do čistící jednotky a rozložil na podlaze čistou náhradní kombinézu.

Max už mi mezitím pustil sprchu a nastavil teplotu vody tak, jak jsem to měl rád. Když jsem skočil do sprchového kouta plného páry, přepnul Max hudbu na playlist koupelnových melodií. Poznal jsem úvodní riffy „Change“ od Johna Waita. Ze soundtracku *Vision Quest*. Geffen Records, 1985.

Sprcha fungovala spíš jako stará myčka aut. Já jsem tam jenom tak stál, zatímco ona odváděla většinu práce, ostřelovala mě ze všech úhlů proudy mýdlové vody a pak ji ze mě splachovala. Vlasy jsem si mýt nemusel, protože sprcha mě zásobila i netoxickým depilačním roztokem, který jsem si roztíral po obličeji i po celém těle. Díky tomuhle jsem se nepotřeboval holit ani si stříhat vlasy, a zbavil se tak dvou dle mého soudu zbytečných mrzutostí. Hladká kůže navíc pomáhala zajistit, aby mi haptická kombinéza sedla jako ulitá. Bez obočí jsem vypadal trochu groteskně, ale zvykl jsem si na to.

Když se splachovací trysky vypnuly, nastoupily do akce vzduchové vysoušeče, které během několika vteřin zbavily mou kůži veškeré vlhkosti. Zašel jsem do kuchyňky a vytáhl si plechovku Čvachtáka, vysokoproteinového snídaňového drinku s přísadkou vitamínu D (který mi měl pomoci vykompenzovat nedostatek slunečního světla). Zatímco jsem ho polykal, senzory mého počítače

to nehlučně zaznamenaly, oskenovaly čárový kód a připočítaly kalorie k celkovému příjmu pro dnešní den. Když jsem se takto vypořádal se snídaní, natáhl jsem si čistou haptickou kombinézu. To byl méně ožehavý proces než její svlékání, stejně jsem si ale musel dát načas, aby všechno dobře sedlo.

Jakmile jsem měl kombinézu na sobě, vydal jsem příkaz, aby se haptické křeslo zase složilo. Pak jsem se zastavil a chvíli jen tak zíral na svůj imerzní simulátor. Byl jsem tolik pyšný na všechn ten supermoderní hardware, když jsem si ho prvně koupil. Během posledních pár měsíců jsem ale začal svůj simulátor vidět takový, jaký ve skutečnosti byl: složitý aparát, který měl oklamat mé smysly a umožnit mi žít ve světě, jenž vlastně neexistoval. Každý komponent toho simulátoru představoval jen další mříž v cele, kam jsem se sám a zcela dobrovolně uvěznil.

Stál jsem tam pod nepřívětivým světlem zářivek ve svém maličkém jednopokojovém bytě, kde jsem neměl kam se schovat před pravdou. Ve skutečném životě jsem nebyl nic víc než od světa odtržený poustevník. Jezevec, zalezlý ve svém brlohu. Bledý, popkulturou posedlý geek. Agorafob neschopný vyjít z domu, bez opravdových přátel, rodiny nebo nefalšovaného lidského kontaktu. Byl jsem jen další smutná, ztracená, osamělá duše, marnící svůj život v glorifikované videohře.

Ne ale v OASIS. Tam jsem byl velký Parzival. Světově proslulý gunter a mezinárodní celebrita. Lidi mě žádali o autogramy. Měl jsem svůj fanklub. Vlastně jich bylo hned několik. Poznávali mě všude, kam jsem přišel (pochopitelně jen když jsem o to stál). Platili mě za to, že chválím cizí výrobky. Lidé mě obdivovali a vzhlíželi ke mně. Zvali mě na nejexkluzivnější večírky. Chodil jsem do těch nejvyhlášenějších klubů a nikdy nemusel čekat v řadě. Byl jsem popkulturní ikona, rocková hvězda virtuální reality. A v gunterských kruzích jsem byl legenda. Vlastně skoro bůh.

Posadil jsem se do křesla a natáhl si rukavice a vizor. Jakmile systém ověřil moji totožnost, objevilo se přede mnou logo Gregarious Simulation Systems a poté výzva k přihlášení.

Buď zdrav, Parzivale.

Vyslov prosím své přístupové heslo.

Odkášlal jsem si a řekl heslo. Když jsem ta slova pronášel, objevilo se každé z nich na monitoru. „Nikdo na světě nikdy nezíská, po čem touží, a v tom je ta krása.“

Následovala krátká pauza a vzápětí můj mimovolný úlevný vzdech, když veškeré bytí kolem mne vytěsnilo OASIS.

0020

MŮJ AVATAR SE POMALU ZHMOTNIL před kontrolním panelem ve velitelském centru mé pevnosti, na stejném místě, kde jsem seděl předchozí noci ponořený do každovečerního rituálu, kdy jsem jen tupě zíral na quatrain, dokud mne nepřemohl spánek a systém mě sám neodhlásil. Zíral jsem na tu pitomou říkanku teď už skoro šest měsíců, a pořád jsem ji nebyl schopný rozšifrovat. Nikomu se to nedařilo. Všichni měli pochopitelně nějakou tu teorii, Nefritový klíč ale stále nikdo nenašel a horní kolonky na Výsledkové tabuli zůstávaly beze změny.

Tohle velitelské centrum se nacházelo pod opancéřovanou kupolí zapuštěnou do skalnatého povrchu mého soukromého asteroidu. Odtud jsem měl panoramatický třistašedesátistupňový výhled na okolní krajinu plnou kráterů, která se táhla všemi směry až k horizontu. Zbytek mé pevnosti se nacházel pod povrchem, v rozlehlém podzemním komplexu, který sahal až k jádru asteroidu. Tohle všechno jsem si naprogramoval já sám krátce poté, co jsem se přestěhoval do Columbusu. Můj avatar potřeboval pevnost, a já nestál o žádné sousedy, takže jsem koupil tu nejlacinější planetku, jakou se mi podařilo sehnat – tenhle malinký pustý asteroid v Sektoru Čtrnáct. Jeho oficiální označení znělo S14A316, já ho ale přejmenoval na Falca, podle té rakouské rapové hvězdy. (Nebyl jsem nějaký vášnivý Falcův fanoušek nebo tak něco. Jednoduše mi přišlo, že to jméno zní cool.)

Povrch Falca činil jen pár čtverečních kilometrů, stejně mě to ale přišlo na pěkný peníz. Stálo to ovšem za to. Když jste vlastnili svůj svět, mohli jste si tam postavit, cokoli se vám zachtělo. A nikdo vás nemohl navštívit, pokud jsem mu nepovolili přístup, a ten jsem nikdy nikomu neposkytl. Tahle pevnost představovala můj domov na půdě

OASIS. Útočiště mého avatara. Bylo to jediné místo v celé simulaci, kde jsem se cítil skutečně v bezpečí.

Jakmile přihlašovací sekvence skončila, naskočilo mi na monitoru okno s informací, že se dnes konají volby. Teď, když už mi bylo osmnáct, mohl jsem svým hlasováním ovlivnit jak další fungování OASIS, tak složení vládních představitelů Spojených států. S těmi druhými volbami jsem se ani neobtěžoval, protože jsem v tom neviděl žádný smysl. Kdysi významná země, v níž jsem se narodil, teď připomínala své bývalé já pouze jménem. Bylo mi ukradené, kdo stojí v čele. Tihle lidi jenom přeskupovali židličky na palubě *Titaniku*, a všichni to věděli. Kromě toho, teď, když mohl každý hlasovat z domu prostřednictvím OASIS, měly šanci na zvolení jediné filmové hvězdy, účinkující z reality show nebo radikální televizní kazatelé.

Na volby v OASIS jsem si ale čas našel, protože jejich výsledky mohly můj život skutečně ovlivnit. Celý proces mi zabral jen pár minut, protože už jsem se dopředu podrobně seznámil se všemi závažnými otázkami, o kterých hodlalo GSS nechat hlasovat. Taky nastal čas zvolit prezidenta a viceprezidenta Uživatelské rady OASIS, to ale nebyl žádný záludný oříšek. Stejně jako většina gunterů i já hlasoval pro znovuzvolení Cory Doctorowové a Wila Wheatona (opět). Žádná omezení ohledně délky působení ve funkci neexistovala a tihle dva zvládali svůj úkol chránit práva uživatelů zatraceně dobře už víc než deset let.

Když jsem skončil s hlasováním, lehce jsem si poopravil polohu haptického křesla a přelétl pohledem řídicí konzolu před sebou. Byla plná spínačů, tlačítek, kláves, joysticků a displejů. Řada bezpečnostních monitorů po mé levici byla napojená na virtuální kamery rozmístěné po celém interiéru i exteriéru pevnosti. Další řada monitorů, tentokrát po pravici, přenášela vysílání všech mých oblíbených zpravodajských i zábavních stanic. Byla mezi nimi i moje vlastní: *Parzival-TV – Vysílání pochybných eklektických pitomin 24-7-365*.

Toho roku přidalo GSS na účet každého uživatele OASIS nový prvek: POV (privátní OASIS videokanál). Ten umožňoval každému, kdo uhradil měsíční poplatek, provozovat vlastní televizní stanici

z kteréhokoli místa na světě. Co jste na svém kanálu vysílali a komu jste umožnili ho sledovat, záviselo výhradně na vás. Většina uživatelů se rozhodla pro variantu „voyeurského kanálu“, což v podstatě znamenalo stát se hvězdou vlastní čtyřadvacetihodinové reality show. Volně se pohybující virtuální kamery sledovaly vašeho avatara po OASIS, zatímco vy jste se zabývali každodenními činnostmi. Mohli jste přístup na svou stanici omezit, tak aby na ni mohli koukat jen vaši přátelé, případně jste mohli divákům účtovat hodinový poplatek. Tohle dělala spousta druhořadých celebrit a pornohvězd, které prodávaly své virtuální životy za minutovou taxu.

Někteří lidé využívali POV k vysílání živého přenosu aktivit svého skutečného já, případně jejich psa nebo dětí. Někteří lidé do něj naprogramovali jen staré kreslené seriály. Možností bylo nesčíslně a rozmanitost dostupného materiálu jako by každým dnem nabývala na zvrácenosti. Odněkud z východní Evropy se vysílal nonstop fetišistický program. Z Minnesoty amatérské porno, kde v hlavních rolích vystupovaly deviantní fotbalové mámy. Bylo tam všechno, na co si vzpomenete. Kdekerý ujetý nápad, jaký dokázal lidský mozek zplodit, se hned natočil a začal vysílat po síti. Zoufalá prázdnota televizních programů konečně dosáhla svého vrcholu a průměrného člověka už neomezovalo žádných patnáct minut slávy. Teď mohl být v televizi kdekdo, a to každíčkou sekundu každíčkého dne, ať už měli druzí zájem ho sledovat nebo ne.

Parzival-TV nebyl voyeurský kanál. Vlastně jsem na vlastní stanici nikdy ani neukázal obličej svého avatara. Namísto toho jsem na ni naprogramoval výběr klasických televizních pořadů z osmdesátých let, retro reklam, kreslených seriálů, videoklipů a filmů. Spousty filmů. O víkendech jsem vysílal staré japonské monsterbijáky prokládané archivními anime. Zařazoval jsem tam všechno, co se mi kdy zalíbilo. Ono vlastně nezáleželo na tom, co jsem vysílal. Můj avatar pořád patřil mezi Horní pětku, takže tenhle kanál přilákal každodenně miliony diváků bez ohledu na to, co na něm běželo, a to mi umožňovalo prodávat reklamní čas různým sponzorům.

Většinu pravidelných diváků Parzival-TV tvořili gunteři, kteří monitorovali moji stanici v naději, že na ní bezděčně odhalím nějakou zásadní informaci o Nefritovém klíči nebo samotném vejci. To se, pochopitelně, nikdy nestalo. V tuhle chvíli na Parzival-TV právě končil nonstop dvoudenní maraton *Kikaidera*. *Kikaider* byl japonský akční seriál z konce sedmdesátých let o červenomodrém androidovi, který v každé epizodě vytlouká duši z monster v gumových oblečcích. Měl jsem slabost pro staříčké *kaiju* a *tokusatsu*, seriály jako *Spectreman*, *The Space Giants* a *Supaidaman*.

Vyvolal jsem si programový rozpis a provedl pár změn ve večerní sestavě. Odstranil jsem epizody *Riptide* a *Misfits of Science*, které jsem tam zařadil původně, a nahradil je pár bezprostředně po sobě následujícími filmy v hlavní roli s Gamerou, mojí oblíbenou obří létající želvou. Měl jsem pocit, že tohle by mělo skutečně potěšit každého. Potom, na zakončení vysílacího dne, jsem přidal několik epizod *Silver Spoons*.

Art3mis taky provozovala vlastní videokanal, Art3mivision, a já nechával jeden z monitorů vždycky vyladěný na něj. V tuhle chvíli právě vysílala obvyklou náplň na pondělní večery: epizodu ze *Square Pegs*. Potom přijde *ElectraWoman and DynaGirl*, následovaná několika díly *Isis* a *Wonder Woman*. Její programová skladba se nezměnila už celé věky. To bylo ale úplně jedno. Pořád dosahovala vražedné sledovanosti. Nedávno taky rozjela vlastní děsně úspěšnou řadu oblečení pro plnoštíhlé avatarky pod značkou Art3Miss. Vážně se jí dařilo.

Po té noci v Rozvráceném vesmíru se mnou Art3mis přerušila veškeré kontakty. Blokovala všechny mé e-maily, telefonní hovory i žádosti o chat. Taky přestala umisťovat příspěvky na svůj blog.

Vyzkoušel jsem všechno, co jsem jen dokázal vymyslet, abych se s ní spojil. Posílal jsem její avatarce květiny. Podnikal spousty cest k její virtuální pevnosti, opancéřovanému paláci na Benataru, malém měsíci, který jí patřil. Zaspával jsem ten palác ze vzduchu nahrávkami hudebních mixů a vzkazy, jako by to byly milostné bomby. Jednou, v záchvatu naprostého zoufalství, jsem před branami jejího paláce prostál celé dvě hodiny s přenosným přehrávačem nad

hlavou, ze kterého na plné pecky vyřvávalo „In Your Eyes“ od Petera Gabriela.

Ven nevyšla. Ani nevím, jestli byla doma.

Žil jsem teď už v Columbusu víc než pět měsíců, a bylo to osm dlouhých, mučivých týdnů, co jsem naposledy mluvil s Art3mis. Nemarnil jsem ale čas tím, že bych jen tak nečinně posedával a litoval se. Dobrá, aspoň ne *všechn* čas. Snažil jsem se užívat si „nového života“ světově proslulého guntera, který může volně přeskakovat z jednoho sektoru do druhého. I když jsem úroveň svého avatara dotáhnul na maximum, dál jsem plnil všechny možné questy, a tak rozmnožoval svou teď už úctyhodnou sbírku zbraní, magických předmětů a vozidel, kterou jsem uchovával v trezoru hluboko v nitru své pevnosti. Řešení questů mi pomáhalo zabíjet čas a představovalo vítané rozptýlení chránící mne před pocity osamělosti a izolace, které se ve mně hromadily.

Poté co mi Art3mis dala kopačky, pokoušel jsem se znovu navázat kontakt s Aechem, jenže věci se změnily. Za tu dobu jsme se odcizili a já věděl, že to je pouze moje chyba. Naše hovory teď vyznívaly strojeně a odměřeně, jako bychom se oba báli, že prozradíme nějakou klíčovou informaci, které by ten druhý třeba dokázal využít. Poznal jsem, že už mi nedůvěřuje. A zatímco já byl mimo kvůli své posedlosti Art3mis, propadl zřejmě Aech vlastní obsesi, totiž touze stát se prvním gunterem, který najde Nefritový klíč. Už ale uplynulo skoro půl roku od chvíle, kdy jsme prolomili První bránu, a místo, kde se skrýval Nefritový klíč, stále zůstávalo záhadou.

Nemluvil jsem s Aechem už téměř měsíc. Náš poslední společný rozhovor se proměnil v prudkou hádku, kterou jsem zakončil tím, že jsem Aechemu připomněl, že by „nikdy nenašel Měděný klíč“, kdybych ho nenašel přímo k němu. Chvilíčku se na mě jen mlčky mračil a pak se z chatovací místnosti odlogoval. Zatvrzelá pýcha mi tehdy zabránila, abych mu hned zavolal zpátky a omluvil se, a teď už jsem měl pocit, že uplynulo příliš mnoho času.

Jo. Šlo to se mnou z kopce. Za ani ne šest měsíců se mi podařilo rozvrátit vztahy hned se dvěma nejbližšími přáteli.

Najel jsem si na Aechův kanál, který nazval H-Feed. Právě tam běžel wrestlingový zápas z konce osmdesátých let, ve kterém proti sobě stáli Hulk Hogan a Obr André. Na Daitův a Shotův kanál, Daishow, jsem se ani neobtěžoval kouknout, protože jsem věděl, že tam vysílají pořád ten samý starý samurajský film. Nic víc ti dva do éteru nepouštěli.

Pár měsíců po té naší nepříliš vydařené první schůzce v Aechově sklepě se mi podařilo navázat s Daitem a Shotem jakési opatrné přátelství. Všichni tři jsme vytvořili tým, abychom dokončili jeden hodně dlouhý quest v Sektoru Dvacet dva. Byl to můj nápad. Měl jsem špatný pocit z toho, jak dopadlo naše první setkání, a čekal jsem na příležitost, abych nabídl těm dvěma samurajům něco jako olivovou ratolest. Ta pravá chvíle nadešla, když jsem na planetě Tokusatsu objevil skrytý quest pro pokročilé s názvem Shodai Urutoraman. Podle uvedeného data vzniku byl spuštěn až několik let po Hallidayově smrti, což znamenalo, že nemohl mít žádnou spojitost se soutěží. Navíc šlo o quest v japonštině, vytvořený GSS divizí Hokkaido. Mohl jsem se ho pokusit zvládnout sám s pomocí v reálném čase fungujícího překladáče Mandarax, který byl nainstalovaný na všech OASIS účtech, to by ale bylo riskantní. O Mandaraxu se vědělo, že občas komolí nebo špatně vykládá některé instrukce a nápovědy questu, což mohlo snadno vést k osudovým chybám.

Daito a Shoto žili v Japonsku (tam se stali národními hrdiny) a já věděl, že oba mluví plynně japonsky a anglicky. Proto jsem je zkontaktoval a zeptal se jich, jestli by neměli zájem dát se se mnou do týmu, jen pro tuhle jedinou příležitost. Zpočátku se tvářili skepticky, když jsem jim ale vylíčil unikátní povahu questu a předpokládaný zisk za jeho vyřešení, nakonec souhlasili. Všichni tři jsme se sešli před branou questu na Tokusatsu a společně vstoupili dovnitř.

Quest byl reprodukcí všech třiceti devíti epizod původního televizního seriálu *Ultraman*, který vysílala japonská televize v letech 1966 až 1967. Zápětka seriálu se točila kolem člověka jménem Hayata, jenž byl členem Vědecké hlídky, organizace věnující se boji s hordami obřích, Godzilla podobných monster, která

neustále napadala Zemi a ohrožovala lidskou civilizaci. Když Vědecká hlídka narazila na hrozbu, se kterou se nedokázala vypořádat sama, použil Hayata mimozemské zařízení zvané Beta kapsle, které ho proměnilo v nadpřirozeného superhrdinu jménem Ultraman. Pak vždycky nakopal monstřinu toho týdne prdel za pomoci všemožných kung-fu chvatů a energetických paprsků.

Kdybych vešel branou questu sám, automaticky bych postupně absolvoval celou dějovou linii seriálu v kůži Hayaty. Protože jsme ale Shoto, Daito a já vstoupili všichni najednou, mohli jsme si pro hru každý vybrat jiného příslušníka Vědecké hlídky. Na začátku následujícího levelu či „epizody“ jsme pak vždycky mohli svoje postavy změnit nebo si je navzájem prohodit. Všichni tři jsme střídavě hráli Hayatu a jeho týmové kolegy z Vědecké hlídky Hoshina a Arashiho. Stejně jako u většiny questů v OASIS nám hraní v týmu umožňovalo snadněji porážet různé nepřátele a dokončovat každou úroveň.

Trvalo nám celý týden, často při šestnácti hodinách hraní denně, než se nám konečně podařilo překonat všech třicet devět levelů a dospět na konec. Když jsme vyšli poslední branou questu ven, dostal každý náš avatar jako odměnu obrovské množství zkušenostních bodů a několik tisíc kreditů. Jenže skutečnou výhrou za dokončení questu byl neuvěřitelně vzácný artefakt: Hayatova Beta kapsle. Malý kovový váleček umožňoval avatarovi, který ho vlastnil, proměnit se jednou denně až na tři minuty v Ultramana.

Protože jsme byli tři, rozproudila se debata, kdo by si měl tento artefakt ponechat u sebe. „Měl by ho dostat Parzival,“ řekl Shoto staršímu bratřovi. „On tenhle quest objevil. Ani bychom o něm nevěděli, kdyby nebylo jeho.“

Daito s ním samozřejmě nesouhlasil. „A on by zase nedokázal bez naší pomoci tenhle quest dokončit!“ Tvrdil, že jediné spravedlivé řešení by bylo dát Beta kapsli do aukce a o výtěžek se podělit. To jsem ale rozhodně nehodlal dovolit. Artefakt byl až příliš cenný, abychom ho prodali, a já věděl, že by skončil v rukou Sixerů, protože ti skupili skoro každý významnější předmět, který se objevil v dražbě. Taky jsem v tom viděl šanci, jak si u Daita udělat oko.

„Beta kapsli byste si měli nechat vy dva,“ prohlásil jsem. „*Urutoraman* je největší japonský superhrdina. Jeho schopnosti patří do rukou Japoncům.“

Oba je moje velkorysost překvapila a taky pokořila. Obzvláště Daita. „Díky, Parzival-san,“ řekl a hluboko se mi uklonil. „Jsi čestný muž.“

Po tomhle jsme se my tři rozešli jako přátelé, i když ne nezbytně spojenci, a já to považoval za víc než dostačující odměnu za svoji námahu.

V uších mi zaznělo zvukové znamení a já se podíval na hodiny. Už bylo skoro osm. Čas nastoupit ke strojům.

~ ~ ~

Pořád jsem měl hluboko do kapsy, jedno jak moc jsem se snažil šetřit. Každý měsíc jsem potřeboval uhradit pár tučných složenek, jak ve skutečném světě, tak v OASIS. Moje výdaje v reálném světě byly v podstatě standardní. Nájem, elektřina, jídlo, voda. Opravy a vylepšování hardwaru. Výdaje mého avatara vypadaly daleko exotičtěji. Opravy kosmické lodě. Teleportační poplatky. Baterie. Munice. Kupoval jsem munici ve velkém, stejně to ale nebylo laciné. A moje měsíční náklady na teleportaci dosahovaly často astronomických výšin. Hledání vejce vyžadovalo neustálé cestování a GSS pořád zvyšovalo teleportační sazby.

Už jsem utratil všechny peníze, co mi zbyly z propagace produktů. Většina toho šla na zaplacení mého simulátoru a zakoupení vlastního asteroidu. Každý měsíc jsem vydělal slušnou částku prodejem reklamního času na mém POV kanálu a nepotřebných magických předmětů, zbroje nebo zbraní, které jsem získal při svých cestách, v aukci. Mým hlavním zdrojem příjmu však zůstávala práce na plný úvazek u technické podpory OASIS.

Když jsem si vytvořil novou identitu Bryce Lynche, obdařil jsem ho vysokoškolským titulem, spoustou technických certifikátů a dlouhým, prvotřídním pracovním záznamem jednoho z programátorů OASIS a vývojáře aplikací. I přes tenhle vynikající falešný životopis se mi nepodařilo sehnat jiné zaměstnání než místo pracovníka technické podpory prvního stupně u Helpful Helpdesk

Inc., jedné ze smluvních firem, které GSS využívalo k zajišťování zákaznického servisu a podpory OASIS. Teď jsem čtyřicet hodin týdně pomáhal všelijakým troublem restartovat OASIS konzoly a updatovat jejich disky pro haptické rukavice. Byla to úmorná práce, ale platila mi nájem.

Odhlásil jsem se z vlastního účtu a pak se přes svůj simulátor nalogoval na separátní OASIS účet, který jsem používal pro práci. Přihlašovací proces byl dokončen a já převzal kontrolu nad svým avatarem v Happy Helpdesk, roztomilým panáčkem Kenem, kterého jsem používal pro přijímání hovorů technické podpory. Tenhle avatar se objevil uprostřed obrovského virtuálního call centra, ve virtuální kóji, kde seděl za virtuálním stolem, před virtuálním počítačem a s virtuálními sluchátky na uších.

Osobně jsem tohle místo považoval za své vlastní soukromé virtuální peklo.

Helpful Helpdesk Inc. přijímalo každý den miliony telefonátů z celého světa. Čtyřicet hodin denně, tři sta šedesát pět dní v roce. Jeden našťavý tupý kretén za druhým. Mezi jednotlivými hovory nenastávaly žádné prostoje, protože ve frontě na drátě vždycky stepovalo dalších pár stovek pitomečků, všichni ochotní čekat na telefonu celé hodiny, aby je pracovník technické podpory chytil za ručičku a pomohl jim. Proč se obtěžovat hledáním řešení po internetu? Proč se snažit rozlousknout ten problém sám, když si můžete sehnat někoho, kdo bude myslet za vás?

Desetihodinová směna mi jako obvykle ubíhala jen pomalu. Avataři poradenského servisu pro zákazníky nesměli opouštět své kóje, já už ale našel způsob, jak si ukrátit dlouhou chvíli. Můj pracovní účet byl upravený tak, abych nemohl procházet jiné webové stránky, aspoň jsem si ale hacknul vizor, takže mi umožňoval poslouchat hudbu nebo si pouštět filmy z harddisku, zatímco jsem vyřizoval hovory.

Když mi směna konečně skončila a já se odhlásil z práce, okamžitě jsem se nalogoval zpátky na svůj vlastní OASIS účet. Čekaly tam na mě tisíce nových e-mailů a já dokázal už z řádky s předmětem poznat, co se přihodilo, zatímco já zařezával v práci.

Art3mis našla Nefritový klíč.

0021

STEJNĚ JAKO OSTATNÍ GUNTEŘI PO CELÉM SVĚTĚ i já se děsil další změny na Výsledkové tabuli, protože jsem věděl, že to poskytne Sixerům nefér výhodu.

Pár měsíců poté, co jsem překonal První bránu, dal nějaký anonymní avatar do aukce jeden velice mocný artefakt. Jmenoval se Fyndorova vyhledávací destička, a měl jedinečné schopnosti, které mohly vlastníkovvi zajistit obrovskou výhodu při honu na Hallidayovo velikonoční vejce.

Většinu virtuálních položek v OASIS vytvářel systém namátkově a ony jednoduše „spadly“, když jste zabili některého NPC nebo dokončili quest. Nejvzácnější kategorii těchto položek představovaly artefakty, velice mocné magické předměty, které svého vlastníka obdařily neuvěřitelnými schopnostmi. Existovalo jen pár stovek takových artefaktů a většina z nich pocházela z úplně prvních dnů OASIS, kdy šlo stále ještě v první řadě o MMO hru. Každý artefakt byl jedinečný, to znamená, že v celé simulaci existoval jen jediný jeho exemplář. Obvykle se takový artefakt dal získat porážkou nějakého božskými mocmi obdařeného zloducha na konci vysokoúrovňového questu. Pokud jste měli štěstí, upustil vám ten padouch artefakt k nohám, když jste ho zabili. Artefakt jste mohli získat i tím, že jste zabili avatara, který ho měl ve svém inventáři, nebo zakoupením v onlineové aukci.

Protože představovaly tyto artefakty takovou vzácnost, nastal pokaždé obrovský rozruch, když se některý vyskytl v aukci. Vědělo se, že řada z nich se prodala za stovky tisíc kreditů, to záviselo na jejich schopnostech. Rekordu se dosáhlo před třemi lety, kdy se v aukci objevil jistý artefakt s názvem Kataklyst. Podle aukčního katalogu byl Kataklyst jakousi magickou bombou a dal se použít jen

jednou. Kdyby vybuchl, zabil by všechny avatary a NPC v daném sektoru, včetně svého vlastníka. Neexistovala proti němu žádná obrana. Pokud byste měli tu smůlu, že jste se nacházeli ve stejném sektoru, kde jej odpálili, byl s vámi konec bez ohledu na to, jak jste byli mocní nebo jak dobře chránění.

Kataklyst získal anonymní kupec za něco přes milion kreditů. Artefakt zatím ještě nevybuchl, takže jeho nový vlastník na něm zřejmě někde sedí a čeká na tu správnou chvíli, aby ho použil. Teď už se z toho stal jakýsi otřepaný vtíp. Když některého guntera obklíčili avataři, kteří mu nebyli zrovna po chuti, prohlásil, že má ve svém inventáři Kataklyst, a pohrozil jim, že ho odpálí. Většina lidí ale měla podezření, že tahle položka ve skutečnosti padla do rukou Sixerům spolu s nespočtem dalších mocných artefaktů.

Fyndorova vyhledávací destička se nakonec prodala ještě draž než Kataklyst. Podle aukčního popisu měla destička podobu plochého kola z vyhlazeného černého kamene a vyznačovala se jedinou velice prostou schopností. Jednou denně mohl vlastník na její povrch vepsat jméno kteréhokoli avatara a destička mu ukázala, kde se onen avatar právě v tu chvíli nachází. Její moc ovšem měla i svá omezení. Jestliže jste byli v jiném sektoru než onen avatar, kterého jste se pokoušeli najít, řekla vám destička pouze to, ve kterém sektoru máte svůj cíl hledat. Pokud jste se už nalézali ve stejném sektoru, pověděla vám, na které je v současnosti planetě (případně které je nejbliž, pokud se pohyboval v mezihvězdném prostoru). Teprve v případě, že jste stáli na stejné planetě jako váš cíl, když jste destičku použili, ukázala vám na mapě jeho přesné souřadnice.

Jak prodejce neopomněl v aukčním katalogu zdůraznit, pokud se moc desičky použila v kombinaci s Výsledkovou tabulí, stal se z ní patrně ten nejvzácnější artefakt v celém OASIS. Úplně vám stačilo sledovat horní příčky Výsledkové tabule a čekat, až se někomu zvedne skóre. V tu vteřinu, kdy se to stalo, mohli jste napsat jméno daného avatara na destičku, a ta vám pak prozradila, kde se v tom konkrétním okamžiku nachází, a odhalila tak úkryt klíče, který dotyčný právě našel, nebo brány, již zrovna prošel. Díky omezeným schopnostem artefaktu mohlo být k zaměření přesné polohy klíče

nebo brány zapotřebí i dvou či tří pokusů, ale i tak to byla pořád informace, pro kterou by spousta lidí dokázaly vraždit.

Poté co se Fyndorova vyhledávací destička objevila v aukci, strhla se mezi několika velkými gunterskými klany hotová přihazovací válka. Když se ale aukce definitivně uzavřela, skončila destička v rukou Sixerů, kteří za ni zaplatili téměř dva miliony kreditů. Sám Sorrento použil při dražbě svůj osobní IOI účet. Čekal až do posledních pár vteřin a pak všechny ostatní přebil. Mohl přihazovat anonymně, očividně ale chtěl, aby celý svět věděl, kdo teď tento artefakt vlastní. Taky to byl způsob, jak dát nám z Horní pětky na vědomí, že kdokoli od této chvíle najde klíč nebo prolomí bránu, Sixeři po něm okamžitě půjdou. A my s tím nemohli vůbec nic dělat.

Zpočátku vyvstaly obavy, že se Sixeři také pokusí s pomocí destičky všechny naše avatary vystopovat a postupně nás pozabíjet. Jenže samotná poloha avatarů by jim nijak zvlášť nepomohla, ledaže bychom se právě v té chvíli nacházeli v PvP zóně a byli natolik pitomí, abychom tam zůstali trčet, dokud si pro nás Sixeři nepřijdou. A protože se destička dala použít jen jednou denně, navíc by tím riskovali, že promeškají jedinečnou šanci, pokud by se Výsledková tabule změnila právě v onen den, kdy se s pomocí destičky pokusí někoho z nás zaměřit. Tuhle příležitost si nehodlali nechat ujít. Drželi si artefakt v záloze a čekali na svou chvíli.

~ ~ ~

Ani ne půl hodiny poté, co se Art3misino skóre zvýšilo, objevily se zprávy o tom, že se celá flotila sixerských strojů slétává do Sektoru Sedm. V okamžiku, kdy se Výsledková tabule změnila, vytáhli Sixeři Fyndorovu vyhledávací destičku, aby se pokusili zaměřit přesnou Art3misinu polohu. Naštěstí se sixerský avatar, který ji použil (nejspíš sám Sorrento), nalézal v jiném sektoru než Art3mis, takže mu destička neprozradila, na které je planetě. Sdělila Sixerům jen to, že se právě pohybuje v Sektoru Sedm. A tak tam okamžitě odkvačila celá sixerská flotila.

Díky jejich naprostému nedostatku smyslu pro utajení teď celý svět věděl, že Nefritový klíč se ukrývá někde v těchhle místech.

Přirozeně se tam začaly přesouvat i tisíce gunterů. Sixeři zúžili pátrací oblast pro všechny. Naštěstí obsahoval Sektor Sedm stovky různých planet, měsíců a dalších světů, a Nefritový klíč se mohl nalézat na kterémkoli z nich.

Zbytek dne jsem prožil v šoku, který mi způsobila novinka, že jsem byl právě svržen z trůnu. Přesně takhle to vytrubovaly zpravodajské titulky: PARZIVAL SVRŽEN Z TRŮNU! ART3MIS NOVÁ JEDNIČKA MEZI GUNTERY! SIXEŘI ZATAHUJÍ SÍŤ!

Když jsem se konečně vzpamatoval, vyvolal jsem si Výsledkovou tabuli a donutil se na ni celých třicet minut strnule zírat, zatímco jsem si v duchu nadával.

Nejvyšší skóre

1. Art3mis	129 000	G
2. Parzival	110 000	G
3. Aech	108 000	G
4. Daito	107 000	G
5. Shoto	106 000	G
6. IOI-655321	105 000	G
7. IOI-643187	105 000	G
8. IOI-621671	105 000	G
9. IOI-678324	105 000	G
10. IOI-637330	105 000	G

Za tohle nemůžeš dávat vinu nikomu jinému než sám sobě, říkal jsem si v duchu. Dopustil jsi, aby ti úspěch stoupl do hlavy. Polevil jsi v pátrání. Copak, myslel sis, že blesk udeří dvakrát do stejného místa? Že dřív nebo později jednoduše zakopneš o správnou stopu, kterou potřebuješ k nalezení Nefritového klíče? To, že sis celou tu dobu dřepěl na prvním místě, ti dodávalo falešný pocit bezpečí. Jenže tenhle problém už teď nemáš, co, ty oslí hlavo? Ne, protože namísto abys zabral a soustředil se na své pátrání tak, jak by se patřilo, právě jsi to svoje první místo totálně prosral. Promarnil jsi skoro půl roku tím, že jsi tady ze sebe dělal vola a honil se za nějakou holkou, se kterou ses ani ve skutečnosti nesetkal. Holkou, která ti dala kopačky. Stejnou holkou, která tě nakonec nejspíš porazí.

Takže... zapoj mozek zase do hry, blbče. Najdi ten klíč.

Najednou jsem toužil vyhrát tu soutěž víc než kdy dřív. Nejenom kvůli těm penězům. Chtěl jsem se předvést před Art3mis. A chtěl jsem, aby už ten Hon byl za námi, aby se mnou znovu začala mluvit. Abych se s ní mohl konečně osobně setkat, spatřit její pravou tvář a pokusit se srovnat si v hlavě, co k ní vlastně cítím.

Odklidil jsem Výsledkovou tabuli z monitoru a otevřel svůj grálový deník, který se v průběhu času rozrostl v obrovitou horu dat, zahrnující kdejakou bezvýznamnou informaci, co jsem posbíral od doby, kdy soutěž začala. Objevil se přede mnou v podobě nepřehledné spousty kaskádovitě uspořádaných oken, která se vznášela v prostoru přede mnou a obsahovala texty, mapy, fotografie i audio a videosoubory, všechny zkatologizované, opatřené vzájemnými odkazy a pulzující životem.

Quatrain jsem nechával pokaždé otevřený v okně úplně nahoře. Čtyři řádky textu. Dvacet devět slov. Padesát čtyři slabik. Čučel jsem na ně tak často a tak dlouho, že už skoro ztratily veškerý význam. Když jsem je teď měl před očima znovu, dalo mi velkou práci, abych odolal nutkání začít řvát vztekem a zoufalstvím.

*Kam mohl kapitán klíč Neřritový uschovat
Než v pustém přibytku, jenž léta rozpadá se
Však na píšťalku teprve smíš zapískat
Až sbírka trofejí se opět zaskví v plné kráse*

Věděl jsem, že odpověď se skrývá přímo tady přede mnou. Art3mis už ji našla.

Pročetl jsem si znovu všechny svoje poznámky o Johnu Draperovi, alias Kapitánu Crunchovi, a o plastové píšťalce na hraní, která mu zajistila slavné místo v análech hackerské komunity. Pořád jsem věřil, že tohle jsou ten „kapitán“ a ta „píšťalka“, o kterých mluvil Halliday. Zbytek významu celé říkanky mi ale zůstal záhadou.

Teď jsem měl ovšem k dispozici novou informaci – klíč se nalézal někde v Sektoru Sedm. A tak jsem si vyvolal atlas OASIS a začal hledat planety se jmény, o kterých by se dalo předpokládat, že

mají něco společného s quatrainem. Našel jsem pár světů pojmenovaných po známých hackerech, jako Woz a Mitnick, ale žádnou po Johnu Draperovi. V Sektoru Sedm se nacházely i stovky světů nazvaných podle starých usenetových diskusních skupin, a na jedné z nich, planetě alt.phreaking, stála socha Drapera se staříčkým vytáčecím telefonem v jedné ruce a píšťalkou Cap'n Crunch v druhé. Sochu tam ale vztyčili až tři roky po Hallidayově smrti, takže mi bylo jasné, že jde o slepou uličku.

Pročetl jsem si znovu quatrain, a tentokrát na mě vyskočily poslední dva řádky:

*Však na píšťalku teprve smíš zapískat
Až sbírka trofejí se opět zaskví v plné kráse*

Trofeje. Někde v Sektoru Sedm. Potřeboval jsem najít sbírku trofejí v Sektoru Sedm.

V rychlosti jsem prohledal své soubory s informacemi o Hallidayovi. Pokud jsem věděl, jediné trofeje, co kdy vlastnil, představovalo pět cen za Herního designéra roku, které získal někdy na přelomu století. Tyhle trofeje byly pořád ještě vystaveny v Muzeu GSS v Columbusu, jejich repliky si však mohl člověk prohlédnout i na planetě jménem Archaide.

A Archaide se nacházela v Sektoru Sedm.

To spojení vypadalo dost chabě, stejně jsem ho ale chtěl prověřit. Přinejmenším tím alespoň pro příštích pár hodin získám pocit, že dělám něco produktivního.

Zalétl jsem pohledem k Maxovi, který právě tancoval sambu na jednom z monitorů mého velitelského centra. „Maxi, připrav Vonneguta ke startu. Pokud teda nemáš moc práce.“

Max přestal hopsat a samolibě se na mě zašklebil. „Hotovo, *El Comanchero!*“

Zvedl jsem se a přešel ke zdviži mé pevnosti, kterou jsem vymodeloval podle turbovýťahu z původní série *Star Treku*. Sjel jsem čtyři patra dolů do zbrojnice, obrovitého trezoru plného skladových regálů, vitrín a stojanů na zbraně. Vyvolal jsem si na monitor inventární displej svého avatara, který se objevil v klasické podobě

„vystřihovací panenky“, již jsem mohl oblékat a opatřovat různými kousky zbroje a vybavení.

Archaide se nalézala v PvP zóně, takže jsem se rozhodl posílit svou výzbroj a vystrojit se do nejlepších nedělních šatů. Navlékl jsem si nablýskané samopoháněné Celoplátové brnění +10, pak si připnul oblíbenou sadu laserových pistolí a přes záda zavěsil opakovací pušku a navíc meč Vorpál zabiják šmejdů +5. Taky jsem si vzal několik dalších nezbytností. Náhradní pár antigravitačních bot. Prsten odolnosti vůči magii. Amulet ochrany. Železné rukavice obří síly. Vždycky mě děsila představa, že bych něco potřeboval a náhodou to neměl u sebe, takže jsem nakonec obvykle tahal dost vybavení pro tři guntery. Když mi došlo místo na těle mého avatara, uložil jsem zbytek položek do Bezedného vaku.

Jakmile jsem byl odpovídajícím způsobem vystrojen, naskočil jsem zpátky do výtahu a o pár vteřin později už stál u vchodu do hangáru, který se nacházel na nejspodnějším podlaží mé pevnosti. Pulzující modrá světla lemovala ranvej, která se táhla středem hangáru k mohutným dvojitým opancěrovaným vratům na vzdáleném konci. Tato vrata se otevírala do startovacího tunelu, jenž vedl nahoru ke stejným opancěrovým vratům zasazeným do povrchu asteroidu.

Na levé straně ranveje stála moje stíhačka X-wing, která už se mnou prošla nejednou bitvou. Po pravé straně jsem měl zaparkovaného DeLoreana. Na samotné ranveji se nacházelo vesmírné plavidlo, které jsem používal nejčastěji, *Vonnegut*. Max už nastartoval motory a celý hangár teď plnil jejich tichý, vytrvalý hukot. *Vonnegut* byla značně modifikovaná dopravní loď třídy Firefly, vymodelovaná podle *Serenity* z klasického televizního seriálu *Firefly*. Když jsem stroj původně získal, nesl jméno *Kaylee*, já ho ale okamžitě překřtil podle jednoho z mých oblíbených spisovatelů dvacátého století. Nové jméno bylo napsáno velkými písmeny po straně oprýskaného šedivého trupu.

Vonneguta jsem uloupil skupině příslušníků klanu Oviraptorů, kteří se naivně pokusili unést můj X-wing, zatímco jsem křížoval početnou skupinou planet v Sektoru Jedenáct známých pod názvem Whedonvers. Oviraptoři byli arogantní hajzlíci, kteří neměli ponětí,

s kým si to zahrávají. Měl jsem mizernou náladu už předtím, než na mě začali pálit. Jinak bych se jim nejspíš jenom vyhnul přerážením na rychlost světla. Toho dne jsem se ale rozhodl, že vezmu ten jejich útok osobně.

Pro vesmírné lodě platilo totéž co pro většinu položek v OASIS. Každá se vyznačovala specifickými atributy, výbrojí i rychlostní kapacitou. Můj X-wing měl daleko lepší manévrovací schopnosti než velká dopravní loď Oviraptorů, takže pro mě nebyl žádný problém unikat soustředěně palbě jejich děl pořízených někde ve výprodeji, zatímco já je bombardoval laserovými paprsky a protonovými torpédy. Když jsem jim zneškodnil motory, přesunul jsem se na jejich plavidlo a postupně pozabíjel všechny avatary na palubě. Kapitán se mi pokoušel omluvit, když zjistil, kdo jsem, já ale vůbec nebyl ve smířlivé náladě. Poté co jsem vyexpedoval posádku, zaparkoval jsem svůj X-wing v nákladovém prostoru a odletěl domů v nové lodi.

Když jsem teď přistoupil k *Vonnegutovi*, vysunula se na podlahu hangáru nalodovací rampa. Než jsem se dostal do kokpitu, loď už se odlepila od země. Zrovna když jsem dosedal za řídicí pult, slyšel jsem, jak se podvozek s žuchnutím zatahl.

„Maxi, zamkni dům a nastav kurz na Archaide.“

„Rozkaz, k-k-kapitáne,“ vykotal Max z jednoho monitoru v kokpitu. Vrata hangáru se rozjela do stran, *Vonnegut* proletěl jako namydlený blesk startovacím tunelem a vyrazil vzhůru k hvězdné obloze. Když loď překonala povrch planety, opancéřovaná vrata tunelu se za ní sama zabouchla.

Zpozoroval jsem pár strojů tábořících na vysoké orbitě nad Falcem. Obvyklí podezřelí: potrefení fanoušci, rádoby učedníci a ctižádostiví lovci odměn. Pár z nich se okamžitě obrátilo, aby vyrazili za mnou. To byly přísavky – lidi, kteří trávili většinu svého času tím, že se snažili nalepit na některého prominentního guntera a shromažďovat informace o jeho pohybech, aby je pak prodávali dál. Většinou se mi podařilo ty idioty setřást přerážením na rychlost světla. To mohli mluvit o štěstí. Pokud jsem se některého z těch, co se mě snažili stopovat, nedokázal zbavit, obvykle jsem neměl jinou možnost než zastavit a zlikvidovat ho.

Když *Vonnegut* přeskočil na rychlost světla, všechny planety za čelním sklem se proměnily v dlouhé pruhy světla. „Rychlost světla nastavena, k-k-kapitáne,“ ohlásil Max. „Odhadovaná doba p-p-příletu na Archaide je padesát tři minut. Patnáct, p-p-pokud byste chtěl použít nejbližší hvězdnou bránu.“

Hvězdné brány byly strategicky rozmístěny po všech sektorech. Ve skutečnosti šlo jen o obří teleportéry dost velké, aby se do nich vešla kosmická loď, protože ale poplatek závisel na hmotnosti vašeho stroje a vzdálenosti, kterou jste chtěli urazit, běžně je používaly pouze korporace nebo mimořádně bohatí avataři, kteří nevěděli co s kredity. Já nepatřil ani do jedné skupiny, ovšem za daných okolností jsem byl ochotný trochu si vyhodit z kopýtko.

„Vezmem to přes tu hvězdnou bránu, Maxi. Máme dost naspěch.“

0022

VONNEGUT OPUSTIL RYCHLOST SVĚTLA a čelní sklo kokpitu najednou vyplnila Archaide. Mezi ostatními planetami v oblasti zřetelně vystupovala, protože nebyla naprogramována tak, aby vypadala skutečně. Všechny sousední planety jejich tvůrci ztvárnili dokonale, s mraky, kontinenty a krátery po dopadech meteoritů, které pokrývaly jejich zaoblené povrchy. Archaide ale jakékoli podobné prvky scházely, protože byla domovem největšího muzea klasických videoher v OASIS a její vzhled měl představovat hold vektorové grafice her z konce sedmdesátých a počátku osmdesátých let. Jediný výrazný rys povrchu planety představovala síť zářících zelených teček, které vypadaly jako pozemní světla na přistávací ploše letiště. Rozpínaly se rovnoměrně po celé kouli a vytvářely dokonalou mřížku, takže odsud, z oběžné dráhy, připomínala Archaide vektorovou grafiku Hvězdy smrti ze staré videohry Star Wars od Atari z roku 1983.

Zatímco Max naváděl *Vonneguta* na přistání, já jsem se připravoval na případný boj. Dobil jsem si zbraně a posílil svého avatara několika kouzelnými lektvary. Archaide ležela v PvP zóně a současně v zóně chaosu, což znamenalo, že tady funguje jak magie, tak technologie. Takže jsem se pojistil pro všechny bojové eventuality.

Vonnegutova dokonale ztvárněná ocelová nalodovací rampa, která sjela na zem, vytvářela ostrý kontrast oproti digitální černotě povrchu Archaide. Když jsem sestoupil z rampy, vyřukal jsem pár příkazů do klávesnice na pravém zápěstí. Rampa se zase zatáhla a ozvalo se pronikavé zabzučení, jak se aktivoval bezpečnostní systém lodi. Kolem trupu *Vonneguta* se objevil průsvitný modrý štít.

Rozhlédl jsem se po obzoru, který tvořila jen zubatá zelená vektorová linie, naznačující horský terén. Tady na povrchu vypadala Archaide přesně jako prostředí hry Battlezone z roku 1981, další vektorové klasiky od Atari. V dálce chrlil trojúhelníkový vulkán zelené pixely lávy. Mohli byste k té sopce běžet třeba celé dny a nikdy byste se k ní nedostali. Zůstávala stále na horizontu. Přesně jako ve staré videohře ani na Archaide se scénérie neměnila, i když jste obešli celou planetu kolem dokola.

Max, řídicí se mými instrukcemi, posadil *Vonneguta* na přistávací plochu poblíž rovníku na východní polokouli. Letiště bylo prázdné a okolí vypadalo opuštěně. Zamířil jsem k nejbližší zelené tečce. Když jsem se k ní přiblížil, uviděl jsem, že je to ve skutečnosti ústí vstupního tunelu, neonově zelený kruh deset metrů v průměru, který vedl do podzemí. Archaide byla dutá planeta a veškeré muzeální sbírky se nalézaly pod povrchem.

Zatímco jsem kráčet k nejbližšímu tunelovému vstupu, uslyšel jsem hlasitou hudbu, která se linula zespodu. Poznal jsem v tom píseň „Pour Some Sugar on Me“ od Def Leppard, z jejich alba *Hysteria* (Epic Records, 1987). Dorazil jsem k okraji zářícího zeleného prstence a skočil dovnitř. Jak můj avatar padal do muzea, zelená vektorová grafika zmizela a já se ocitl v celobarevném prostředí o vysokém rozlišení. Všechno kolem mne opět vyhlíželo naprosto realisticky.

Dole pod povrchem Archaide se nacházely tisíce klasických videoheren, a každá představovala láskyplně vytvořenou repliku skutečného podniku, který kdysi existoval někde v reálném světě. Už od samotného vzniku OASIS sem po tisících přicházeli nejstarší uživatelé a pečlivě kódovali virtuální nápodoby lokálních videoheren, které si pamatovali z dob svého dětství, aby z nich vytvořili permanentní součást tohoto muzea. A každá z těchto simulovaných heren, kuželkáren a pizzerií byla lemovaná klasickými arkádami. Tady dole byste našli přinejmenším jeden exemplář všech videoherních automatů, který kdy kdo vyrobil. Všechny původní ROM těchto her byly uloženy v OASIS kódu planety a jejich dřevěné herní skříně tvůrci bez výjimky naprogramovali tak, aby vypadaly jako staříčké originály. Po celém muzeu stály rozmístěné stovky

vitrínek a nástěnek věnovaných různým herním designérům a vydavatelům.

Jednotlivé úrovně muzea tvořily rozlehlé jeskyně propojené sítí podzemních ulic, tunelů, schodišť, výtahů, eskalátorů, žebříků, skluzavek, propadel a tajných průchodů. Připomínalo to obrovitý víceúrovňový labyrint. Díky tomuto uspořádání nebylo nijak obtížné se tam ztratit, a tak jsem si na monitoru ponechal trojrozměrnou holografickou mapu. Současnou polohu mého avatara indikovala blikající modrá tečka. Vstup, kterým jsem se dostal do muzea, ústil hned vedle staré videoherny nazvané Aladinův hrad, kousek pod povrchem. Dotkl jsem se bodu na mapě poblíž jádra planety, čímž jsem označil cíl své cesty, a software mi na mapě vyznačil nejrychlejší trasu, kudy se tam dostanu. Rozběhl jsem se podle ní.

Muzeum bylo rozděleno do vrstev. Tady, v blízkosti pláště planety, jste mohli najít poslední kdy vyrobené videoherní automaty z prvních dvou desetiletí jednadvacátého století. Šlo převážně o simulační kabiny s haptickým vybavením první generace – vibračními křesly a pohyblivými hydraulickými plošinami. Byla tam spousta síťově propojených automobilových simulátorů, které lidem umožňovaly spolu závodit. Tyto hry byly poslední svého druhu. Tou dobou už začaly podobné přístroje většinou vytlačovat domácí videoherní konzoly. Poté co se na Internetu objevilo OASIS, je úplně přestali vyrábět.

Čím hlouběji jsem pronikal do muzea, tím byly hry stále starší a archaičtější. Automaty z přelomu století. Spousta bojových her se schematickými polygonálními postavickami, které se mlátily hlava nehlava na velkých plochých monitorech. Střílečky, k nimž se používaly primitivní haptické světelné pistole. Taneční hry. Když jste se dostali o úroveň níž, začaly všechny hry vypadat jedna jako druhá. Každou tvořila velká hranatá dřevěná skříň, do které byla zasazená katodová obrazovka, a před ní řada jednoduchých herních ovladačů. K jejich hraní jste museli používat vlastní ruce a oči (a občas i nohy). Scházelo jakékoli haptické vybavení. Při těchhle hrách jste nic necítili. A čím níže jsem sestupoval, tím primitivnější byla herní grafika.

Na nejspodnějším podlaží muzea, umístěném přímo v jádru planety, se nacházela kulovitá místnost se svatostánkem úplně první videohry, Tennis for Two, kterou vymyslel William Higinbotham roku 1958. Hra byla vyvinutá pro archaický analogový počítač a sledovat jste ji mohli na malinkaté osciloskopové obrazovce asi pět palců v průměru. Vedle ní stála replika dalšího staříckého počítače PDP-1, na kterém běžela kopie Spacewar!, druhé kdy vyrobené hry, kterou dala dohromady skupina studentů z Massachusettského technologického institutu roku 1962.

Stejně jako většina gunterů i já už jsem Archaide v minulosti párkrát navštívil. Byl jsem až u jádra a hrál jsem Tennis for Two a Spacewar!, dokud jsem je obě dokonale nezvládl. Pak jsem se potloukal po různých úrovních muzea, přehrával si hry a hledal vodítka, která tady Halliday třeba zanechal. Nenašel jsem ale nic.

Běžel jsem pořád dál a dál směrem dolů, až jsem dorazil k Muzeu Gregarious Simulation Systems, které se nacházelo jen pár úrovní nad jádrem planety. Už jsem tady byl jednou předtím, takže jsem se v muzeu vyznal. Nacházely se zde expozice věnované všem nejpoblárnějším hrám GSS, včetně několika arkádových podob titulů, které původně vydali pro domácí počítače a konzoly. Netrvalo mi dlouho, než jsem našel vitrínu se všemi pěti Hallidayovými cenami pro Herního designéra roku, hned vedle bronzové sochy jeho samotného.

Během pár minut jsem pochopil, že tady jen marním čas. Muzeum GSS bylo naprogramováno tak, že se žádný z vystavených exponátů nedal vyjmout, takže neexistoval důvod, proč by se sbírka trofejí neskvěla „v plné kráse“. Chvíli jsem se marně snažil jednu z nich odříznout od podstavce laserovou svářečkou, než jsem to vzdal.

Další slepá ulička. Celá ta cesta znamenala jen zbytečné plýtvání časem. Ještě naposledy jsem se rozhlédl kolem sebe a zamířil k východu. Měl jsem co dělat, abych úplně nepodlehł depresi.

Rozhodl jsem se, že zpátky na povrch se pustím jinou cestou, přes tu sekci muzea, kterou jsem při předchozích návštěvách nikdy důkladně neprozkoumal. Proplétal jsem se sérií tunelů, které mě nakonec přivedly do obrovitého, jeskyni podobného sálu. Nacházelo

se v něm jakési podzemní město tvořené výhradně pizzeriemi, kuželkárnami, obchody se smíšeným zbožím a, pochopitelně, videohernami. Bloumal jsem tím bludištěm pustých ulic, až jsem narazil na jednu zastrčenou, na jejímž slepém konci stál vchod do malé pizzerie.

Úplně mi zatrnulo, když jsem spatřil její název.

Jmenovalo se to tam pizzerie Šťastná chvílka a šlo o repliku malého rodinného podniku, který skutečně existoval v Hallidayově rodném městě v polovině osmdesátých let. Halliday zřejmě zkopíroval kód Šťastné chvílky ze své middletownské simulace a její duplikát uložil sem do muzea na Archaide.

Co tohle tady sakra dělá? Nikdy jsem si nevšiml, že by se o její existenci psalo na některém gunterském diskusním fóru nebo ve strategickém průvodci. Bylo by možné, že si toho nikdy dřív nikdo nevšiml?

Halliday se v *Almanachu* o Šťastné chvílce několikrát zmínil, takže jsem věděl, že měl na to místo moc hezké vzpomínky. Často tam po škole chodíval, aby nemusel domů.

Interiér do nejmenších láskyplně zachycených detailů oživoval atmosféru klasické pizzerie a videoherny z osmdesátých let. Za pultem stálo několik NPC zaměstnanců, kteří zpracovávali těsto a krájeli pizzu na plátky. (Zapnul jsem si pachovou věž Olfatrix a zjistil, že opravdu cítím tomatovou omáčku.) Podnik byl rozdělen na dvě poloviny, hernu a restauraci. I v restauraci stály videoautomaty – všechny stoly se skleněným povrchem byly ve skutečnosti arkády známé jako „koktejlové akříňky“. Mohli jste se k nim posadit a hrát na stole Donkey Kong, zatímco jste ukusovali svoji pizzu.

Kdybych měl hlad, mohl jsem si u pultu objednat kousek opravdové pizzy. Systém by objednávku přeposlal prodejci pizzy v blízkosti mého bydliště, kterého jsem si označil v preferenčním nastavení jídelního servisu na svém OASIS účtu. Pak by mi ten plátek doručili během pár minut až na práh dveří a cenu (včetně spropitného) by si strhli ze zůstatku na mém OASIS účtu.

Když jsem kráčet do herny, slyšel jsem, jak z reproduktorů upevněných na zdech potažených kobercem vyřvává písnička od

Bryana Adamse. Bryan zpíval o tom, že ať jde kamkoli, všude chtějí mladí tančit. Přítiskl jsem palec na tlačítko přístroje na drobné a vypadl mi čtvrták. Sebral jsem ho z tácku z nerezové oceli a zamířil do zadní části herny, přičemž jsem si dobře všímal všech drobných detailů simulace. Zahlédl jsem rukou psaný lístek nalepený na markýze automatu Defender. Stálo tam **PŘEKONEJ NEJVYŠŠÍ SKÓRE MAJITELE A VYHRAJEŠ VELKOU PIZZU ZDARMA!**

Automat s Robotronem právě ukazoval seznam nejvyšších dosažených skóre. Robotron umožňoval vůbec nejlepšímu hráči, aby vypsal vedle dosaženého skóre celou větu namísto pouhých iniciál, a pokořitel tohohle stroje využil onoho převzácného vyhraného prostoru k oznámení, že *Zástupce ředitele Rundberg je totální hovado!*

Pokračoval jsem dále do temné elektronické jeskyně, až jsem došel k automatu s Pac-Manem, který stál úplně na konci místnosti, vklíněný mezi Galagu a Dig Dug. Černožlutá skříň byla celá odřená a poškrábaná a pestrobarevné nálepky po stranách se odlupovaly.

Monitor Pac-Mana byl potemnělý a přelepený nápisem MIMO PROVOZ. Proč by Halliday do téhle simulace zařadil polámaný automat? Že by šlo jen o další detail kvůli atmosféře? Zaujalo mě to, a tak jsem se ho rozhodl prozkoumat blíže.

Odtáhl jsem herní skříň ode zdi a zjistil, že šňůra je vytažená z elektřiny. Zase jsem ji zastrčil do zásuvky a čekal, jestli se hra rozjede. Zdálo se, že funguje bez problémů.

Když jsem přistrukoval skříň zase na místo, něčeho jsem si všiml. Nahoře na automatu, na kovové svorce, která přidržovala skleněnou markýzu ve správné poloze, ležel osamělý čtvrták. Na minci bylo vyražené datum 1981 – rok, kdy Pac-Mana uvedli na trh.

Věděl jsem, že tehdy v osmdesátých letech položit čtvrták na markýzu automatu znamenalo, že si na něm rezervujete další hru. Když jsem se ale pokusil tu minci sundat, ani se nehnula. Jako by tam byl přivařená.

Zvláštní.

Připlácl jsem nápis MIMO PROVOZ na sousední skříň s Galagou a sledoval startovací sekvenci na obrazovce, která představila

zákeřné duchy této hry: Inkyho, Blinkyho, Pinkyho a Clyda. Nejvyšší skóre nahoře na obrazovce činilo 3 333 350 bodů.

Několik věcí na tom bylo zvláštních. Ve skutečném světě automaty Pac-Man neuchovávaly nejvyšší skóre, pokud byly odpojené. A ukazatel skóre by se měl při jednom milionu bodů přetočit. Na tomhle stroji stál ale rekord ve výši 3 333 350 bodů – jen deset bodů pod nejvyšším počtem, jakého se dalo na Pac-Manovi vůbec dosáhnout.

Jediný způsob, jak tenhle výsledek přetrumfnout, bylo sehrát bezchybnou hru.

Cítil jsem, jak se mi zrychluje tep. Na něco jsem tady narazil. Na takové malé velikonoční vejce, schované ve starém videoautomatu na mince. Nebylo to *to* velikonoční vejce. Jen *jedno z mnoha* dalších. Jakási *výzva*, nebo rébus, který skoro jistě vytvořil a sem umístil Halliday. Nevěděl jsem, jestli to má něco společného s Nefritovým klíčem. Mohlo se to vztahovat k vejci samotnému. Existoval ale jen jediný způsob, jak to zjistit.

Budu muset sehrát bezchybnou hru Pac-Mana.

To nebyla žádná hračka. Museli jste projít všemi dvě stě padesáti šesti levely bez jediné chybičky, až po finální splitscreen. A cestou jste museli spolýkat každou tečku, energizér, ovoce a ducha, na které jste narazili, aniž byste sami ztratili jediný život. Za šedesátiletou historii téhle hry bylo zdokumentováno ani ne dvacet bezchybných her. Jedné z nich, té nejrychlejší, jaká se kdy komu podařila, dosáhl James Halliday za méně než čtyři hodiny. Zvládl to na původním automatu Pac-Man, který se nacházel v odpočívárně Gregarious Games.

Protože jsem věděl, že Halliday tuhle hru miloval, absolvoval jsem na Pac-Manovi docela slušnou přípravu. Nikdy se mi ale nepodařilo sehrát ji bezchybně. Pochopitelně jsem se o to vlastně ani nikdy seriózně nepokoušel. Až do téhle chvíle jsem k tomu neměl žádný důvod.

Otevřel jsem svůj grálový deník a vyvolal si všechna data vázící se k Pac-Manovi, co jsem kdy posbíral. Původní herní kód. Kompletní životopis jejího tvůrce, Torua Iwataniho. Každého strategického průvodce Pac-Manem, co kdy kdo sepsal. Každou

epizodu kresleného seriálu *Pac-Man*. Ingredience cereálií Pac-Man. A, pochopitelně, schémata. Měl jsem k dispozici vzorové diagramy Pac-Mana z wazoo, spolu se stovkami hodin archivních videozáznamů těch nejlepších hráčů Pac-Mana v dějinách. Už jsem tenhle materiál prostudoval mnohokrát, teď jsem si ho ale znovu projel, abych si osvěžil paměť. Pak jsem zavřel svůj grálový deník a přešel automat s Pac-Manem před sebou pohledem, jako pistolník, který si před soubojem měří svého protivníka.

Protáhl jsem si ruce, zakroutil hlavou a krkem a zalomil kotníky na prstech.

Když jsem vhodil čtvrták do šterbiny na mince po levici, z automatu zaznělo povědomé elektronické *bjúva*. Stiskl jsem tlačítko Jeden hráč a na obrazovce se objevilo první bludiště.

Pravou dlaní jsem pevně obemkl joystick, pustil se do hry a postupně prováděl svého protagonistu, který měl podobu pizzy, jedním bludištěm za druhým. *Wakka-wakka-wakka-wakka*.

Uměle vytvořené prostředí kolem pro mne postupně úplně vymizelo, jak jsem se soustředil na hru a ponořil se do její staříčké dvourozměrné reality. Bylo to stejné jako předtím s *Dungeons of Daggorath*, znovu jsem se ocitl v simulaci uvnitř simulace. Hrál jsem hru uvnitř hry.

~ ~ ~

Měl jsem několik neúspěšných rozjížděk. Hrál jsem asi hodinu nebo dokonce dvě, pak jsem udělal jedinou drobnou chybičku a musel jsem automat restartovat a začít úplně odznova. Teď jsem byl u osmého pokusu a trávil jsem u automatu už šestou hodinu v kuse. Válel jsem jako ďábel. Zatím jsem to zvládal s ledovým přehledem. Dvě stě padesát pět levelů a ještě jsem neudělal jedinou chybičku. Dařilo se mi ničit všechny čtyři duchy každičkou energetickou pilulkou (až do osmnáctého bludiště, kdy úplně přestali modrat) a posbíral všechno bonusové ovoce, ptáky, zvonky a klíče, které se objevily, aniž bych přišel o jediný život.

Byla to ta nejlepší hra mého života. Úplně nejlepší. Cítil jsem to. Všechno konečně zapadalo na místo. Chytil jsem tu *správnou vlnu*.

V každém bludišti jste měli hned nad startovní pozicí bod, kam jste mohli Pac-Mana až na patnáct minut „schovat“. V tom místě ho nedokázali duchové najít. S pomocí tohoto triku se mi podařilo dát si během posledních šesti hodin dvě rychlé přestávky na jídlo a toaletu.

Zatímco jsem si prokousával cestu skrz 255. level, začala ze sterea v herně vyřvávat písnička „Pac-Man Fever“. Do tváře se mi vkradl úsměv. Věděl jsem, že tohle je drobný přátelský pozdrav od Hallidaye.

Přidržel jsem se ozkoušeného a prověřeného vzorce, škulb joystickem doprava, vklouzl do tajných dveří, druhou stranou ven a rovnou dolů, abych pochytil těch posledních pár zbývajících teček a vyčistil obrazovku. Zhluboka jsem se nadechl, když začaly modré kontury labyrintu bíle světélkovat. A už jsem to měl před očima, hledělo mi to přímo do obličeje. Legendární split-screen. Konec hry.

A najednou, jen pár vteřin potom, co jsem se pustil do posledního bludiště, v tom nejhorším představitelném momentě, mi začalo na displeji blikat upozornění na změnu Výsledkové tabule.

Objevilo se horních deset kolonek, které mi zakryly výhled na obrazovku s Pac-Manem, a já jim stačil věnovat dost dlouhý pohled, abych zjistil, že Aech právě jako už druhá osoba našel Nefritový klíč. Jeho skóre zrovna poskočilo o devatenáct tisíc bodů, což ho posunulo na druhé místo a mě srazilo na třetí.

Nějakým zázrakem se mi podařilo nepropadnout panice. Zůstal jsem soustředěný na pac-manovskou hru před sebou.

Sevřel jsem joystick pevněji. Nesměl jsem dovolit, aby to narušilo mou koncentraci. Vždyť už jsem byl prakticky hotový! Zbývalo mi jen vyždímat z tohoto posledního pitomého bludiště zbylých 6 760 možných bodů a pak konečně dosáhnou nejvyššího skóre.

Srdce mi bušilo do tempa s hudbou, zatímco jsem vyklízel pohodovou levou polovinu labyrintu. Pak jsem se odvážil na křivolaký terén pravé poloviny a prováděl Pac-Mana skrz pixelový odpad vyčerpané herní paměti na monitoru. Pod všemi těmi shluky znaků a pokřivenou grafikou se schovávalo dalších devět teček, každá v ceně deseti bodů. Neviděl jsem je, jejich polohu jsem musel

znát nazpaměť. Rychle jsem je všechny našel a spolykal, a získal tak dalších devadesát bodů. Pak jsem se obrátil, najel přímo do nejbližšího ducha – Clyda – spáchal pacovraždu a ztratil první život za celou hru. Pac-Man ztuhl na místě a s protahovaným *bjúúúva* se rozplynul do nicoty.

Pokaždé když Pac-Man zemřel v posledním bludišti, se těch devět skrytých teček na zdeformované pravé polovině obrazovky objevilo znovu. Takže abych dosáhl maximálního možného skóre, musel jsem všechny ty tečky najít a spolykat ještě pětkrát, jednou s každým zbývajícím životem.

Ze všech sil jsem se snažil nemyslet na Aecha, i když jsem dobře věděl, že právě v tuhle chvíli určitě svírá v ruce Nefritový klíč. Teď už si nejspíš čte nápovědu, která je vyryta do jeho povrchu.

Stáhl jsem joystick doprava a ještě naposledy se propletl digitálním smetištěm. Teď už bych to dokázal i se zavazanýma očima. Protáhl jsem se kolem Pinkyho, abych sebral dvě tečky v úplně spodní části obrazovky, pak další tři ve středu a nakonec poslední čtyři až skoro nahoře.

Zvládl jsem to. Dosáhl jsem nového nejvyššího skóre: 3 333 360 bodů. Bezchybná hra.

Spustil jsem ruce z ovládání a sledoval, jak se všichni čtyři duchové sbíhají kolem Pac-Mana. KONEC HRY, rozsvítilo se ve středu bludiště.

Čekal jsem. Jenže se nic nedělo. Po pár vteřinách přešla obrazovka opět do vyčkávacího modu a objevili se na ní čtyři duchové, jejich jména a přezdívky.

Pohled mi zalétl ke čtvrtáku, který ležel na svorce markýzy. Předtím vypadal jako přivařený, nedalo se s ním vůbec pohnout. Teď se ale sám od sebe skutálel dolů, párkrát se ve vzduchu převrátil a přistál přímo na dlani ruky mého avatara. Pak zmizel a na monitoru se rozsvítilo oznámení, že ten čtvrták se automaticky zařadil do mého inventáře. Když jsem se ho pokusil znovu vyndat a prozkoumat, zjistil jsem, že to nejde. Ikona čtvrtáku se jednoduše zasekla v mém inventáři. Nemohl jsem jej vytáhnout ani se ho zbavit.

Pokud měl ten čtvrták nějaké magické schopnosti, v popisu položky se neobjevily, zůstal úplně prázdný. Abych se o minci

dozvěděl něco víc, musel bych na to použít řadu složitých hadačských kouzel. To by trvalo celé dny a vyžádalo by si to spoustu drahých kouzelnických komponent, a ani pak bych neměl žádnou záruku, že by mi ty čáry něco napověděly.

V daném okamžiku jsem ale neměl v nejmenším chuť jakkoli se záhadou nějaké mince, která se člověka drží jako klíště, zabývat. Nedokázal jsem myslet na nic jiného, než že mě Aech i Art3mis na cestě za Nefritovým klíčem předhoni. A fakt, že jsem dosáhl nejvyššího skóre na tomhle PacManovi z planety Archaide, mě očividně nedostal o nic blíž k tomu, abych ho našel i já. Ve skutečnosti jsem tady jen mrhal časem.

Zamířil jsem zpátky na povrch planety. Právě když jsem sedal do kokpitu *Vonneguta*, přišel mi do schránky e-mail od Aecha. Ucítíl jsem, jak se mi zrychluje tep, když jsem si všiml řádky s předmětem: *Čas splatit dluh.*

Zadržel jsem dech, otevřel zprávu a přečetl si ji:

Zdravím, Parzivale,

odtedka jsme my dva oficiálně vyrovnaný, jasný? Tímto považuju svůj dluh vůči tobě za zcela splacený. Radši si pospěš. Sixeři už jsou určitě na cestě.

Hodně štěstí,

Aech

Pod jeho podpisem byla obrazová složka, kterou ke vzkazu připojil. Šlo o vysoce rozlišený sken obálky instruktážního manuálu pro textovou adventure hru Zork – verzi, kterou vydal roku 1980 Personal Software pro TRS-80 Model III.

Zorka už jsem jednou vyřešil, kdysi dávno, ještě během prvního roku Honu. Toho roku jsem ale hrál i stovky dalších klasických textových adventur, včetně všech Zorkových sequelů, a tak se mi většina detailů téhle hry mezitím vykouřila z paměti. Staré textové adventure v podstatě žádné vysvětlování nepotřebovaly, takže jsem se ani nikdy neobtěžoval tím, abych si instruktážní manuál k Zorkovi přečetl. Teď mi došlo, že jsem se tím dopustil kolosální chyby.

Na obálce měl manuál kresbu zachycující jednu scénu ze hry. Stál na ní jakýsi nabubřelý dobrodruh navlečený v brnění s okřídlenou helmou na hlavě a lesknoucím se modrým mečem zdviženým do výšky, který se právě chystá zasadit ránu trollovi, jenž se krčí před ním. V druhé ruce svíral dobrodruh několik drahocenností a další poklady mu ležely u nohou, kde se povalovaly mezi lidskými kostmi. Kousek za tímto hrdinou vykukovalo nějaké temné stvoření s jedovatě vyhlížejícími zuby a zlověstně se mračilo.

Tohle všechno se nacházelo v popředí kresby, můj pohled ale okamžitě upoutalo cosi na pozadí: velký bílý dům s předními dveřmi i všemi okny zatlučenými prkny.

Příbytek, jenž léta rozpadá se.

Ještě pár vteřin jsem upřeně zíral na ten obrázek, dost dlouho na to, abych si stihl sprostě vynadat, že jsem si to nespojil sám už před několika měsíci. Pak jsem nahodil motory *Vonneguta* a nastavil kurz k jiné planetě v Sektoru Sedm, která se nacházela jen kousek od Archaide. Šlo o malý svět jménem Frobozz, který byl domovem detailní repliky hry Zork.

A navíc, jak jsem teď už věděl, i místem, kde se skrýval Nefritový klíč.

0023

FROBOZZ SE NALÉZAL V CHUMLU několika stovek zřídka navštěvovaných světů známých pod názvem XYZZY Cluster. Vznik všech těchto planet se datoval až do prvních dnů OASIS a každá z nich byla replikou prostředí některé klasické textové adventure hry nebo MUD (multi-user dungeon). Tato skupinka planet představovala jakýsi svatostánek – interaktivní počtu nejstarším předkům OASIS.

Textové adventure hry (moderními badateli často označované za „interaktivní fikci“) využívaly textu k vytváření virtuálního prostředí, v němž se hráč pohyboval. Herní program vám písemnou formou poskytoval prosté popisy vašeho okolí a pak se vás vždy zeptal, co chcete podniknout dál. Abyste se mohli přesouvat z místa na místo nebo komunikovat se svým virtuálním okolím, bylo třeba vyřukávat textové příkazy, kterými jste hře sdělovali, co chcete, aby váš avatar udělal. Tyto instrukce musely být velice jednoduché, obvykle složené ze dvou nebo tří slov jako „jdi na jih“ nebo „vezmi meč“. Pokud byl příkaz příliš složitý, omezený herní engine syntaktické analýzy mu nedokázal porozumět. Čtením a vyřukáváním textu jste se postupně propracovávali virtuálním světem, sbírali poklady, bojovali s monstry, vyhýbali se pastem a řešili hádanky, dokud jste nedospěli na konec hry.

První textová adventure hra, kterou jsem kdy vyzkoušel, se jmenovala Colossal Cave a zpočátku mi to výhradně textové propojení přišlo neuvěřitelně jednoduché a primitivní. Po pár minutách hraní jsem se ale rychle pohroužil do reality světa na monitoru. Ty prosté popisy místností, složené ze dvou vět, nějak dokázaly vykouzlit před mým vnitřním zrakem velice živé obrazy.

Zork byl jednou z nejstarších a nejznámějších textových adventure her. Podle mého grálového deníku jsem ji dohrál do konce jen jednou, a to celou během jediného dne, před více než čtyřmi roky. Od té doby, a byl to šokující projev neodpuštělné hlouposti, jsem jaksi pozapomněl na dva velice důležité aspekty, které se s ní pojily:

1. Na začátku Zorka stojí vaše postava před zabeđeným bílým domem.
2. V obývacím pokoji toho bílého domu se nalézá vitrína s trofejemi.

Pro dokončení hry jste museli každý poklad, který jste sebrali, vrátit do obývacího pokoje a uložit do vitríny.

Konečně dával smysl i ten zbytek čtyřverší.

*Kam mohl kapitán klíč Nefritový uschovat
Než v pustém příbytku, jenž léta rospadá se
Však na pišťalku teprve smíš zapískat
Až sbírka trofejí se opět zaskví v plné kráse*

Před několika desetiletími zakoupilo GSS práva na Zorka a všechna jeho pokračování a oživilo je na půdě OASIS v podobě ohromných trojrozměrných imerzních simulací, umístěných kompletně na planetě Frobozz, která byla pojmenována podle jedné postavy ze zorkského vesmíru. Takže ten *příbytek, jenž léta rospadá se* – ten, který jsem se pokoušel lokalizovat posledních šest měsíců – si celou tu dobu docela klidně dřepěl pod širým nebem na Frobozzu. Schovaný všem na očích.

~ ~ ~

Zkontroloval jsem navigační počítač lodi. Protože jsem cestoval rychlostí světla, zabere mi něco přes patnáct minut, než se dostanu na Frobozz. Existovala slušná šance, že tam Sixeři dorazí přede mnou. Pokud ano, nejspíš už bude na orbitě kolem planety čekat menší armáda sixerských bojových lodí, až vysadím světelnou rychlost.

Budu si mezi nimi muset probojovat cestu, abych se vůbec dostal na povrch, a pak se je buďto pokusit setřást, nebo hledat Nefritový klíč, i když mi budou celou dobu dýchat na krk. Tenhle scénář nevypadal moc slibně.

Naštěstí jsem měl záložní plán. Můj Teleportační prsten. Byl to jeden z nejcennějších magických předmětů v mém inventáři a ukořistil jsem ho jistému hrabivému červenému drakovi, kterého jsem zabil na Gygaxu. Prsten umožňoval mému avatarovi, aby se jednou měsíčně teleportoval na kterékoli místo v OASIS. Používal jsem ho pouze v případech krajní nouze jako zcela poslední prostředek úniku, nebo když jsem se někam potřeboval dostat opravdu bleskově. Jako právě teď.

Rychle jsem naprogramoval palubní počítač *Vonneguta* tak, aby dopravil loď na Frobozz pomocí autopilota. Dal jsem mu pokyny, aby okamžitě, jakmile vypadne z hyperprostoru, zaktivoval maskování lodi a pak mě lokalizoval na povrchu planety a přistál někde poblíž. Pokud budu mít štěstí, nepodaří se Sixerům moji loď odhalit a sestřelit z oblohy dřív, než se ke mně dostane. Pokud ne, zůstanu trčet ne Frobozzu bez možnosti zmizet, a přitom se na mě sesype celá sixerská armáda.

Zapnul jsem *Vonnegutova* autopilota a pak pronesením hesla „Brundell“ zaktivoval Teleportační prsten. Když se prsten rozzářil, vyslovil jsem jméno planety, kam jsem se chtěl nechat přenést. Na monitoru se objevila mapa celého Frobozzu. Byl to velký svět, a stejně jako planetu Middletown i jeho povrch pokrývaly stovky identických kopií té stejné simulace – v tomto případě repliky herní plochy Zorka. Těch kopií tam bylo dohromady pět set dvanáct, pokud mám být přesný, což znamenalo, že tam stálo celkem pět set dvanáct bílých domů rovnoměrně rozprostřených po povrchu planety. Nefritový klíč by se mi mělo podařit získat v kterémkoli z nich, takže jsem na mapě náhodně vybral jednu z jeho kopií. Z prstenu vyšlehl oslepující záblesk světla a o zlomek vteřiny později už stál můj avatar na místě, přímo na planetě Frobozz.

Otevřel jsem grálový deník a našel v něm své původní poznámky, jak Zorka vyřešit. Pak jsem si vyvolal mapu herní plochy a umístil ji do rohu monitoru.

Při obhlídce oblohy jsem nezaznamenal ani stopu po Sixerech, to ale neznamenalo, že sem mezitím už nedorazili. Sorrento a jeho podřízení se nejspíš právě teleportují na některou jinou herní plochu. Všichni věděli, že Sixeři už v Sektoru Sedm tábořili a jen čekali na tuhle chvíli. Jakmile se dozvěděli, že se Aechovo skóre zvýšilo, určitě použili Fyndorovu vyhledávací destičku a zjistili, že se právě nachází na Frobozzu. Což znamenalo, že sem v tomhle okamžiku míří celá jejich armáda. Proto jsem se potřeboval dostat ke klíči co nejrychleji a pak odsud padat, jako by mi za patami hořelo.

Rozhlédl jsem se kolem sebe. To prostředí mi bylo jaksí vzdáleně povědomé.

V úvodní textové zprávě ke hře Zork stálo následující:

NA ZÁPAD OD DOMU

Stojíte na prostorné louce západně od bílého domu se zabedněnými předními dveřmi. Je tady malá poštovní schránka.

>

Můj avatar se teď skutečně nacházel na prostorné louce kousek na západ od bílého domu. Přední dveře starého viktoriánského sídla byly zatlučené prkny a pouhých pár yardů ode mne, na konci chodníčku, který vedl k domu, stála poštovní schránka. Dům byl obklopený hustým lesem a za ním jsem viděl řetězec rozeklaných horských vrcholků. Když jsem zalétl pohledem doleva, zahlédl jsem pěšinku táhnoucí se na sever, přesně v místech, kde jsem čekal, že ji najdu.

Oběhl jsem dům dozadu a našel tam lehce pootevřené malé okno. Vypáčil jsem ho a vlezl dovnitř. Přesně jak jsem čekal, ocitl jsem se v kuchyni. Ve středu místnosti stál dřevěný stůl a na něm ležel dlouhý hnědý pytel a láhev vody. Hned vedle se tyčil komín a kousek od něj schodiště, které se zvedalo nahoru do podkroví. Chodba po mé levici vedla do obývacího pokoje. Přesně jako v té hře.

V kuchyni se ale nacházely i předměty, o nichž se textový popis téhle místnosti nezmiňoval. Sporák, lednice, několik dřevěných židlí, dřež a pár řad kuchyňských skříněk. Otevřel jsem lednici. Byla plná laciného jídla. Mražená pizza, lančmít a široký výběr omáček

v jednorázovém balení. Zkontroloval jsem i kredenc. Ležela v ní spousta všelijakých potravin v plechovkách a sáčcích. Rýže, těstoviny, polévky.

A cereálie.

Celá jedna kuchyňská skříňka byla nacpaná krabicemi snídaňových cereálií starých značek, z nichž většina se přestala vyrábět ještě předtím, než jsem se narodil. Fruit Loops, Honeycombs, Lucky Charms, Count Chocula, Quisp, Frosted Flakes. A úplně vzadu se schovávala osamělá krabice značky Cap'n Crunch. Na její přední straně stála zřetelně vytištěná slova UVNITŘ S PÍŠŤALKOU NA HRANÍ ZDARMA!

Kam mohl kapitán klíč Nefritový uschovat?

Vysypal jsem obsah krabice na linku, až se zlatavá zrnka cereálií rozkutálela do všech stran. A pak jsem ji uviděl – malou plastovou píšťalku uzavřenou v průsvitném celofánovém obalu. Byla žluté barvy, s kresleným obličejem kapitána Crunche vyraženým na jedné straně a malým pejskem na druhé. Slova NÁMOŘNICKÁ PÍŠŤALKA KAPITÁNA CRUNCHE se táhla po obou stranách.

Zvedl jsem píšťalku ke rtům svého avatara a foukl do ní. Jenže píšťalka nevydala žádný zvuk a nic se nestalo.

Však na píšťalku teprve smíš zapískat, až sbírka trofejí se opět zaskví v plné kráse.

Strčil jsem píšťalku do kapsy a otevřel pytel na kuchyňském stole. Uvnitř jsem našel stroužek česneku a přidal jej do svého inventáře. Pak jsem se rozběhl na západ, do obývacího pokoje. Podlahu pokrýval velký orientální koberec. Po pokoji byl rozestavený starožitný nábytek, takový ten druh, jaký je k vidění ve filmech ze čtyřicátých let. Do západní zdi byly zasazeny dřevěné dveře s podivnými znaky vyrytými do jejich povrchu. A u protější stěny stála nádherná prosklená vitrína na trofeje. Byla prázdná. Nahoře na vitrině ležela elektrická svítilna na baterky a na zdi přímo nad ní visel na zdi zavěšený lesklý meč.

Vzal jsem si meč a svítilnu a pak jsem sroloval ten orientální koberec, a odkryl tak padací dveře, o kterých jsem už dopředu věděl, že se skrývají pod ním. Otevřel jsem je a objevilo se schodiště, které vedlo dolů do temného sklepa.

Rozsvítil jsem svítilnu. Jak jsem sestupoval po schodišti, meč se rozzářil.

Neustále jsem nahlížel do svých poznámek o Zorku v grálovém deníku, abych si přesně připomněl, jak mám projít herním labyrintem plným nejrůznějších místností, průchodů a hádanek. Přitom jsem posbíral všech devatenáct herních pokladů, a vždycky když jsem jich měl pár pohromadě, vrátil jsem se s nimi zpátky do obývacího pokoje v bílém domě, abych je uložil do vitríny. Cestou jsem se musel utkat s několika NPC: trollem, kyklopem a jedním fakticky otravným zlodějem. Pokud šlo o toho legendárního gruea, který číhal ve tmě a dělal si laskominy, jak si smlsne na mém mase – tomu jsem se jednoduše vyhnul.

S výjimkou píšťalky kapitána Crunche schované v kuchyni jsem nenarazil na žádná překvapení ani odchylky od původní hry. K dokončení téhle imerzní trojrozměrné verze Zorka jednoduše stačilo provádět stejné kroky, jaké byly zapotřebí k vyřešení původní textové hry. Protože jsem běhal, seč mi síly stačily, a ani jednou se nezastavil, abych si obhlížel okolí nebo se rozmýšlel, podařilo se mi dotáhnout hru do konce během dvaadvaceti minut.

Krátce nato, co jsem sebral poslední z devatenácti herních pokladů, malinkou mosaznou tretku, rozsvítilo se mi na monitoru oznámení, že venku právě přistál *Vonnegut*. Autopilot dosedl s lodí na louku západně od bílého domu. Maskování měla pořád zaktivované a štíty nastavené. Doufal jsem, že pokud už jsou Sixeři někde tady na oběžné dráze kolem planety, mojí lodi si nevšimli.

Ještě naposledy jsem se rozběhl do obývacího pokoje toho bílého domu a uložil do skleněné vitríny poslední poklad. Stejně jako v původní hře se i teď ve vitríně objevila mapa, která mě navedla ke skryté mohyle, jež představovala završení hry. Mě ale nezajímala ani mapa, ani ukončení hry. Sbíрка trofejí se „opět skvěla v plné kráse“, takže jsem vytáhl píšťalku kapitána Crunche. Nahoře měla tři dírky a já zakryl třetí z nich, abych vyloudil tón o 2600 hertzech, díky němuž si tahle píšťalka vydobyla nesmrtelné místo v hackerských análech. Pak jsem do ní foukl a ozval se čistý, pronikavý hvizd.

Píšťalka se proměnila v drobný klíč a moje skóre na Výsledkové tabuli narostlo o osmnáct tisíc bodů.

Byl jsem zpátky na druhém místě, pouhých tisíc bodů před Aechem.

Vzápětí se celá simulace Zorku sama automaticky restartovala. Devatenáct předmětů zmizelo ze skleněné vitríny a přesunulo se na svá původní místa, a zbytek domu i herní plochy se vrátily do stejného stavu, v jakém jsem je našel.

Jak jsem tak hleděl na klíč v dlani mé ruky, pocítil jsem najednou krátký nával paniky. Měl barvu stříbrnou, ne onu mléčně zelenou jako nefrit. Když jsem ho ale obrátil a prohlédl si ho pozorněji, všiml jsem si, že je vlastně zabalený do stříbrné fólie, jako plátek žvýkačky nebo tabulka čokolády. Opatrně jsem obal sloupł a pod ním se objevil klíč vyrobený z leštěného zeleného kamene.

Nefritový klíč.

A stejně jako v případě Měděného klíče i teď jsem viděl, že má na povrchu vyrytou nápovědu:

Nenajdeš další cestu bez podstoupení testu

Přečetl jsem si ta slova několikrát, protože mě ale bezprostředně nenapadlo nic, co by osvětlovalo jejich smysl, uložil jsem klíč do inventáře a pak začal zkoumat obal. Z jedné strany ho tvořila stříbrná fólie a z druhé bílý papír. Nikde jsem na něm nespátřil žádné značky.

A pak jsem najednou uslyšel tlumený řev blížícího se raketoplánu a hned jsem věděl, že to nemůže být nikdo jiný než Sixeři. Podle toho kraválu se sem hrnuli ve značném počtu.

Strčil jsem obal do kapsy a vyběhl z domu. Oblohu nad mojí hlavou plnily tisícovky sixerských bojových lodí, které vypadaly jako rozzuřený roj kovových vos. Sestupující plavidla se rozdělovala do malých skupinek, jež mířily různými směry a vytvářely jakousi pokrývku snášející se na celý povrch planety.

Nemyslel jsem, že by Sixeři byli natolik hloupí, aby se pokoušeli zablokovat všech pět set dvanáct exemplářů bílého domu. Tahle strategie jim zafungovala na Ludusu, ale jen na pár hodin, a tam potřebovali ohradit pouze jediné místo. Navíc se celá planeta Frobozz nacházela v PvP zóně, a fungovala tady jak magie, tak technologie, což znamenalo, že všechno hrálo proti nim. Každou

chvíli sem dorazí hordy po zuby ozbrojených gunterů, a pokud by se je Sixeři pokoušeli držet všechny v šachu, znamenalo by to válku, a to válku takových rozměrů, jakou OASIS nikdy dřív nezažilo.

Když jsem běžel přes louku k rampě své lodi, zpozoroval jsem početnou eskadru bojových letounů, asi tak stovku, které se snažely z oblohy přímo nad místem, kde jsem stál. Vypadalo to, že míří rovnou na mě.

Max už mezitím nastartoval *Vonnegutovy* motory, takže jsem na něj jen křikl, aby to zvedl, hned jak budu na palubě. Jakmile jsem se dostal k řídicímu pultu v kokpitu, pořádně jsem na to šlápl. Sestupující roj sixerských bojových letounů provedl tvrdý obrat a pustil se za mnou, takže když moje loď prudce vystřelila k nebi, ocitl jsem se pod těžkou palbou z několika směrů. Měl jsem ale štěstí. Moje plavidlo bylo rychlé a jeho štíty špičkové kvality, takže dokázaly zadržovat ten nápor dost dlouho, abych se dostal až na orbitu. Selhaly ale prakticky vzápětí a trup *Vonneguta* utrpěl během těch několika málo vteřin, které jsem potřeboval k přechodu na rychlost světla, škody alarmujícího rozsahu.

Bylo to jen taktak. Ti parchanti mě málem dostali.

~ ~ ~

Moje loď na tom byla dost zle, takže namísto abych se vrátil rovnou do své pevnosti, zamířil jsem do Joeovy garáže, orbitální opravny vesmírných plavidel v Sektoru Deset. Joeova garáž byl poctivý podnik spravovaný NPC zaměstnanci, s rozumnými cenami a bleskovou obsluhou. Využíval jsem ho pravidelně, kdykoli *Vonnegut* potřeboval nějakou opravu nebo vylepšení.

Zatímco Joe a jeho hoši pracovali na mé lodi, poslal jsem Aechovi krátký e-mail, abych mu poděkoval. Napsal jsem mu, že pokud snad měl pocit, že mi něco dluží, teď je to s konečnou platností do halíře splaceno. Taky jsem si nasypal popel na hlavu, omluvil se, že jsem se projevil jako kolosálně necitelný, sebestředný blb, a poprosil ho, aby mi prominul.

Jakmile jsem měl loď opravenou, zamířil jsem zpátky do své pevnosti. Zbytek dne jsem strávil přísátý na zpravodajských kanálech. Informace o Frobozzu už byla venku a kdejaký gunter,

který na to měl prostředky, se tam okamžitě teleportoval. Každou minutu jich sem vesmírnými plavidly dorážely další tisíce, aby se probily mezi Sixery a obstaraly si vlastní kopii Nefritového klíče.

Zpravodajské kanály vysílaly živé reportáže ze stovek rozsáhlých bitev, které se rozhořely na Frobozzu kolem téměř každého exempláře „příbytku, jenž léta rozpadá se“. Velké gunterské klany se znovu daly dohromady, aby podnikly koordinovaný útok na sixerské jednotky. Tohle byl teprve začátek střetnutí, které později proslulo pod názvem bitva o Frobozz, a na obou stranách už se hromadily ztráty.

Taky jsem stále pozorně sledoval Výsledkovou tabuli a čekal na viditelné důkazy, že Sixeři už začali sbírat kopie Nefritového klíče, zatímco jejich ozbrojené síly drží protivníky v šachu. Přesně jak jsem se obával, další skóre, které se zvýšilo, stálo vedle zaměstnaneckého čísla IOI patřícího Sorrentovi. Poskočilo o sedmnáct tisíc bodů, čímž se dostal na čtvrté místo.

Teď, když Sixeři přesně věděli, kde a jak získat Nefritový klíč, jsem předpokládal, že začnou nabíhat skóre i dalších jejich avatarů, jakmile Sorrentovi podřízení vykročí v jeho stopách. K mému překvapení se však příštím avatarem, který ukořistil Nefritový klíč, nestal nikdo jiný než Shoto. Zvládl to necelých dvacet minut po Sorrentovi.

Shotovi se nějakým zázrakem podařilo proklouznout hordám Sixerů, kteří už se tou dobou hemžili po celé planetě, proniknout do jednoho z bílých domů, posbírat všech devatenáct požadovaných pokladů a získat vlastní kopii klíče.

Dál jsem sledoval Výsledkovou tabuli a čekal, že teď poskočí i skóre jeho bratra Daita. Nic takového se ale nestalo.

Namísto toho pár minut poté, co Shoto získal vlastní klíč, jméno jeho bratra z Výsledkové tabule úplně zmizelo. Existovalo jen jediné možné vysvětlení: Daita právě někdo zabil.

0024

V PRŮBĚHU NÁSLEDUJÍCÍVH DVANÁCTI HODIN pokračoval chaos na Frobozzu vesele dál, protože snad úplně každý gunter v OASIS nasadil všechny páky, aby se dostal na planetu a zapojil se do zdejších bojů.

Sixeři rozprostřeli svou impozantní armádu po celé planetě a nestydatě se pokusili zablokovat všech pět set dvanáct kopií herní plochy Zorku. Své síly, ačkoli byly skvěle vybavené, však tentokrát rozptýlili příliš tence. Toho dne se podařilo získat Nefritový klíč jen sedmi dalším jejich avatarům. A když gunterské klany zahájily koordinovaný útok na vojska Sixerů, utrpěli „modří zhovadilci“ těžké ztráty a byli přinuceni se stáhnout.

Během několika hodin se nejvyšší velení Sixerů rozhodlo nasadit novou strategii. Záhy už bylo docela jasné, že udržovat těch více než pět stovek jednotlivých blokad a odrážet masivní příliv gunterů přesahuje jejich možnosti. A tak seskupili všechny své síly kolem desíti sousedících kopií herního pole Zorku kolem jižního pólu planety. Nad každou z nich vztyčili vysoce odolné silové pole a z vnější strany těchto štítů rozmístili obrněné prapory.

Tahle zredukovaná strategie zabrala. Ukázalo se, že k tomu, aby udržely těchto deset lokalit a zabránily proniknout dovnitř všem ostatním, jsou síly Sixerů zcela postačující. (Navíc gunteři neměli moc důvodů to zkoušet, protože víc než pět stovek dalších exemplářů Zorku nyní zůstalo nechráněných a volně přístupných.) Teď, když mohli Sixeři operovat nerušeně, v podstatě zformovali deset řad avatarů, jednu před každým bílým domem, a ty pak začali hezky jednoho po druhém vysílat dovnitř, aby zde získali Nefritový klíč. Všichni mohli nerušeně sledovat, co podnikají, protože cifry vedle

zaměstnaneckých čísel IOI na Výsledkové tabuli se začaly postupně navyšovat o patnáct tisíc bodů.

Ve stejné době narůstala i skóre stovek gunterů. Teď, když vešel úkryt Nefritového klíče ve všeobecnou známost, už nedalo moc práce rozluštit quatrain a přijít na to, jak klíč získat. Mohl se ho bez problémů zmocnit každý, kdo už mezitím překonal První bránu.

Když bitva o Frobozz skončila, vypadalo pořadí na horních příčkách Výsledkové tabule následovně:

Nejvyšší skóre

1. Art3mis	129 000	G
2. Parzival	128 000	G
3. Aech	127 000	G
4. IOI-655321	122 000	G
5. Shoto	122 000	G
6. IOI-643187	120 000	G
7. IOI-621671	120 000	G
8. IOI-678324	120 000	G
9. IOI-637330	120 000	G
10. IOI-699423	120 000	G

I když dosáhl Shoto stejného skóre jako Sorrento, 122 000 bodů, Sorrento to dokázal dřív, což byl zřejmě důvod, proč se udržel na vyšší příčce. Ty poměrně malé bodové bonusy, které jsme Art3mis, Aech, Shoto a já obdrželi za to, že jsme byli mezi prvními, kdo se zmocnil Měděného a Nefritového klíče, udržely naše jména v kolonkách uctívané „Horní pětky“. Sorrento teď ovšem také získal jeden z těchto bonusů. Když jsem viděl jeho zaměstnanecké číslo IOI nad Shotovým jménem, dělalo se mi špatně od žaludku.

Najel jsem si dolů a zjistil, že na Výsledkové tabuli je v tuto chvíli už více než pět tisíc jmen, a každou hodinu přibývala další, to když se novým avatarům konečně podařilo porazit Acereraka v Joustu a získat vlastní kopii Měděného klíče.

Podle toho, co jsem se dočetl na diskusních fórech, zřejmě nikdo nevěděl, co se stalo s Daitem, obecně se ale předpokládalo, že ho zabili Sixeři v prvních pár minutách bitvy o Frobozz. Vynořila se

spousta fám o tom, jak přesně zemřel, ve skutečnosti ale nikdo jeho skon neviděl na vlastní oči. Až možná na Shota, a ten se ztratil. Poslal jsem mu pár žádostí o chat, neobdržel jsem ale žádnou odpověď. Předpokládal jsem, že stejně jako já soustředí veškerou energii na nalezení Druhé brány dřív, než se to podaří Sixerům.

~ ~ ~

Seděl jsem ve své pevnosti, zíral na Nefritový klíč a odříkával slova vyrytá do jeho trnu, pořád dokola a dokola, jako nějakou oblbující mantru:

*Nenajdeš další cestu bez podstoupení testu
Nenajdeš další cestu bez podstoupení testu
Nenajdeš další cestu bez podstoupení testu*

Dobrá, ale jakého testu? Co za test bych to měl podstoupit? Kobayaši Maru? Pepsi Challenge? Nemohla by ta nápověda být ještě mlhavější?

Sáhl jsem si rukou pod vizor a znechuceně si protřel oči. Usoudil jsem, že si potřebuju udělat pauzu a trochu se prospat. Vyvolal jsem si inventář svého avatara a vrátil Nefritový klíč zpátky dovnitř. Přitom jsem si všiml toho obalu ze stříbrné fólie v inventární kolonce hned vedle něj – obalu, do kterého byl Nefritový klíč zabalený, když se prvně objevil v mé dlani.

Tušil jsem, že tajemství rozluštění téhle hádanky určitě do nějaké míry zahrnuje i ten obal, pořád jsem ale nedokázal přijít na to jak. Napadlo mě, jestli by v tom nemohl být nějaký odkaz na *Willyho Wonku a továrnu na čokoládu*, pak jsem ale dospěl k závěru, že v tom bude něco jiného. Pod obalem se neskrýval žádný zlatý los. Muselo to mít jiný záměr nebo význam.

Hleděl jsem na ten obal a pořád si to převracel v hlavě, až už jsem nedokázal udržet oči otevřené. Tak jsem se odpojil a šel spát.

O pár hodin později, přesně v 6:12 OST, mě ze spánku prudce probral nervy drásající zvuk alarmu napojeného na Výsledkovou tabuli, který mě upozorňoval, že na jedné z horních kolonek znovu došlo ke změně.

S narůstajícím pocitem strachu jsem se nalogoval a vyvolal si na monitor Výsledkovou tabuli. Vůbec jsem netušil, co můžu očekávat. Že by už Art3mis prolomila Druhou bránu? Nebo se té cti možná dostalo Aechovi či Shotovi.

Jenže všechna jejich skóre zůstávala beze změny. Ke své hrůze jsem zjistil, že to Sorrentova cifra poskočila o dvě stě tisíc bodů. A vedle jeho jména se objevily dvě ikony brány.

Takže Sorrento se právě stal prvním člověkem, který našel a překonal Druhou bránu. V důsledku toho stál teď jeho avatar na prvním místě, na nejvyšší příčce Výsledkové tabule.

Seděl jsem tam celý ztumpachovělý, jen jsem čučel na to Sorrentovo zaměstnanecké číslo a v duchu zvažoval důsledky toho, co se právě přihodilo.

Když vyšel z brány ven, získal Sorrento nápovědu, kde se skrývá Křišťálový klíč. Klíč, který otevře třetí a poslední bránu. Takže teď byli Sixeři jediní, kdo tu nápovědu vlastnili. Což znamenalo, že jsou v tomto okamžiku nalezení Hallidayova velikonočního vejce blíže než kdokoli jiný.

Najednou se mi udělalo špatně od žaludku a taky jsem měl problém se pořádně nadechnout. Uvědomil jsem si, že nejspíš prožívám panický záchvat nebo tak něco. Totální a naprosté zhroucení. Masivní rozpad osobnosti. Říkejte si tomu, jak chcete. Zkrátka mi tak trochu přeskočilo.

Snažil jsem se dovolat Aechovi, ale nezvedal mi to. Buď byl na mě pořád našťvaný, nebo měl na práci jiné, naléhavější věci. Už jsem se chystal brnknout Shotovi, pak jsem si ale vzpomněl, že právě zabili avatara jeho bratra. Nejspíš není v moc přístupné náladě.

Uvažoval jsem, že bych zaletěl na Benatar a pokusil se přesvědčit Art3mis, aby si se mnou promluvila, nakonec jsem ale zase přišel k rozumu. Měla už Nefritový klíč v držení několik dní a pořád se jí nepodařilo Druhou bránu prolomit. Když zjistila, že to Sixeři zvládli během necelých čtyřiaadvaceti hodin, nejspíš to u ní probudilo záchvat psychotického vzteku. Nebo možná naopak katatonické otupělosti. Pravděpodobně nemá právě v tuhle chvíli chuť mluvit vůbec s nikým, a nejméně ze všech se mnou.

Stejně jsem se jí aspoň snažil dovolat. Jako obvykle neodpověděla.

Tak zoufale jsem toužil slyšet známý hlas, že jsem se nakonec uchýlil k hovoru s Maxem. V mém současném stavu mi dokonce i to jeho přidržené, počítačově vytvořené žvanění skýtalo jistou útěchu. Pochopitelně netrvalo dlouho, než Maxovi došly předprogramované odpovědi, a když se začal opakovat, iluze, že mluvím s jiným člověkem, se roztrhla a já si připadal ještě osaměleji. Že jste si totálně podělali život, pochopíte v okamžiku, kdy se vám celý svět obrátí vzhůru nohama a jediná osoba, se kterou si můžete promluvit, je váš systémový agent.

Nedokázal bych znovu usnout, a tak jsem zůstal vzhůru, sledoval zpravodajské kanály a procházel gunterská diskusní fóra. Sixerská armáda zůstávala na Frobozzu a jejich avataři dál shromažďovali kopie Nefritového klíče.

Sorrento se očividně poučil ze své předchozí chyby. Teď, když byli Sixeři jediní, kdo věděli, kde se nalézá Druhá brána, se nedopustí takové pitomosti, aby se jí pokusili zablokovat svou armádou, a tím prozradili její polohu světu. Stejně měli situaci plně pod kontrolou. Jak den postupoval, vysílali Sixeři skrz Druhou bránu stále další a další avatary. Poté co ji překonal Sorrento, prošlo v jeho stopách během následujících čtyřadvaceti hodin dalších deset Sixerů. Tím, že se skóre každého z nich navýšilo o dvě stě tisíc bodů, odsouvali Art3mis, Aecha, Shota a mne na Výsledkové tabuli stále níž a níž, až nás úplně vystrnadili z horní desítky a hlavní stránka s výsledky soutěže neukazovala nic než zaměstnanecká čísla IOI.

Sixeři kompletně ovládli bidýlko.

A pak, když už jsem si byl jistý, že se to celé ani víc podělat nemůže, přišla poslední rána. Bylo to ještě o hodně, o hodně horší. Dva dny nato, co prošel Druhou branou, poskočilo Sorrentovo skóre o dalších třicet tisíc bodů, což naznačovalo, že právě získal Křišťálový klíč.

Celou tu dobu jsem jen seděl ve své pevnosti, zíral na monitory, a v děsivém ochromení sledoval probíhající dění. Teď už se to nedalo popřít. Konec soutěže byl na dosah ruky. A neskončí to tak, jak jsem si vždycky myslel, že totiž to vejce najde a soutěž vyhraje nějaký

slušný gunter, který by si to zasloužil. Celých posledních pět a půl roku jsem si jen něco namlouval. Všichni jsme si lhali do kapsy. Tenhle příběh nebude mít šťastný konec. Vyhrajou padouši.

Následujících čtyřadvacet hodin jsem strávil v horečném strachu, jako posedlý jsem co pět vteřin kontroloval Výsledkovou tabuli a každým okamžikem očekával konec.

Sorrentovi nebo některému z jeho početných „expertů na Hallidaye“ se očividně podařilo rozluštit tu hádanku a lokalizovat Druhou bránu. I když jsem měl ale důkaz přímo před očima na Výsledkové tabuli, pořád se mi tomu nechtělo věřit. Až do této chvíle dosahovali Sixeři pokroků jen tím, že sledovali Art3mis, Aecha nebo mne. Jak mohli titíž neschopní idioti úplně sami najít Druhou bránu? Možná měli zkrátka štěstí. Nebo třeba objevili nějaký docela nový vynalézavý způsob, jak podvádět. Jak jinak by dokázali ten rébus rozlousknout tak rychle, když toho Art3mis nebyla schopná ani s několikadenním náskokem?

Připadal jsem si, jako bych měl místo mozku kus plastelíny. Ta nápověda vyrytá na Nefritovém klíči mi nedávala žádný smysl. Úplně mi došly veškeré nápady. Dokonce i ty pitomé. Neměl jsem nejmenší tušení, co dělat nebo kterým směrem začít pátrat.

Jak noc postupovala, získávali Sixeři stále další kopie Křišťálového klíče. Pokaždé když se některé skóre zvýšilo, měl jsem pocit, jako by mi někdo vrážel nůž do srdce. Nedokázal jsem se ale přinutit, abych přestal Výsledkovou tabuli kontrolovat. Byl jsem na ni úplně fixovaný.

Uvědomoval jsem si, že se pomalounku propadám do naprosté beznaděje. Veškeré moje úsilí posledních pěti let mělo přijít nazmar. Hloupě jsem Sorrenta a Sixery podcenil. A teď za svou aroganci zaplatím tu nejvyšší cenu. Právě v tuhle chvíli zatahují ti bezduší korporátní poskoci smyčku kolem vejce. Úplně jsem to cítil, každíčkým kouskem svého já.

Napřed jsem ztratil Art3mis a teď přijdu taky o soutěž.

Už jsem se rozhodl, co udělám, až ten okamžik nastane. Předně si vyberu některé z děcek v mém oficiálním fanklubu, někoho úplně bez peněz a s nezkušeným avatarem první úrovně, a dám mu všechny předměty, které vlastním. Pak zaktivuju sebedestrukční sekvenci na

své pevnosti a zůstanu sedět ve velitelském centru, dokud celé tohle místo nevyletí do povětří v mohutné termonukleární explozi. Můj avatar zemře a ve středu displeje se objeví nápis KONEC HRY. Pak si strhnu vizor a poprvé za šest měsíců vyjdu ven ze svého bytu. Vyjedu výtahem na střechu. Nebo to možná dokonce vezmu po schodech. Dopřeju si malou rozcvičku.

Na střeše naší obytné budovy se rozkládalo arboretum. Ještě jsem tam ani jednou nezašel, ale viděl jsem fotky a obdivoval výhled přes webkameru. Kolem římsy nainstalovali průhlednou bariéru z plexiskla, která měla lidem zabránit, aby ze střechy skákali, ale ta byla tak akorát pro legraci. Jen od chvíle, co jsem se sem nastěhoval, se minimálně třem odhodlaným jedincům podařilo přes ni přelézt.

Posadím se tam a budu chvíli dýchat nefiltrovaný městský vzduch, vychutnávat dotyk větru na kůži. Pak se vyšplhám na tu bariéru a vrhnu se dolů.

Takže takhle vypadal můj současný plán.

Zrovna jsem se rozhodoval, jakou melodii bych si měl hvízdát, až poletím vstříc smrti, když mi zazvonil telefon. Shoto. Neměl jsem náladu si povídat, tak jsem nechal jeho hovor spadnout do videomailu, a pak sledoval, jak Shoto nahrává svůj vzkaz. Byl krátký. Týkal se něčeho, co mi Daito odkázal v poslední vůli.

Když jsem mu zavolal zpátky, abych si domluvil schůzku, hned jsem poznal, že se Shoto proměnil v emocionální trosku. Tichý hlas měl plný bolesti a hloubka zoufalství byla patrná i v rysech tváře jeho avatara. Vypadalo to, že je naprosto zlomený. V ještě horším stavu než já.

Zeptal jsem se Shota, proč se jeho bratr obtěžoval sepisovat „poslední vůli“ pro svého avatara, když mohl veškeré jeho vlastnictví ponechat v Shotově péči. Pak by si Daito jednoduše vytvořil avatara nového a předměty, uschované u bratra, si vyžádal zpátky. Shoto mi ale řekl, že jeho bratr už si nového avatara nevytvoří. Ani teď, ani nikdy jindy. Když jsem se zajímal proč, slíbil, že mi to vysvětlí, až se uvidíme osobně.

0025

MAX MĚ UPOZORNIL ZHRUBA PŘEDTÍM, než měl Shoto dorazit. Udělil jsem jeho lodi povolení vstoupit do vzdušného prostoru Falca a řekl mu, aby zaparkoval v mém hangáru.

Shotovo vesmírné plavidlo byl velký meziplanetární trawler nazvaný *Kurosawa* a vymodelovaný podle vzoru lodi jménem *Bebop* z klasického animovaného seriálu *Cowboy Bebop*. Daito a Shoto jej využívali jako mobilní operační základnu celou dobu, co jsem je znal. Loď byla tak velká, že jen taktak prolezla vraty hangáru.

Stál jsem na ranveji, abych Shota přivítal, hned jak se vynoří z *Kurosawy*. Měl na sobě černý smuteční šat a jeho tvář nesla stejný bezútešný výraz, jaký jsem na ní viděl, když jsme spolu mluvili po telefonu.

„Parzival-san,“ pozdravil a hluboce se uklonil.

„Shoto-san.“ Uctivě jsem mu úklonu oplatil a pak k němu natáhl ruku. Tenhle pozdrav dobře znal z doby, kdy jsme společně řešili ten quest na Tokusatsu. S úsměvem mi ruku stiskl a lehce přešel prsty po kůži. Pak ale znovu vyplul na povrch ten jeho temný výraz. Tohle bylo poprvé, co jsem Shota viděl od onoho questu (pokud tedy nepočítám ty reklamy „Daisho Energy Drink“, ve kterých se objevoval společně se svým bratrem) a jeho avatar mi teď připadal o pár palců vyšší, než jak jsem si ho pamatoval.

Zavedl jsem ho nahoru do jednoho ze zřídka využívaných „obývacích pokojů“ mé pevnosti, repliky obýváku z *Rodinných pout*. Shoto ten interiér poznal a mlčky souhlasně pokýval hlavou. Pak se, aniž by si všímal nábytku, usadil přímo na podlahu. Zaujal polohu *seiza*, se šlapkami složenými pod stehny. Já ho napodobil a uvelebil se proti němu, aby naši avataři hleděli jeden druhému do obličeje.

Chvíli jsme tak seděli mlčky. Nakonec se Shoto přece jen odhodlal promluvit.

„Včera v noci mi Sixeři zabili bratra,“ pronesl skoro šepem, s očima upřenýma na podlahu.

Napřed jsem byl příliš ohromený, abych dokázal zareagovat. „Tím chceš říct, že zabili jeho avatara?“ zeptal jsem se, i když už jsem tušil, že takhle to nemyslel.

Shoto zavrtěl hlavou. „Ne. Vtrhli do jeho bytu, vytáhli ho z haptického křesla a shodili z balkonu. Bydlel na čtyřicátém druhém poschodí.“

Shoto otevřel ve vzduchu vedle nás okno prohlížeče. Ukázal se v něm článek z japonských novin. Klepl jsem na něj ukazováčkem a software Mandarax mi text přeložil do angličtiny, Titulek zněl DALŠÍ SEBEVRAŽDA OTAKUA. V krátkém článku pod ním se psalo, že jistý mladý muž, Toshiro Yoshiaki, věk dvaadvacet let, zemřel, když vyskočil ze svého bytu, který se nacházel na čtyřicátém druhém poschodí zadaptovaného hotelu v Shinjuju v Tokiu, kde žil docela sám. Vedle článku jsem viděl Toshirovu školní fotku. Byl to mladý Japonec s dlouhými rozčuchanými vlasy a špatnou pleť. Vůbec nevypadal jako jeho OASIS avatar.

Když Shoto postřehl, že jsem dočetl, okno zase zavřel. Chvilku jsem váhal, než jsem se zeptal: „Jsi si jistý, že opravdu nespáchal sebevraždu? Protože zabili jeho avatara?“

„Ne,“ prohlásil Shoto. „Daito nespáchal seppuku. To vím jistě. Sixeři vtrhli do jeho bytu, zrovna když jsme s nimi bojovali na Frobozzu. Tak se jim taky podařilo porazit jeho avatara. Tím, že ho zabili ve skutečném světě.“

„Je mi to líto, Shoto.“ Nevěděl jsem, co říct dál. Bylo mi jasné, že říká pravdu.

„Ve skutečnosti se jmenuju Akihde,“ dodal. „Chci, abys znal moje pravé jméno.“

Usmál jsem se, pak jsem se uklonil a krátce přitiskl čelo na podlahu. „Cením si toho, že jsi mi svěřil své pravé jméno,“ řekl jsem. „Já se ve skutečnosti jmenuju Wade.“ Už jsem neviděl důvod, proč dál zachovávat tajemství.

„Díky, Wade,“ odvětil Shoto a oplatil mi úklonu.

„Rádo se stalo, Akihide.“

Chvíli zůstal zticha. Potom si odkašlal a začal mluvit o Daitovi. Slova se z něj řinula proudem. Bylo jasné, že si o tom, co se stalo, potřeboval s někým promluvit. A taky o tom, co ztratil.

„Daitovo pravé jméno znělo Toshiro Yoshiaki. Dozvěděl jsem se to teprve včera v noci, když jsem viděl ten novinový článek.“

„Ale... Já myslel, že je to tvůj bratr?“ Vždycky jsem předpokládal, že Daito a Shoto žijí pohromadě. Že mají společný byt nebo tak něco.

„Náš vztah s Daitem se těžko vysvětluje.“ Odmlčel se, aby si znovu pročistil hrdlo. „Nebyli jsme bratři. Ne ve skutečném životě. Jen v OASIS. Rozumíš? Znali jsme se navzájem jenom přes internet. Doopravdy jsme se nikdy nesetkali.“ Pomalu zvedl hlavu a zadíval se mi do očí, aby zjistil, jestli ho neodsuzuju.

Nahnul jsem se k němu a položil mu ruku na rameno. „Věř mi, Shoto. Rozumím ti. Aech a Art3mis jsou zase moji nejlepší přátelé a ani já jsem žádného z nich ve skutečném světě nikdy nepotkal. Vždyť vlastně i ty jsi jedním z mých nejbližších přátel.“

Sklonil hlavu. „Děkuju ti.“ Podle jeho hlasu jsem poznal, že teď pláče.

„Jsme gunteři,“ pokusil jsem se vyplnit trapné ticho. „Žijeme tady, v OASIS. Pro nás je tohle jediná realita, na které vůbec záleží.“

Akihide přikývl. Po chvíli pokračoval ve svém vyprávění.

Pověděl mi, jak se on a Toshiro seznámili. Došlo k tomu před šesti lety, když se oba přihlásili do podpůrné skupiny OASIS pro *hikikomori*, mladé lidi, kteří se dobrovolně stáhli ze společnosti a zvolili si život v izolaci. *Hikikomori* se zamkli v pokoji, četli manga (japonské komiksy) a celý den brázdili po OASIS, přičemž zůstávali odkázáni na své příbuzné, kteří je museli zásobovat jídlem. *Hikikomori* existovali v Japonsku už před přelomem století, ovšem poté co začal hon na Hallidayovo velikonoční vejce, jejich počet raketově vzrostl. Miliony mladých mužů a žen po celé zemi se zavíraly před světem. Těmhle dětem se občas říkalo „pohřešované miliony“.

Z Akihida a Toshiry se stali nejlepší přátelé a skoro každý den trávili pohromadě v OASIS. Když začal hon na Hallidayovo

velikonoční vejce, okamžitě se rozhodli, že spojí síly a budou ho hledat společně. Tvořili dokonalý tým, protože Toshiro byl génius přes videohry, zatímco daleko mladší Akihideo se skvěle orientoval v popkultuře. Akihideoho babička chodila do školy ve Spojených státech a oba jeho rodiče se tam narodili, takže Akihideo vyrůstal na amerických filmech a televizi a v dospívání se naučil mluvit stejně dobře anglicky i japonsky.

Akihideoho a Toshirova společná láska k samurajským filmům jim posloužila jako inspirace při volbě jmen a vzhledu jejich avatarů. Shoto a Daito se tou dobou sblížili už natolik, že byli jako bratři, takže když si vytvářeli nové gunterské identity, rozhodli se, že v OASIS se z nich od této chvíle stanou *opravdoví* sourozenci.

Když Shoto a Daito prošli První branou a vydobyli si proslulost, poskytli několik rozhovorů médiím. Svoji pravou totožnost uchovávali v tajnosti, prozradili ale, že jsou oba Japonci, čímž se z nich okamžitě staly v jejich zemi celebrity. Začali propagovat japonské výrobky a měli vlastní kreslený i hraný televizní seriál, které vycházely z jejich dobrodružných zážitků. V době, kdy jejich sláva dosahovala vrcholu, nadhodil Shoto Daitovi, že je možná načase, aby se setkali osobně. Daito se naštvál a na několik dní přestal se Shotem úplně mluvit. Potom už Shoto nikdy nic takového znovu nenavrhl.

Konečně dospěl Shoto ve svém vyprávění k tomu, jak zemřel Daitův avatar. Oba se nacházeli na palubě *Kurosawy* a křižovali mezi planetami v Sektoru Sedm, když je Výsledková tabule upozornila, že Aech získal Nefritový klíč. Okamžitě si uvědomili, že Sixeři teď použijí Fyndorovu vyhledávací destičku, aby zaměřili Aechovu přesnou polohu, a že se k tomu místu začnou brzy slétat všechny jejich lodě.

Oni ale byli na tento okamžik připraveni. Posledních pár týdnů strávili Daito a Shoto tím, že umísťovali na trupy všech sixerských bojových lodí, které se jim podařilo najít, mikroskopická sledovací zařízení. S pomocí těchto aparátů teď mohli ty lodě sledovat, když všechny prudce změnily směr a zamířily na Frobozz.

Jakmile Shoto a Daito zjistili, že cílem Sixerů je Frobozz, snadno pak rozluštili smysl quatrainu. A než na planetu dorazili, což jim

trvalo jen pár minut, už dobře věděli, co musí udělat, aby získali Nefritový klíč.

Přistáli s *Kurosawou* vedle jedné kopie bílého domu, u které se zatím ještě nikdo neobjevil. Shoto vběhl dovnitř, aby posbíral těch devatenáct pokladů a získal klíč, zatímco Daito zůstal stát venku na stráži. Shoto pracoval rychle a zbývalo mu sebrat už jen poslední dva poklady, když ho Daito přes comlink upozornil, že se k místu, kde se právě nacházejí, blíží deset sixerských bojových lodí. Řekl svému bratrovi, aby si pospíšil, a slíbil, že nepřítel zadrží, dokud Shoto nezíská Nefritový klíč. Ani jeden z nich nevěděl, jestli se jim naskytne další šance se k němu dostat.

Zatímco se Shoto, svádějící bitvu s časem, snažil získat poslední dva poklady a umístit je do vitríny s trofejemi, stačil ještě aktivovat za pomoci dálkového ovládní jednu z vnějších kamer *Kurosawy* a přes ni nahrál krátký videozáznam Daitova střetnutí s přilétajícími Sixery. Teď Shoto otevřel okno a ten videozáznam mu přehrál. Odvrátil ale pohled, dokud nahrávka neskončila. Očividně v nejmenším netoužil sledovat to celé znovu.

Na videu jsem viděl Daita, jak stojí sám na louce vedle bílého domu. Z oblohy sestupovala nevelká flotila sixerských bojových lodí, které začaly pálit z laserových děl, jakmile se ocitly na dostřel. Všude kolem Daita dopadalo hotové krupobití ohnivě rudých paprsků. V dálce za ním jsem mohl sledovat, jak dosedají další sixerské lodě a všechny vyklápějí oddíly po zuby ozbrojených příslušníků pozemních jednotek. Daito se ocitl v obklíčení.

Sixeři si podle všeho všimli *Kurosawy* během svého sestupu na povrch planety a zabití obou samurajů považovali za svou prioritu.

Daito bez váhání použil eso, které schovával v rukávu. Vytáhl Beta kapsli, zvedl ji pravačkou do výšky a zaktivoval. Jeho avatar se okamžitě proměnil v Ultramana, červeno-stříbrného mimozemského superhrdinu s planoucíma očima. Když avatar měnil podobu, mimo jiné taky narostl do výšky sto padesáti šesti stop.

Bližící se pozemní jednotky Sixerů ztuhly ohromením a jen mlčky v poděšeném úžasu vzhlížely vzhůru, zatímco Ultraman Daito popadl z oblohy dvě jejich bojové lodě a prásknul jimi o sebe, jako by si obří dítě pohrávalo se dvěma maličkými kovovými hračkami.

Planoucí trosky upustil na zem a začal ostatní sixerská plavidla smetávat z oblohy, jako by to byly jen otravné mouchy. Lodi, které unikly jeho smrtonosným pažím, rychle změnil směr a zasypaly ho laserovými paprsky a kulometnou palbou, obojí se ale jen neškodně odráželo od jeho opancéřované mimozemské kůže. Z Daitových úst zazněl dunivý smích, který se ozvěnou rozléhal krajinou. Pak překřížil ruce, takže se protnul v zápěstích. Z jeho dlaní vystřelil oslňující paprsek energie, pod jehož dotykem se vypařilo půl tuctu bojových lodí, které měly tu smůlu, že mu zkřížily cestu. Pak se Daito obrátil a přešel tím paprskem příslušníky sixerských pozemních sil okolo. Usmažil je jako vyděšené mravence pod lupou.

Daito se tím očividně ohromně bavil. Natolik, že nevěnoval mnoho pozornosti varovnému světlu zabudovanému ve středu jeho hrudníku, které teď začalo jasně rudě blikat. To byl signál, že jeho tři minuty v kůži Ultramana už skoro vypršely a že jeho moc je téměř vyčerpána. Tento časový limit představoval Ultramanovu největší slabinu. Pokud Daito nestihne deaktivovat Beta kapsli a nevrátí se do lidské podoby dřív, než ty tři minuty uplynou, jeho avatar zemře. Bylo ale jasné, že pokud se přemění zpátky do lidské podoby právě teď, uprostřed masivního útoku Sixerů, stejně nepřežije. A Shotovi se nikdy nepodaří dostat k lodi.

Viděl jsem, jak se sixerské jednotky kolem Daita s křikem dožadují přes comlink záložních sil a že sem houfně dorážejí stále další sixerské bojové lodě. Daito je srážel z oblohy jednu po druhé dokonale mířenými salvami svého speciálního paprsku. A s každou dávkou, kterou vypálil, pulzovalo to varovné světlo na jeho hrudi rychleji.

A potom se Shoto vynořil z bílého domu a oznámil svému bratrovi přes comlink, že získal Nefritový klíč. V témže okamžiku Shota zpozorovaly pozemní jednotky Sixerů, a protože v něm vycítily daleko snadnější cíl, začaly přesměřovat svou palbu na jeho avatara.

Shoto vyrazil bezhlavým sprintem ke *Kurosawě*. Když zaktivoval Superrychlé boty, které měl nazuté, proměnil se jeho avatar v stěží viditelnou rozmazanou skvrnu ženoucí se přes otevřenou louku. Jak Shoto utíkal, přesouval Daito své obří tělo tak, aby mu zajišťoval co

největší možné krytí. Přitom kolem sebe nepřestával pálit energetickým paprskem a dařilo se mu držet Sixery v šachu.

A pak se najednou ozval v comlinku Daitův hlas. „*Shoto!*“ vykřikl. „*Myslím, že tu někdo je! Někdo je uvnitř –*“

Vzápětí ten hlas zprudka umkl. Ve stejném okamžiku jeho avatar ztuhl, jako by se proměnil v kámen, a přímo nad jeho hlavou se objevila ikona odhlašování.

Odlogovat se ze svého OASIS účtu ve chvíli, kdy zrovna s někým bojujete, znamenalo totéž jako spáchat sebevraždu. Během odhlašovací sekvence zůstal váš avatar na šedesát vteřin přimražený na místě, a během této doby byl naprosto bezmocný a zcela vystavený všem útokům. Odhlašovací sekvence byla tímto způsobem nastavena právě proto, aby ji avataři nemohli využívat jako snadný způsob, jak se vyhnout boji. Museli jste získat pevnou půdu pod nohama nebo se stáhnout na bezpečné místo, než jste se mohli odlogovat.

Daitova odhlašovací sekvence se spustila v tom nejhorším možném okamžiku. Jakmile jeho avatar ztuhl, snesla se na něj ze všech stran těžká palba z laserových i klasických palných zbraní. Červené varovné světlo na jeho hrudi blikalo stále rychleji a rychleji, až nakonec přešlo v jednolitou rudou záři. Když ten okamžik nastal, Daitovo obří tělo zakolísalo a zhroutilo se. Při pádu jen taktak že nerozdrtilo Shota i *Kurosawu*. Když dopadlo avatarovo tělo na zem, změnilo tvar a znovu se scvrklo do původní velikosti i podoby. Pak začalo mizet úplně, pozvolna se rozplývalo v nicotu. Když se Daitův avatar definitivně vytratil, zůstala po něm na zemi jen malá hromádka rozkutálených předmětů – všeho, co schovával ve svém inventáři, včetně Beta kapsle. Byl mrtvý.

Postřehl jsem na videu další rychle se pohybující rozmazanou skvrnu. To se Shoto rozběhl zpátky, aby posbíral Daitův majetek. Pak to znova obrátil a utíkal na palubu *Kurosawy*. Než se loď zvedla a vylétla na orbitu, byla celou dobu vystavená těžké palbě. Připomnělo mi to můj vlastní zoufalý útěk z Frobozzu. Naštěstí pro Shota jeho bratr zlikvidoval většinu sixerských bojových plavidel v dohledu a posily zatím nedorazily.

Díky tomu se Shotovi podařilo překlenout orbitu a uniknout jim přechodem na rychlost světla. Bylo to ale jen o vlásek.

~ ~ ~

Video skončilo a Shoto okno zase zavřel.

„Jak myslíš, že Sixeři zjistili, kde bydlí?“ zeptal jsem se.

„Nemám tušení,“ odpověděl Shoto. „Daito byl opatrný. Zahlazoval stopy.“

„Pokud ho našli, mohlo by se jim podařit vystopovat i tebe,“ upozornil jsem ho.

„Já vím. Podnikl jsem opatření.“

„To je dobře.“

Shoto vyndal z inventáře Beta kapsli a podával mi ji. „Daito by chtěl, abys tohle dostal ty.“

Zadržel jsem ho zvednutím ruky. „Ne. Myslím, že by sis ji měl nechat ty. Možná ji budeš potřebovat.“

Shoto zavrtěl hlavou. „Mám všechny ostatní jeho věci,“ řekl. „Tohle nepotřebuju. A ani to nechci.“ Ruku s kapslí držel neústupně nataženou směrem ke mně.

Vzal jsem si od něj ten artefakt a prohlédl si ho. Byl to malý kovový váleček ve stříbrné a černé barvě s červeným aktivačním tlačítkem po straně. Velikostí a tvarem mi připomínal světelné meče, které jsem vlastnil. Jenže světelných mečů bylo tucet za čtvrtáček. Sám jsem jich měl ve sbírce víc než padesát. Beta kapsle byla jen jediná, a navíc šlo o daleko mocnější zbraň.

Zvedl jsem kapsli v obou dlaních a uklonil se. „Děkuji ti, Shoto-san.“

„Já děkuji tobě, Parzivale,“ odvětil a oplatil mi úklonu. „Děkuji, že jsi mě vyslechl.“ Pomalu se zvedl. Všechno na řeči jeho těla jako by svědčilo o porážce.

„Ještě ses nevzdal, že ne?“ zeptal jsem se ho.

„Samozřejmě že ne.“ Narovnal se a věnoval mi zlověstný úsměv. „Mým cílem už ale není najít to vejce. Teď mám nový úkol. Daleko důležitější.“

„A to je?“

„Pomsta.“

Přikývl jsem. Pak jsem přistoupil ke zdi, sejmul jeden ze samurajských mečů, které na ní byly zavěšeny, a nabídl jej Shotovi. „Prosím,“ řekl jsem. „Přijmi tento dar. Aby ti pomáhal při tvém novém poslání.“

Shoto vzal meč do rukou a povytáhl bohatě zdobenou čepel na pár palců z pochvy. „Masamune?“ pronesl nevěřičně s pohledem upřeným na ostří.

Přikývl jsem. „Ano. A taky je to vorpal, plus pětka.“

Shoto se znovu uklonil, aby mi projevil svou vděčnost. „*Arigató.*“

Výtahem dolů do hangáru jsme sjeli mlčky. Těsně předtím, než nastoupil do své lodi, se ke mně Shoto ještě obrátil. „Jak dlouho myslíš, že to bude Sixerům trvat, než prolomí Třetí bránu?“ zeptal se.

„To nevím,“ odpověděl jsem. „Doufám, že dost dlouho, abychom je stihli dohnat.“

„Není po všem, dokud nám zbývá naděje, nemám pravdu?“

Přikývl jsem. „Není po všem, dokud není opravdu po všem. A zatím ještě není po všem.“

0026

VYŘEŠIL JSEM TO JEŠTĚ TÉ NOCI, pár hodin poté, co Shoto odletěl z mé pevnosti.

Seděl jsem ve velitelském centru, v ruce svíral Nefritový klíč a donekonečna si opakoval náповědu vyrytou do jeho povrchu: „Nenajdeš další cestu bez podstoupení testu‘.“

V druhé ruce jsem držel ten obal ze stříbrné fólie. Pohledem jsem přeskakoval z klíče na obal a zase zpátky na klíč, a přitom jsem se zoufale snažil najít to spojení mezi nimi. Dělal jsem to tak celé hodiny, ale nikam jsem se s tím nedostal.

Povzdychl jsem si, klíč dal stranou a pak rozložil ten obal na řídicím panelu před sebou. Pečlivě jsem vyhladil všechny záhyby a nerovnosti. Obal měl tvar čtverce se stranami o délce šesti palců. Stříbrná fólie po jedné straně, matný bílý papír na druhé.

Vyvolal jsem si software pro obrazovou analýzu a pořídil sken obou stran obalu ve vysokém rozlišení. Pak jsem si ty obrázky na monitoru zvětšil a prostudoval každíčký mikrometr. Ani na jedné straně obalu jsem ale nenašel vůbec nic, žádné značky ani písmena.

Pojídal jsem přitom kukuřičné lupínky, takže jsem software obrazové analýzy ovládal hlasovými pokyny. Dal jsem mu příkaz, aby ty skeny znovu zmenšil a umístil do středu monitoru. Tohle mi připomnělo jednu scénu z *Blade Runnera*, kde postava Harrisona Forda, Deckard, používá podobný hlasem ovládaný skener k analýze jisté fotografie.

Podržel jsem si ten obal před očima a znovu si ho pozorně prohlédl. Jak se od fólie po jedné straně odráželo virtuální světlo, napadlo mě poskládat z něho papírové letadélko a poslat ho vzduchem na druhou stranu místnosti. Tím jsem se v myšlenkách

dostal k origami, což mi zase připomnělo jiný moment z *Blade Runnera*. Jednu z posledních scén filmu.

A tehdy mi to docvaklo.

„*Jednorožec*,“ zašeptal jsem.

V okamžiku, kdy jsem slovo „jednorožec“ pronesl nahlas, začal se obal, tak jak ležel na dlani mé ruky, skládat docela sám. Čtvercový kousek fólie se překlopil po úhlopříčce napolovic, takže vznikl stříbrný trojúhelník. A potom se skládal a překládal dál do menších trojúhelníků a ještě menších diamantových tvarů, až nakonec vytvořil čtyřnohou figurku, které pak ještě vyrašil ocas, hlava a nakonec roh.

Obal se sám přetvořil do podoby stříbrného origami ve tvaru jednorožce. Jednoho z nejikoničtějších symbolů *Blade Runnera*.

Vzápětí už jsem sjížděl výtahem do hangáru a křičel na Maxe, aby připravil *Vonneguta* ke startu.

Nenajdeš další cestu bez podstoupení testu.

Ted' jsem přesně věděl, na jaký „test“ to ta věta odkazuje a kam bych ho měl jít podstoupit. Ten origami jednorožec mi prozradil všechno.

~ ~ ~

Blade Runner se v textu *Anorakova almanachu* zmiňoval hned čtrnáctkrát. Šlo o jeden z Hallidayových deseti vůbec nejoblíbenějších snímků. A tenhle film byl natočen podle románu Philipa K. Dicka, jednoho z Hallidayových favorizovaných spisovatelů. Z těchhle důvodů jsem viděl *Blade Runnera* snad padesátkrát a znal jsem nazpaměť každý záběr filmu a každou pronesenou repliku.

Zatímco *Vonnegut* uháněl hyperprostorem, vyvolal jsem si do okna na monitoru režisérský sestřih *Blade Runnera* a pak přeskočil dopředu, abych si přehrál dvě konkrétní scény.

Děj filmu, uvedeného do kin roku 1982, je zasazený do Los Angeles v roce 2019, do jakési prapodivné přetechnizované budoucnosti, která ovšem nikdy nenastala. V příběhu sledujeme chlápka jménem Rick Deckard, kterého hraje Harrison Ford. Deckard pracuje jako „blade runner“, speciální policista, který pronásleduje

a likviduje replikanty – geneticky vytvořené bytosti, které jsou téměř k nerozeznání od skutečných lidí. Replikanti svým vzezřením i chováním připomínají lidi dokonce natolik, že neexistuje jiný způsob, jak je odhalit, než podrobit je testu za pomoci zařízení na bázi detektoru lži s názvem Voight-Kampffův přístroj.

Nenajdeš další cestu bez podstoupení testu.

Voight-Kampffův přístroj se objevuje pouze ve dvou scénách filmu. Obě se odehrávají v Tyrellově budově, obrovské stavbě ve tvaru pyramidy, kde sídlí Tyrell Corporation, společnost vyrábějící replikanty.

Repliky Tyrellovy budovy patřily k nejběžnějším stavbám v OASIS. Její kopie stály na stovkách různých planet, rozptýlených po všech sedmadvaceti sektorech. Zásahu na tom nesl fakt, že kód této budovy patřil mezi bezplatně zabudované modely v konstrukčním OASIS softwaru WorldBuilder (spolu se stovkami dalších staveb vypůjčených z různých vědeckofantastických filmů a televizních seriálů). Takže kdykoli za posledních pětadvacet let někdo použil software WorldBuilder, aby v rámci OASIS vytvořil novou planetu, stačilo jen vybrat si Tyrellovu budovu z rozbalovací nabídky a vložit její kopii do vlastní simulace, aby doplnila siluetu jakéhokoli futuristického města nebo krajiny, kterou právě programoval. V důsledku toho se na některých planetách nacházelo více než tucet kopií této stavby, volně rozmístěných po celém povrchu. Já si to právě hasil jako o život rychlostí světla k nejbližšímu takovému světu, planetě s kyberpunkovou tematikou v Sektoru Dvacet dva jménem Axrenox.

Pokud bylo mé podezření správné, obsahovala každá kopie Tyrellovy budovy na Axrenoxu tajný vstup do Druhé brány prostřednictvím Voight-Kampffova přístroje, který se nacházel uvnitř. Nebál jsem se, že bych tam narazil na Sixery, protože zkrátka nebylo v jejich silách zabarikádovat Druhou bránu. Ne při těch tisících kopiích Tyrellovy budovy na stovkách rozličných světů.

Jakmile jsem dorazil na Axrenox, trvalo mi nalezení kopie Tyrellovy budovy už jen pár minut. Dala se dost těžko přehlédnout. Mohutná konstrukce ve tvaru pyramidy zabírala v základně několik

čtverečních kilometrů a čněla vysoko nad většinu staveb, které s ní sousedily.

Zaměřil jsem se na první exemplář budovy, který jsem zahlédl, a zamířil rovnou k němu. Maskování lodi už jsem měl zapojené a nechal jsem ho zaktivované, i když jsem posadil *Vonneguta* na jednu z přistávacích ploch Tyrellovy budovy. Pak jsem loď zamkl a aktivoval všechny bezpečnostní systémy. Doufal jsem, že to postačí, aby mi ji nikdo neukradl, než se vrátím. Magie tady nefungovala, takže jsem nemohl loď jednoduše zmenšit a strčit si ji do kapsy, a kdybych své plavidlo nechal jen tak volně zaparkované na kyberpunkové planetě jako Axrenox, přímo bych si tím říkal o to, aby mi ho někdo štípnul.

Vyvolal jsem si na monitor modelové plány Tyrellovy budovy a s jejich pomocí našel výtah s přístupem na střechnu kousek od plošiny, kde jsem přistál. Když jsem dorazil k výtahu, vyťukal jsem na klávesnici zámku standardní bezpečnostní kód a překřížil prsty pro štěstí. Povedlo se. Dveře výtahu se syčivě rozevřely. Ať už tuhle sekci axrenoxského městského panoramatu vytvářel kdokoli, neobtěžoval se přenastavit bezpečnostní kódy. Považoval jsem to za dobré znamení. Dalo se z toho soudit, že nejspíš i všechny ostatní komponenty modelu ponechal ve standardním nastavení.

Zatímco jsem sjížděl výtahem dolů na 440. poschodí, zaktivoval jsem si zbroj a vytáhl zbraně. Mezi kabinou výtahu a místností, kam jsem se potřeboval dostat, stálo pět kontrolních stanovišť. Pokud se oproti modelu nic nezměnilo, dělí mne od mého cíle padesát NPC replikantů Tyrellovy ochranky.

Přestřelka začala, hned jak se dveře výtahu otevřely. Musel jsem zabít sedm uniformovaných zaměstnanců, než se mi vůbec podařilo dostat z kabiny výtahu do chodby.

Následujících deset minut připomínalo vyvrcholení filmu Johna Woo. Jednoho z těch, co v nich zazářil Chou Yun Fat, třeba *Hard Boiled* nebo *Zabiják*. Přepnul jsem obě zbraně na automatickou střelbu, a zatímco jsem přebíhal z jedné místnosti do druhé, držel jsem kohoutky stisknuté a kosil všechny NPC, kteří mi stáli v cestě. Strážní mi palbu opláceli, ale jejich kulky se jen s neškodným cinkáním odrážely od mého krunýře. Nikdy mi nedošla munice,

protože pokaždé když jsem vypálil jednu dávku, další se teleportovala na dno mého zásobníku.

Tenhle měsíc bude můj účet za náboje fakt mastný.

Jakmile jsem konečně dorazil do cíle své cesty, vyřukal jsem další kód a dveře za sebou zamkl. Věděl jsem, že nemám moc času. Po celé budově hlasitě ječely sirény a tisícovky NPC strážných rozmístěných na podlažích pode mnou už jsou teď nejspíš na cestě sem, aby mě našly.

Moje kroky se ozvěnou odrážely ode zdi, když jsem přecházel po místnosti. Byla opuštěná, až na velkou sovu, která seděla na zlatém bidýlku. Tiše po mně pomrkávala, zatímco jsem krácel přes obrovskou, katedrálu připomínající místnost, jež byla dokonalou replikou kanceláře zakladatele Tyrell Corporation, Eldona Tyrella. Každý detail z filmu byl přesně okopírovaný. Nablýskané kamenné podlahy. Obrovské mramorové sloupy. Celá západní zeď s masivním oknem, které se táhlo od podlahy až ke stropu a nabízelo úchvatný výhled na rozlehlé městské panorama venku.

U okna stál dlouhý konferenční stůl. A na něm Voight-Kampffův přístroj. Byl velký asi jako diplomatický kufřík a opatřený na přední straně vedle tří malých datových displejů řadou neoznačených tlačítek.

Když jsem došel až ke stolu a posadil se před přístroj, sám se zapnul. Tenké robotické rameno vysunulo kulatý aparát připomínající sítnicový skener, který se zastavil rovnoběžně se zornicí mého pravého oka. Ze strany byl do přístroje zabudován malý měch, a ten se teď začal zvedat a klesat, čímž vyvolával dojem, jako by to zařízení samo dýchalo.

Rozhlédl jsem se kolem sebe a napadlo mě, jestli se neobjeví NPC Harrisona Forda, aby mi položil stejnou otázku jako Sean Youngové ve filmu. Všechny odpovědi jsem se kdysi naučil nazpaměť, jen tak pro jistotu. Vyčkával jsem tak pár vteřin, ale nic se nedělo. Jen měch toho přístroje se dál zvedal a klesal. V dálce nepřestávaly kvílet poplašné sirény.

Vytáhl jsem Nefritový klíč. V okamžiku, kdy jsem tak učinil, odsunul se svrchní panel Voight-Kampffova přístroje a ukázala se klíčová dírka. Rychle jsem do ní vsunul Nefritový klíč a otočil jím.

Přístroj i klíč svorně zmizely a na jejich místě se objevila Druhá brána. Měla podobu dveří posazených na vyleštěné desce konferenčního stolu. Jejich okraje žhnuly stejnou mléčně nefritovou barvou jako klíč a podobně jako v případě První brány se za nimi rozkládala nekonečná hvězdná plocha.

Vyhoupł jsem se na stůl a skočil dovnitř.

Ocitł jsem se přímo ve vchodu do ošuntěle vyhlížející kuželkárny s dekorací z disko éry. Koberec zdobil křiklavý vzor zelených a hnědých spirál a lisované plastové židle měly vybledlou oranžovou barvu. Bowlingové dráhy byly všechny prázdné a neosvětlené. Celý podnik se zdál opuštěný. Nezahlédl jsem tam ani žádné NPC za pultem nebo u bufetu. Vůbec jsem netušil, kde to vlastně jsem, dokud jsem nezahlédl nápis MIDDLETOWNSKÁ KUŽELKÁRNA vyvedený velkými písmeny na zdi nad bowlingovými drahami.

Napřed jsem neslyšel nic než tichý hukot zářivek nad hlavou. Pak jsem si ale povšimł vytrvalého slabého elektronického pípání, které vycházelo z míst kdesi po mé levici. Obrátil jsem se tím směrem a spatřil temný výklenek hned za bufetem. Nad tím jeskyňovitým průchodem se skvěla světelná cedule. Pět zářivě červených neonových písmen dávalo dohromady slovo HERNA.

Najednou se přihnal prudký větrný poryv a kuželkárnu zaduněł děsivý řev, jako když se zvedne hurikán. Nohy mi začaly klouzat po koberci a já si uvědomil, že to mého avatara vtahuje do herny, jako by se tam někde otevřela černá díra.

Když mě vakuum vuculo do vchodu herny, uviděl jsem uvnitř asi tucet videoautomatů, všechno z druhé poloviny osmdesátých let. Crime Fighters, Heavy Barrel, Vigilante, Smash TV. Pak jsem si ale uvědomil, že to mého avatara vleče k jednomu automatu konkrétně, k přístroji, který stál osaměle úplně v zadní části herny.

Black Tiger. Capcom, 1987.

Ve středu herního monitoru se otevřel mohutný vír a ten do sebe nasával kousky smetí, papírové pohárky, bowlingové boty – všechno, co nebylo přibité. Včetně mě. Jak se k němu můj avatar blížil, reflexivně jsem zašmátral rukama a chytil se joysticku Time Pilota. Nohy se mi ale okamžitě odlepily od podlahy, protože vír dál neúprosně vtahoval mého avatara do sebe.

Tou dobou už se mi ovšem ve tváři rozléval úsměv radostného očekávání. Divže jsem se nadšeně neplácal po zádech, protože Black Tigera jsem zvládl už před dávnou dobou, hned v prvním roce Honu.

Za celá ta dlouhá léta před svou smrtí, která trávil Halliday v izolaci, nechával na své webové stránce jen jedinou věc, krátkou animovanou smyčku. Zachycovala jeho avatara Anoraka, jak sedí v knihovně svého hradu, míchá lektvary a studuje zaprášené knihy kouzel. Tahle animace tam běžela nepřetržitě víc než deset let, až dokud ji konečně toho dne, kdy Halliday zemřel, nenahradila Výsledková tabule. A v té animaci jste mohli na zdi za Anorakem zahlédnout velkou malbu černého draka.

Gunteři plnili diskusní fóra nespočtem příspěvků na téma toho obrazu, diskutovali o tom, co ten černý drak vlastně znamená nebo jestli vůbec něco znamená. Já si byl ale jeho významem jistý už od začátku.

V jednom z prvních deníkových záznamů v *Anorakově almanachu* Halliday napsal, že pokaždé když na sebe jeho rodiče začali křičet, vyklouzl z domu, odjel na kole do místní kuželkárny a tady se pustil do Black Tigera, protože tuhle hru dokázal celou zvládnout jen na jeden čtvrták. AA 23:234: „Za jediný čtvrták mi Black Tiger umožnil na tři úžasné hodiny uniknout mojí mizerné existenci. Ztraceně dobrý obchod.“

Black Tiger se prvně objevil v Japonsku pod originálním názvem *Burakku Doragon*. Černý drak. Pro uvedení na americký trh hru přejmenovali na Black Dragon. Usoudil jsem, že malba černého draka na zdi Anorakovy studovny má být jemným náznakem, že *Burakku Doragon* sehraje při Honu klíčovou roli. Takže jsem tu hru studoval tak dlouho, dokud se mi stejně jako Hallidayovi nepodařilo dostat až na konec jen na jeden kredit. Později jsem si hru vždycky jednou za pár měsíců zopakoval, aby mé schopnosti nezarezly.

Teď to vypadlo, že by se mi moje předvídavost a píle měly vyplácet.

Joysticku Time Pilota jsem se dokázal držet jen pár vteřin. Potom mi vyklouzl z ruky a mého avatara to vcuclo přímo do herního monitoru Black Tigera.

Na moment všechno zčernalo. A pak jsem se najednou ocitl v jakémisi fantaskním světě.

Stál jsem v úzké podzemní chodbě. Po mé levici se tyčila vysoká šedá kamenná zeď, na které visela obrovitá dračí lebka. Zeď stoupala stále výš a výš, až se ztrácela nahoře ve stínech. Strop jsem vůbec nedokázal rozeznat. Namísto podlahy měla ta chodba plovoucí kruhové plošiny uspořádané jednu za druhou v dlouhé řadě, která se táhla někam do tmy přede mnou. Po mé pravici, za okrajem těch plošin, nebylo nic – jen nekonečná pustá černá prázdnota.

Obrátil jsem se, ale žádný východ jsem za zády nenašel. Jen další vysokou kamennou zeď, která se zvedala do té nesmírné tmy nad mou hlavou.

Prohlédl jsem si tělo svého avatara. Vypadal jsem teď přesně jako hrdina Black Tigera – svalnatý, polonahý barbarský bojovník, který má na sobě jen okovaná tanga a helmu s rohy. Moje pravá paže mizela v podivné kovové železné rukavici, ze které visel dlouhý zatažitelný řetěz s kovovou koulí osázenou bodci na konci. V dlani pravé ruky jsem obratně svíral tři vrhací dýky. Když jsem je vymrštil do černé prázdnoty po mé pravici, okamžitě se mi v ruce objevily tři další, úplně stejné. Když jsem se pokusil poskočit, zjistil jsem, že dokážu vylétnout až třicet stop nad zem a s kočičím půvabem přistát znova na nohách.

Teď už jsem tomu rozuměl. Budu hrát Black Tigera, to ano. Ale ne tu padesát let starou, 2D skrolovací hru, kterou jsem mistrovsky ovládal. Stál jsem přímo uprostřed nové, imerzní trojrozměrné verze, kterou vytvořil Halliday.

Moje znalosti mechaniky, úrovní a nepřátel původní hry mi rozhodně přijdou vhod, ale způsob hraní bude zcela odlišný a bude vyžadovat naprosto jiné dovednosti.

První brána mě dostala do jednoho z Hallidayových oblíbených filmů a Druhá brána mě teď zase vyslala do jedné jeho oblíbené videohry. Zatímco jsem přemýšlel nad smyslem tohoto vzorce, začal mi na monitoru blikat pokyn: BĚŽ!

Rozhlédl jsem se kolem sebe. Na kamenné zdi po mé levici se rýsovala šipka, která ukazovala směrem dopředu. Protáhl jsem si ruce a nohy, zalomil kotníky prstů a zhluboka se nadechl. Ještě jsem

si upravil zbraně a pak už jsem vyrazil kupředu a rychle přeskakoval z jedné plošiny na druhou v očekávání střetu s prvním protivníkem.

~ ~ ~

Halliday věrně zreprodukoval každičkový detail všech osmi úrovní Black Tigera.

Začal jsem moc zprudka a o jeden život přišel ještě dřív, než jsem zlikvidoval prvního padoucha. Postupně jsem se ale začal přizpůsobovat rytmu hry ve trojrozměrném prostoru (a z pohledu první osoby). Nakonec jsem přece jen našel ztracenou formu.

Hrnul jsem se kupředu, přeskakoval z plošiny na plošinu, útočil ze vzduchu, vyhýbal se nepřetržitým útokům kostlivců, hadů, mumii, minotaurů a, no ovšem, nindžů. Každý nepřítel, kterého jsem přemohl, upustil hromádku mincí „zenny“, které jsem mohl později použít k nákupu zbroje, zbraní a lektvarů od některého z vousatých mudrců roztroušených po každé úrovni. (Tihle „mudrcové“ zřejmě považovali otevření krámků uprostřed podzemí zamořeného monstry za dobrý nápad.)

Nic takového jako oddychový čas tam neexistovalo a neměl jsem možnost hru přerušit. Jakmile jste vstoupili do brány, už jste se nemohli zastavit a odhlásit. Systém by to nedovolil. I když jste si sundali vizor, zůstávali jste připojení. Jediným způsobem, jak z toho ven, bylo projít branou. Nebo umřít.

Podařilo se mi zdolat všech osm herních úrovní během necelých tří hodin. Nejbliže jsem se ocitl smrti během bitvy s posledním zloduchem, Černým drakem, který pochopitelně vypadal přesně stejně jako ta příšera zachycená na malbě v Anorakově studovně. Zužitoval jsem všechny své rezervní životy a můj ukazatel vitality se ocitl skoro na nule, ale dokázal jsem se udržet v pohybu a vyhýbat se drakově plamennému dechu, zatímco jsem pomalu ukrajoval z jeho vlastního měřiče života vytrvalou palbou vrhacích dýk. Když jsem mu zasadil poslední smrtící úder, drak se přímo před mýma očima rozpadl v digitální prach.

Z plic se mi vydral dlouhý, vyčerpaný vzdech plný úlevy.

A pak jsem se bez jakéhokoli přechodu ocitl zpátky v herně za kuželkárnou. Stál jsem před videoautomatem s Black Tigerem. Můj

obrněný barbar na herním monitoru přede mnou zaujímal hrdinskou pózu. Pod ním se objevil následující text:

VRÁTIL JSI MÍR A PROSPERITU NAŠEMU NÁRODU.
DĚKUJEME TI, ČERNÝ TYGŘE!
GRATULUJEME TI K TVÉ SÍLE A MOUDROSTI!

Najednou se přihodilo něco zvláštního – něco, co se nikdy dřív, když jsem dohrál tu původní hru, nestalo. Na monitoru se objevil jeden ten „mudrc“ z podzemí s bublinou u úst, kde stálo: „Děkuji. Jsem ti zavázán. Přijmi, prosím, jako odměnu jednoho z těchto obřích robotů.“

Pod mudrcem se objevila dlouhá řada ikon s obrázky robotů, která se táhla vodorovně přes celý monitor. Když jsem posunul joystickem doleva nebo doprava, zjistil jsem, že můžu skrolovat nabídkou více než stovky různých „obřích robotů“. Pokud jsem na některou z těch ikon najel, rozzářila se a vedle ní na monitoru se objevil podrobný výčet vlastností a výzbroje daného robota.

Bylo tam několik takových, které jsem nepoznával, ale většina mi byla důvěrně známá. Zahlédl jsem Gigantora, Tranzora Z, Iron Gianta, Jet Jaguara, Gianta Robo s hlavou sfingy ze seriálu *Johnny Sokko and His Flying Robot*, celou řadu hraček Shogun Warriors a spoustu robotů, kteří se objevili v animovaných seriálech *Macross* a *Gundam*. Jedenáct těch ikon bylo zašedlých a přeškrtnutých velkým červeným „X“, a tihle roboti se nedali identifikovat ani navolit. Věděl jsem, že to musí být ti, které si zabral Sorrento a další Sixeři, když tuhle bránu překonali přede mnou.

Vypadalo to tak, že za odměnu dostanu skutečnou, funkční repliku robota, kterého si vyberu, a tak jsem pečlivě zvažoval své možnosti a hledal toho, který bude podle mého názoru nejsilnější a nejlépe vybavený. Najednou jsem se ale zarazil, protože mi zrak padl na Leopardona, obrovitého transformujícího se robota, jehož používal *Supaidaman*, obdoba Spider-Mana, která se objevila v japonské televizi na konci sedmdesátých let. Na *Supaidamana* jsem narazil v rámci své přípravy na soutěž a vytvořil jsem si na tom seriálu tak trochu závislost. Takže mě přestalo zajímat, jestli je

Leopardon ten nejmocnější dostupný robot. Stejně jsem ho musel mít.

Zvýraznil jsem jeho ikonu a klikl na tlačítko Uvolnit. Nahoře na skříní Black Tigera se objevila dvanáct palců vysoká replika Leopardona. Sebral jsem ji a uložil do svého inventáře. Neobdržel jsem k němu žádné instrukce a pole s popisem položky zůstalo prázdné. V duchu jsem si udělal poznámku, abych to prozkoumal později, až se vrátím zpátky do své pevnosti.

Mezitím se na monitoru Black Tigera přes obrázek barbarského hrdiny ze hry usazeného na trůnu se štíhlou princeznou po boku rozjely závěrečné titulky. S respektem jsem si četl jméno každého z programátorů. Byli to samí Japonci, až na úplně poslední řádek, kde stálo OASIS PORT BY J. D. HALLIDAY.

Když titulky doběhly, monitor na moment zčernal. Pak se ve středu obrazovky pomalu objevil symbol: zářivě rudý kruh s pěticípou hvězdou uvnitř. Hroty hvězdy mírně přesahovaly vnější okraj kruhu. O vteřinu později se objevil Křišťálový klíč, který se pomalu otáčel ve středu té zářící červené hvězdy.

Pocítil jsem nával adrenalinu, protože ten symbol červené hvězdy jsem poznával, a věděl jsem, kam mě má zavést.

Pořídil jsem si několik snímků obrazovky, jen pro jistotu. O chvíli později monitor potemněl a herní skřín Black Tigera se rozplynula a proměnila v portál v podobě dveří s nefritově žhnoucími obrysy. Východ.

Vyrazil jsem triumfální pokřik a proskočil jím ven.

0027

KDYŽ JSEM SE VYNOŘIL Z BRÁNY, ocitl se můj avatar zpátky v Tyrellově kanceláři. Voight-Kampffův přístroj se objevil znova na původním místě, na stole přede mnou, kde ležel i předtím. Ověřil jsem si čas. Od chvíle, kdy jsem vstoupil do brány, uplynuly tři hodiny. Místnost byla prázdná, až na tu sovu, a poplašné sirény už dokvílely. NPC strážní nejspíš vtrhli dovnitř a všechno to tu prohledali, zatímco jsem byl uvnitř brány, protože se nezdálo, že by po mně ještě pátrali. Čistý vzduch.

Bez dalších příhod jsem se vrátil zpátky k výtahu a vyjel nahoru na přistávací plošinu. A budiž Cromovi díky, *Vonnegut* stál s maskováním stále zaktivovaným přesně na místě, kde jsem ho nechal. Vyběhl jsem na palubu a vyrazil z Axrenoxu pryč. Na světelnou rychlost jsem přeřadil hned, jakmile jsem dosáhl orbity.

Zatímco se *Vonnegut* hnal hyperprostorem k nejbližší hvězdné bráně, vyvolal jsem si na monitor jeden snímek toho symbolu s červenou hvězdou, který jsem pořídil. Pak jsem otevřel svůj grálový deník a najel na pododdíl věnovaný legendární kanadské rockové skupině Rush.

Rush byla Hallidayovou oblíbenou skupinou už od dob jeho puberty. Jednou v jakémsi interview prozradil, že úplně všechny své videohry (včetně OASIS) programoval výhradně při poslechu právě jejich alb. Často hovořil o třech členech Rush – Neilu Peartovi, Alexu Lifesonovi a Geddy Leeovi – jako o „Svaté trojici“ nebo „bozích ze Severu“.

Ve svém grálovém deníku jsem měl úplně každou písničku, album, pirátskou nahrávku a videoklip Rush, co kdy vznikly. Měl jsem ve vysokém rozlišení pořízené skeny všech textů a obrázků na obalech jejich alb. Každíčký záběr z koncertních záznamů Rush, co

existoval. Všechny rozhovory, které kdy skupina poskytla v rádiu a televizi. Kompletní životopisy všech členů skupiny a taky kopie veškerých jejich vedlejších projektů a sólových děl. Vyvolal jsem si diskografii skupiny a vybral desku, kterou jsem hledal: 2112, klasické konceptuální album Rush se sci-fi tematikou.

Na monitoru se mi objevil sken obalu alba ve vysokém rozlišení. Jméno skupiny a název desky byly vytištěny na podkladu hvězdné oblohy a pod tím, zachycený tak, jako by se odrážel na hladině zčeřeného jezera, se skvěl ten symbol, který jsem viděl na herním monitoru Black Tigera: červená pěticípá hvězda uzavřená v kruhu.

Když jsem si umístil obal alba vedle snímku herního monitoru, oba symboly se dokonale shodovaly.

Titulní píseň desky, *2112*, je epická skladba o sedmi částech, dlouhá přes dvacet minut. Vypráví příběh anonymního rebela, který žije v roce 2112, v době, kdy jsou kreativita a svoboda vyjadřování postaveny mimo zákon. Červená hvězda na obalu alba představuje symbol Solární federace, jež v rámci děje vystupuje jako tyranská mezihvězdná společnost. Solární federaci ovládá skupina „kněží“, kteří jsou vylíčení v druhé části písně s názvem „Chrámů Syrinx“. Jejím textem mi přesně pověděl, kde se Křišťálový klíč skrývá:

*My jsme kněží Chrámů Syrinx
Ty nejlepší počítače plní zdejší svatyně
My jsme kněží Chrámů Syrinx
Všechny dary života jsou k nalezení v našich zdech*

Planeta jménem Syrinx se nacházela v Sektoru Dvacet jedna. A tam jsem teď zamířil i já.

Atlas OASIS popisoval Syrinx jako „pustý svět se skalnatým terénem a bez NPC obyvatel“. Když jsem se podíval na informace o planetě, zjistil jsem, že autor Syrinx je zapsán jako „anonym“. Bylo mi ale jasné, že planetu určitě naprogramoval Halliday, protože její podoba přesně odpovídala světu popsanému v průvodním textu na obalu alba *2112*.

2112 bylo původně vydáno roku 1976, v době, kdy se většina hudby prodávala na dvanáctipalcových vinylových gramodeskách.

Do obchodů nahrávky přicházely ve výtvarně zpracovaných obalech z tuhého papíru s vytištěným seznamem písniček. Některé takové obaly se daly rozevřít jako kniha a uvnitř jste mohli najít další obrázky, průvodní texty a taky slova písní a informace o skupině. Když jsem si vyvolal sken původního rozkládacího obalu alba *2112*, zjistil jsem, že uvnitř se nachází druhá verze symbolu s červenou hvězdou. Na téhle byl zachycený nahý muž, jak se krčí před tou hvězdou a vystrašeně vzpíná obě ruce.

Na protější straně obalu stály vytištěné texty všech sedmi písní alba *2112*. Každému oddílu předcházela odstavce v próze, který podrobněji osvětloval děj zachycený na desce. Tyto krátké medailonky byly podávány z pohledu anonymního protagonisty alba.

Následující odstavce předjímal text první části:

Ležel jsem s otevřenýma očima a hleděl na pustotu Megadonu. Město a nebe splývají vjedno, slučují se v jedinou plochu, rozlehlé moře nepřerušované šedi. Měsíční dvojčata, jen dvě bledé koule razící si cestu ocelovou oblohou.

Když moje loď dorazila k Syrinx, spatřil jsem i já ta měsíční dvojčata, By-Tor a Snow Dog, které obíhaly kolem planety. Jejich jména byla převzata z jiné klasické písničky Rush. A dole pod nimi, na pustém šedém povrchu planety, se rozkládalo přesně tisíc dvacet čtyři kopií Megadonu, kupolí chráněného města vyličeného v průvodním textu na albu. Bylo jich dvakrát více, než činil počet kopií Zorku na Frobozzu, takže jsem věděl, že je Sixeři nemohli zablokovat všechny.

Zaktivoval jsem maskování lodí, vybral si ten nejbližší exemplář města a přistál s *Vonnegutem* těsně za zdí jeho kupole, přičemž jsem se bedlivě rozhlížel, zda v dohledu není žádná další loď.

Megadon se roztahoval na skalní plošině na okraji obrovského útesu. Město leželo v ruinách. Jeho masivní průhledná kupole byla posetá prasklinami a vypadala, že by se mohla každou chvíli zřítit. Dovnitř se mi podařilo vmáchnout jednou z největších prasklin u základny kupole.

Město Megadon mi připomínalo starou kresbu na obálce jednoho brožovaného sci-fi románu z padesátých let, která zobrazovala trosky kdysi úžasné technologicky vyspělé civilizace. Úplně ve středu města jsem našel vysokánský chrám ve tvaru obelisku s větrem ošlehanými šedivými zdmi. Nad vchodem se skvěla obrovská rudá hvězda Solární federace.

Stál jsem před Chrámem Syrinx.

Nekrylo jej silové pole ani jej neobklopovaly oddíly Sixerů. V dohledu nebyla živá duše.

Vytáhl jsem zbraně a vykročil ke vchodu do chrámu.

Uvnitř stály v dlouhých řadách mamutí superpočítače tvarované do podoby obelisků, celý ten obrovitý, vznosný chrám jich byl plný. Zvolna jsem kráčet podél těch dlouhých řad a naslouchal hlubokému hukotu strojů, až jsem konečně dospěl do středu chrámu.

Tam jsem našel vztyčený kamenný oltář s vytesanou pěticípou červenou hvězdou. Když jsem přistoupil k oltáři, hukot počítačů ustal a v sále zavládlo ticho.

Vypadalo to, že mám na ten oltář něco položit, nějaký obětní dar Chrámu Syrinx. Ale jaký druh daru?

Dvanáctipalcový robot Leopardon, kterého jsem získal po projití Druhou branou, mi nepřišel zrovna nejvhodnější. I tak jsem ho zkusmo na oltář položil, ale nic se nestalo. Vrátil jsem robota zpátky do inventáře a chvíli tam jen tak stál a uvažoval. Pak jsem si vzpomněl na něco jiného z průvodního textu alba 2112. Vyvolal jsem si je na monitor a znovu pečlivě přečetl. A opravdu jsem tam narazil na odpověď, v textu, který předcházel III. části – „Objev“:

Za mým milovaným vodopádem, v malé místnosti, která se skrývala pod jeskyní, jsem to našel. Setřel jsem prach dlouhých let, zvedl ten předmět a uctivě jej sevřel v rukách. Neměl jsem ponětí, co to může být, ale bylo to krásné. Naučil jsem se přikládat prsty na struny a otáčet kličky, abych pozměnil jejich zvuk. Když jsem pak druhou rukou do těch strun udeřil, vyloudil jsem první harmonické tóny a brzy i svou vlastní hudbu!

Vodopád jsem našel poblíž jižního okraje města, hned za oblou zdi vzdušné kupole. Jakmile jsem k němu dorazil, aktivoval jsem svoje tryskové boty, přenesl se přes zpěněnou řeku pod vodopádem a pak i skrz něj. Můj haptický oblek dělал, co mohl, aby navodil dojem proudů vody narážejících shora do mého těla, připadalo mi to ale spíš, jako by mě někdo bušil do hlavy, ramen a zad svazkem prutů. Když jsem prošel vodopádem na druhou stranu, našel jsem tam vchod do jeskyně a vstoupil dovnitř. Jeskyně se zužovala v dlouhý tunel, který končil v malé, klaustrofobně působící místnosti.

Prohledal jsem celou tu místnost a zjistil, že jeden ze stalagmitů, které se zvedaly z podlahy, je kolem špičky trochu ohlazený. Popadl jsem ten stalagmit a potáhl jím k sobě, ale ani se nehnul. Pak jsem do něj zkusil zatlačit a on opravdu povolil, naklonil se jako na nějakém skrytém čepu, jako páka. Za zády jsem uslyšel rachot povolujícího kamene, a když jsem se obrátil, uviděl jsem, že se v podlaze otevřela padací dvířka. I ve stropě jeskyně se objevil otvor, jímž teď pronikal zářivý kužel světla skrz otevřená padací dvířka do malinké skryté komory dole pod nimi.

Vyndal jsem ze svého inventáře jednu položku, kouzelnickou hůlku, která dokázala odhalit skryté pasti, ať už magické nebo jiné. S její pomocí jsem se ujistil, že je prostor čistý, a pak skočil padacími dvířky dolů a přistál na zaprášené podlaze tajné komory. Byla to drobná čtvercová místnost s velkým, nahrubo otesaným kamenem posazeným u severní zdi. Do kamene byla krkem napřed zaražená elektrická kytara. Poznal jsem ten model ze záznamu koncertu *2112*, který jsem si přehrál během své cesty sem. Byla to Gibson Les Paul z roku 1974, přesně stejná kytara, jakou používal při turné *2112* Alex Lifeson.

Usmál jsem se nad tou absurdní artušovskou metaforou kytary zaražené v kameni. Jako všichni gunteři i já jsem mnohokrát viděl film Johna Boormana *Excalibur*, takže mi přišlo úplně samozřejmé, co mám udělat dál. Natáhl jsem pravačku, sevřel krk nástroje a zatáhl. Kytara se s táhlým kovovým *džúing* uvolnila z kamene.

Když jsem ji zvedl nad hlavou, kovové drnění přešlo v mocný kytarový akord, který se ozvěnou rozezněl jeskyní. Už jsem se chystal zaktivovat tryskové boty a vyrazit padacími dvířky vzhůru

a ven z jeskyně. Pohled mi ale sklouzl ke kytáře v rukách, něco mě napadlo a já úplně ztuhl.

James Halliday navštěvoval lekce kytary pár let na střední škole. Právě tohle mě kdysi inspirovalo, abych se sám začal učit hrát. Nikdy jsem nedržel v rukou opravdový nástroj, zato na virtuálním sladkém dřevě jsem dokázal fakticky zaválet.

Prohledal jsem svůj inventář a našel v něm trsátko. Pak jsem si otevřel grálový deník a vyvolal na monitor noty k albu 2112 spolu s rozpisem kytarových akordů ke skladbě „Discovery“, která popisuje, jak hrdina objevil ten nástroj v místnosti skryté za vodopádem. Jakmile jsem udeřil do strun, odrazily se tóny kytary ode zdí komory a rozlehly se jeskyní, i když tam nebyla žádná elektřina ani zesilovače.

Sotva jsem dohrál první takt „Discovery“, objevil se na krátkou chvíli vzkaz vyrytý do kamene v místech, odkud jsem tu kytaru vytáhl.

*První z nich zakletá v kovu rudém
Druhá zas v zeleném kameni
Třetí se skrývá v křišťálu čirém
A bez pomoci neodemkneš ji*

Po pár vteřinách se začala ta slova ztrácet, mizela z kamene spolu s tím, jak dozníval poslední akord, který jsem z kytary vyloudil. Už ve chvíli, kdy jsem rychle pořizoval snímek té hádanky, jsem se pokoušel rozluštit její význam. Týkalo se to pochopitelně Třetí brány. A že ji nelze odemknout „bez pomoci“.

Pře hráli si Sixeři tu píseň a objevili vzkaz? O tom jsem vážně pochyboval. Ti by jen vytáhli kytaru z kamene a okamžitě se vrátili do chrámu.

Pokud jsem měl pravdu, nejspíš nevěděli, že existuje nějaký trik, jak odemknout Třetí bránu. A to vysvětlovalo, proč se dosud nedostali k vejci.

~ ~ ~

Vrátil jsem se do chrámu a položil kytaru na oltář. Z vysokánských počítačů kolem mne se začala rozléhat kakofonie zvuků, jako když velký orchestr ladí své nástroje. Ten hluk vystoupal až do ohlušujícího crescenda a pak náhle ustal. Vzápětí se na oltáři prudce zablesklo a kytara se proměnila v Křišťálový klíč.

Když jsem natáhl ruku a sebral klíč, ozvalo se zacvrlikání a moje skóre na Výsledkové tabuli poskočilo o dvacet pět tisíc bodů. Když jsem přidal těch dvě stě tisíc, které jsem získal za projití Druhé brány, zvýšilo se celkem na 353 000 bodů, o tisíc více, než měl Sorrento. Vrátil jsem se zpátky na první místo.

Věděl jsem ale, že není čas na oslavy. V rychlosti jsem prozkoumal Křišťálový klíč, nakláněl ho ke světlu a studoval jeho lesklý fazetový povrch. Žádný vyražený text jsem tam neviděl, našel jsem ale drobný monogram, vyrytý ve středu křišťálové hlavy klíče, osamělé, kaligraficky vyvedené písmeno „A“, které jsem okamžitě poznal.

Stejné písmeno „A“ se objevilo v kolonce Symbol postavy na prvním herním archu Jamese Hallidaye pro Dungeons & Dragons. Přesně stejný monogram měl na svém tmavém hábitu jeho proslulý OASIS avatar Anorak. A, jak jsem dobře věděl, tenhle emblém zdobil i vstupní bránu hradu Anorak, nedobytné pevnosti jeho avatara.

V prvních letech Honu se gunteři jako hladový hmyz vrhali na všechna místa v OASIS, která vypadala jako možný úkryt těch tří klíčů, obzvláště na planety, jež původně programoval Halliday osobně. Na čelním místě mezi nimi stála planeta Chthonia, úzkostlivě přesná replika fantastického světa, který Halliday vytvořil pro svou kampaň Dungeons & Dragons na střední škole a který byl i dějištěm mnoha jeho raných videoher. Chthonia se stala Mekkou gunterů. I já, stejně jako všichni ostatní, považoval za svou povinnost vykonat pouť na toto místo a navštívit hrad Anorak. Tato pevnost ale zůstávala nedobytná, a tak tomu bylo už od jejího vzniku. Kromě samotného Anoraka nedokázal jejím vchodem žádný jiný avatar projít.

Jenže teď jsem věděl, že musí existovat způsob, jak se do hradu Anorak dostat. Protože Třetí brána se skrývala někde uvnitř.

Když jsem se vrátil zpátky na svou loď, okamžitě jsem nastartoval motory a nastavil kurz na Chthonii v Sektoru Deset. Pak jsem začal procházet zpravodajské kanály, protože jsem si chtěl ověřit, jaký povyk vyvolá v médiích můj návrat na první místo. Jenže moje skóre nebylo hlavní zprávou dne. Nikoliv, toho odpoledně se všude mluvilo jen o tom, že se svět po té dlouhé době konečně dozvěděl, kde se ukrývá Hallidayovo velikonoční vejce. To místo, jak uváděly zpravodajské zdroje, se nachází někde na planetě Chthonia, v prostorách hradu Anorak. A věděli to proto, že se kolem hradu utábořily početné síly Sixerů.

Dorazili tam před pár hodinami, krátce poté, co jsem prošel Druhou branou.

Uvědomoval jsem si, že to načasování nemůže být náhoda. Moje pokroky nejspíš pohnuly Sixery k tomu, aby skončili s utajovanými pokusy o prolomení Třetí brány a uvedli její polohu ve všeobecnou známost tím, že ji zablokují dřív, než se k ní já nebo někdo jiný budeme moci dostat.

Když jsem o pár minut později dorazil na Chthonii, uskutečnil jsem maskovaný přelet kolem hradu, abych mohl osobně zhodnotit stav věci. Bylo to ještě horší, než jsem si představoval.

Sixerři vztyčili nad hradem Anorak nějaký druh magického štítu, poloprůhlednou kupoli, která kompletně zakrývala samotný hrad i okolní oblast. Za zdmi tohoto štítu tábořila celá armáda Sixerů. Hrad ze všech stran obklopovala pestrá sbírka pěšáků, tanků, zbraní a vozidel.

Na scéně se hned objevilo několik gunterských klanů a už podnikly první pokusy o stržení štítu tím, že na něj útočily vysoce účinnými jadernými zbraněmi. Po každé detonaci následovala krátká atomová světelná show, ale samotný výbuch se jen neškodně rozprskl o ochrannou hradbu.

Výpady proti štítu pokračovaly dalších pár hodin, a během té doby se zprávy dál šířily a na Chthonii doráželi stále noví a noví gunteři. Klany nasadily proti té kupoli všechny možné typy zbraní, na které si dokázaly vzpomenout, nic z toho ale neúčinkovalo. Žádné atomové bomby, žádné ohnivé koule a ani žádné magické řízení

střely. Nakonec se tým gunterů pokusil prokopat tunel pod zdi kupole, a tehdy se přišlo na to, že štít tvoří ve skutečnosti celistvá kulovitá sféra, která obklopuje nejen samotný hrad, ale i prostor pod a nad ním.

Později večer ukončilo několik gunterských čarodějů vysoké úrovně, kteří do té chvíle zasypávali hrad řadou mocných zaklínadel, svou činnost a na diskusních fórech se objevila zpráva, že štít kolem hradu vytváří mocný artefakt jménem Koule Osuvoxu, jímž mohl vládnout pouze čaroděj, který dosáhl devadesáté deváté úrovně. Podle položkového popisu dokázal tento artefakt kolem sebe vytvořit kulovitý štít o obvodu až půl kilometru. Štít byl neproniknutelný a nezničitelný a všechno, co se ho dotklo, se okamžitě vypařilo. Navíc bylo možné ho tak udržovat po časově neomezenou dobu, pokud čaroděj, který sféru ovládal, zůstával nehybný a držel obě ruce na artefaktu.

Ve dnech, které následovaly, vyzkoušeli gunteři všechno, co je jen napadlo, aby štít prolomili. Magii. Technologii. Teleportaci. Protikouzla. Jiné artefakty. Nic nezabíralo. Neexistoval způsob, jak se dostat dovnitř.

Celou gunterskou komunitu rychle zaplavil pocit beznaděje. Sólisti i příslušníci klanů byli připraveni hodit ručník do ringu. Sixeři měli v ruce Křišťálový klíč a navíc exkluzivní přístup ke Třetí bráně. Všichni se shodovali na tom, že konec už se blíží a z celého Honu brzy „zbude jen slzavá vzpomínka“.

Zatímco se toto všechno dělo, mně se jakýmsi zázrakem dařilo zachovávat klid. Pořád tady byla šance, že Sixeři zatím nepřišli na to, jak Třetí bránu otevřít. Ovšem měli na to teď spoustu času. Mohli postupovat pomalu a metodicky. Dříve nebo později na to správné řešení narazí.

Já ale odmítal kapitulovat. Dokud některý avatar skutečně nezíská Hallidayovo velikonoční vejce, je možné úplně vše.

Stejně jako každá klasická videohra i Hon jednoduše pokročil na novou, obtížnější úroveň. Nový level často vyžaduje zcela novou strategii.

Začal jsem dávat dohromady plán. Odvážný, zatraceně drzý plán, k jehož realizaci budu potřebovat obrovskou dávku štěstí, pokud se

má podařit. Do pohybu jsem ho uvedl tím, že jsem rozeslal e-maily Art3mis, Aechovi a Shotovi. Ve své zprávě jsem jim přesně vyložil, kde najít Druhou bránu a jak získat Křišťálový klíč. Jakmile jsem si ověřil, že všichni čtyři můj vzkaz obdrželi, spustil jsem další fázi svého plánu. Právě tahle část mě dost děsila, protože jsem dobře věděl, že mě se značnou pravděpodobností taky může stát život. Jenže v tomhle okamžiku už mi to bylo fuk.

Byl jsem pevně rozhodnutý buďto proniknout ke Třetí bráně, nebo při tom pokusu zemřít.

TŘETÍ LEVEL

Chození mezi lidi se hrozně přeceňuje.

ANORAKŮV ALMANACH, 17. KAPITOLA, ŘÁDEK 32

0028

KDYŽ MĚ PODNIKOVÁ POLICIE IOI přišla zajistit, byl jsem právě uprostřed sledování filmu *Explorers* (1985, režie Joe Dante). Je to o třech dětech, které si na zadním dvorku postaví vesmírnou loď a pak s ní odletí a setkají se s mimozemšťany. Rozhodně jeden z nejlepších filmů pro děti, co kdy byly natočeny. Měl jsem ve zvyku zkouknout ho aspoň jednou měsíčně. Pomáhalo mi to udržovat koncentraci.

Na kraji monitoru jsem si nechal drobné okénko s živým přenosem z vnější bezpečnostní kamery obytné budovy, kde jsem žil, takže jsem viděl, když před vchodem zastavil vůz Služby IOI pro vyhledávání a přepravu smluvně závislých pracovníků s kvílejícími sirénami a blikajícími světly. Vylezli z něho čtyři poldové ve vysokých holínkách a zásahových přilbách a vběhli do budovy, následovaní chlápkem v obleku. Sledoval jsem je i dál na kamerách ve vestibulu, kde jen zamávali průkazy IOI, prohnali se kolem stanoviště ochranky a naskákali do výtahu.

Ted' už byli na cestě na moje poschodí.

„Maxi,“ zamumlal jsem a přitom zaznamenal strach ve vlastním hlase. „Proved' bezpečnostní makropříkaz číslo jedna: *Crom je silný ve svých horách.*“ Tenhle hlasový pokyn instruoval můj počítač, aby uskutečnil celou dlouhou řadu předem naprogramovaných kroků, jak online, tak ve skutečném světě.

„J-j-jasně, šéfe!“ odpověděl Max zvesela a o zlomek vteřiny později se bezpečnostní systém mého bytu přepnul do modu uzamčeno. WarDoory zesílené titanovými pláty se zhouply ze stropu dolů a s bouchnutím zapadly na místo před zabudovanými bezpečnostními dveřmi mého bytu.

Na bezpečnostní kameře umístěné v chodbě před mým bytem jsem mohl sledovat, jak ti čtyři poldové vystoupili z výtahu a sprintem proběhli chodbou až k mým dveřím. Dva muži vepředu nesli plazmové hořáky. Druzí dva svírali velice účinné omračující pušky VoltJolt. Ten chlápek v obleku, který průvod uzavíral, držel v ruce digitální psací podložku.

Nepřekvapilo mě, že je vidím. Věděl jsem, proč jsou tady. Přišli sem, aby násilím vtrhli do mého bytu a vyvlekli mě z něj jako kus lančmítu z plechovky.

Když dorazili až k mým dveřím, nechal jsem je projet skenerem a na monitoru mi naskočily jejich identifikační údaje, ze kterých jsem se dozvěděl, že všech pět těchto mužů jsou zaměstnanci úvěrového oddělení IOI s platným příkazem k zajištění smluvně závislého pracovníka na jméno jistého Bryce Lynche, jenž obývá tento byt. Takže bezpečnostní systém budovy jim v souladu s místními, státními i federálními zákony okamžitě otevřel oboje mé bezpečnostní dveře, aby jim umožnil vstup. WarDoory, které právě zapadly na místo, je ale dovnitř nepustily.

Policisté pochopitelně předpokládali, že budu mít i dodatečná bezpečnostní opatření, což byl také důvod, proč s sebou přinesli ty plazmové hořáky.

Ten trubec z IOI v obleku se protáhl kolem policistů a opatrně přitiskl palec na tlačítko interkomu u mých dveří. Na monitoru se objevilo jeho jméno a pozice, kterou zastával u společnosti: *Michael Wilson, Úvěrová a inkasní divize, Zaměstnanec č. IOI-481231.*

Wilson vzhlédl k čočce mé kamery na chodbě a přívětivě se usmál. „Pane Lynchi,“ spustil. „Jmenuji se Michael Wilson a patřím k Úvěrové a inkasní divizi Innovative Online Industries.“ Zkonzultoval cosi s podložkou. „Přišel jsem, protože jste neuhradil poslední tři splátky na vaší IOI Visakartě, čímž vám vznikla dlužná částka přesahující dvacet tisíc dolarů. Naše záznamy rovněž ukazují, že jste v současné době nezaměstnaný, a tudíž jste byl klasifikován jako neschopen tuto dlužnou částku uhradit. Podle platných federálních zákonů splňujete veškeré podmínky pro povinný smluvně závislý pracovní poměr. Zůstanete ve smluvně závislém pracovním poměru, dokud zcela neuhradíte svůj dluh vůči naší společnosti, a to

spolu se všemi úroky, úhradami za zpracování a zpoždění, a jakýmkoli dalšími poplatky či penalizacemi, které vám vzniknou kdy v budoucnu.“ Wilson ukázal na policisty. „Tito pánové jsou zde proto, aby mi pomohli vás zajistit a eskortovat na vaše nové pracoviště. Žádáme vás, abyste otevřel dveře a umožnil nám vstoupit do vašeho bytu. Uvědomte si, prosím, že jsme oprávněni zabavit veškerý osobní majetek, který máte uvnitř. Prodejní cena těchto položek bude pochopitelně odečtena od dlužné částky na vašem kreditním účtu.“

Pokud mě neklamal zrak, odříkal Wilson tohle všechno bez jediného nádechu. Mluvil fádním, monotónním hlasem někoho, kdo opakuje stále stejné věty, jak je den dlouhý.

Po krátké pauze jsem mu přes interkom odpověděl. „Jasná věc, lidi. Dejte mi jenom minutku, ať si můžu natáhnout kalhoty. Potom jsem tam jak na koni.“

Wilson se zamračil. „Pane Lynchi, pokud nás do deset vteřin nepustíte do svého bytu, jsme oprávněni si vstup vynutit násilím. Náklady vzniklé naším násilným vstupem, včetně veškerých škod na majetku a úhrad za opravy vám budou připočteny k dlužné částce. Děkujeme za pochopení.“

Wilson odstoupil od interkomu a dal pokyn těm ostatním. Jeden z policistů okamžitě spustil hořák, a když se jeho konec rozžhavlil do jasně oranžova, pustil se do prořezávání titanových plátů na mých WarDoorech. Druhý chlap s hořákem zaujal pozici o pár stop dál a začal vyřezávat díru přímo ve zdi mého bytu. Ti chlapi měli přístup k bezpečnostním specifikacím budovy, takže věděli, že zdi každého bytu jsou vyloženy ocelovými pláty a vrstvou betonu, který mohou proříznout daleko rychleji než titanové WarDoory.

Pochopitelně jsem podnikl předběžná opatření a zesílil jsem zdi, podlahu i strop svého bytu klecovou výztuhou SageCage z titanové slitiny, kterou jsem dával dohromady kousek po kousku. Až se prokoušou zdi, budou muset přeříznout ještě tu klec. Tím ale získám navíc jen nějakých pět minut, šest maximálně. Pak proniknou dovnitř.

Slyšel jsem, že policisté mají pro tenhle postup přezdívku – pro násilné vytažení smluvně závislého pracovníka z opevněného bytu, aby ho mohli zajistit. Říkají tomu *provést výřez*.

Nasucho jsem polknul dva prášky proti úzkosti, které jsem si na dnešní den prozíravě objednal. Dva jsem si vzal hned ráno, neměl jsem ale pocit, že by zabraly.

V rámci OASIS jsem zavřel všechna okna na monitoru a nastavil bezpečnostní úroveň svého účtu na maximum. Pak jsem si ještě vyvolal Výsledkovou tabuli, jen abych ji naposledy zkontroloval a ujistil se, že se nic nezměnilo a že Sixeři stále nevyhráli. Horních deset pozic zůstávalo teď už několik dní beze změny.

Nejvyšší skóre

1. Art3mis	354 000	GG
2. Parzival	353 000	GG
3. IOI-655321	352 000	GG
4. Aech	352 000	GG
5. IOI-643187	349 000	GG
6. IOI-621671	348 000	GG
7. IOI-678324	347 000	GG
8. Shoto	347 000	GG
9. IOI-637330	346 000	GG
10. IOI-699423	346 000	GG

Art3mis, Aech i Shoto prošli Druhou branou a našli Křišťálový klíč do osmačtyřiceti hodin od chvíle, kdy obdrželi můj e-mail. Když Art3mis naskočilo dvacet pět tisíc bodů za nabytí Křišťálového klíče, vrátila se tím zpátky na první místo díky prémiovým bonusům, které obdržela za to, že Nefritový klíč získala jako první a Měděný jako druhá.

Art3mis, Aech a Shoto se mě všichni pokusili po přijetí mého e-mailu zkontaktovat, já ale nereagoval na žádné jejich telefonáty, e-maily ani žádosti o schůzku na chatu. Neviděl jsem jediný důvod, proč bych jim měl prozradit, co se chystám podniknout. Nemohli udělat nic, čím by mi pomohli, a nejspíš by se jen snažili mi to vymluvit.

Teď už jsem to stejně nemohl vzít zpátky.

Zavřel jsem Výsledkovou tabuli a dlouze se rozhlédl po své pevnosti. Napadlo mě, jestli to není naposled. Pak jsem se několikrát rychle zhluboka nadechl, jako hlubinný potápěč, který se připravuje na ponoření pod hladinu, a klepl na odhlašovací ikonu na svém monitoru. OASIS zmizelo a můj avatar se objevil zpátky ve své virtuální kanceláři, samostatné simulaci uložené na harddisku konzoly. Otevřel jsem okno konzoly a vyťukal příkaz, jímž jsem zaktivoval sebedestrukční sekvenci svého počítače: MEGAPRŮSER.

Na monitoru se mi objevil ukazatel, na kterém jsem mohl sledovat, jak se můj harddisk právě vynulovává a maže dočista.

„Sbohem, Maxi,“ zašeptal jsem.

„Adios, Wade,“ řekl Max jen pár vteřin předtím, než došlo i k jeho vymazání.

Zatímco jsem seděl ve svém haptickém křesle, už jsem cítil horko přicházející z druhé strany místnosti. Když jsem si stáhl vizor, viděl jsem kouř, který pronikal dovnitř skrz otvory vyřezávané ve dveřích a ve zdi. Pomalu už začínal být příliš hustý, aby ho čističky vzduchu v mém bytě dokázaly vstřebat. Rozkašlal jsem se.

Policistovi, který pracoval na mých dveřích, se konečně podařilo proříznout do nich díru. Kruh kouřícího kovu dopadl na podlahu s těžkým dunivým žuchnutím, až jsem nadskočil v křesle.

Když se muž s hořákem stáhl ode dveří, popošel dopředu jiný policista a malým sprejem nastříkal kolem okraje díry jakousi mrazící pěnu, která kov ochladila, aby se nepopálili, až polezou dovnitř. Právě to se teď totiž chystali udělat.

„Čisto!“ vykřikl jeden z nich z chodby. „Žádné zbraně v dohledu!“

Jako první se dírou protáhl policista třímající omračující pušku. Najednou stál přímo přede mnou a jeho zbraň mi mířila do obličeje.

„Ani se nehni!“ vykřikl. „Jinak to do tebe naperu, jasný?“

Přikývl jsem, že ano, že rozumím. Teprve později mě napadlo, že tenhle policajt je vlastně první návštěvník, kterého jsem u sebe doma měl za celou dobu, co tu bydlím.

Druhý policista, který prolezl dovnitř, nebyl zdaleka tak zdvořilý. Bez jediného slova ke mně přistoupil a vrazil mi do úst kulový

roubík. Šlo o standardní proceduru, protože si nepřáli, abych vydával nějaké další příkazy svému počítači. Nemuseli se obtěžovat. V okamžiku, kdy první policista vstupoval do mého bytu, explodovala uvnitř mého počítače zápalná puma. Touhle dobou už se měnil v rozteklou masu kovu.

Když mi policista utáhl řemínky roubíku, drapl do ruky exoskelet mé haptické kombinézy, škubnutím mě jako hadrovou panenku vytáhl z křesla a mrštil se mnou na podlahu. Druhý policista stiskl vypínač, který otevíral moje WarDoory, a dovnitř se nahrnuli zbylí dva policisté následovaní kravatákem Wilsonem.

Zkroutil jsem se na podlaze do klubíčka a zavřel oči. Mimovolně jsem se roztrásl. Snažil jsem se připravit na to, co, jak jsem věděl, bude následovat.

Vyvlečou mě ven.

„Pane Lynchi,“ oslovil mne Wilson s úsměvem. „Tímto okamžikem vás jménem naší společnosti zajišťuji.“ Obrátil se k policistům. „Řekněte vyklízecímu týmu, ať jdou nahoru a vyčistí to tady.“ Rozhlédl se po místnosti a všiml si tenké stužky kouře, která se teď linula z mého počítače. Podíval se na mě a zavřel hlavou. „To byla hloupost. Mohli jsme ten počítač prodat, a pomoci vám tak splatit váš dluh.“

Nemohl jsem odpovědět kvůli tomu roubíku v ústech, a tak jsem jen pokrčil rameny a ukázal mu vztyčený prostředníček.

Strhli ze mě haptický oblek a nechali ho na místě pro vyklízecí tým. Pod ním jsem byl úplně nahý. Na oblečení mi dali břidlicově šedou kombinézu a k ní ladící plastové boty. Kombinéza mi připadala na dotek jako smirkový papír, a jakmile jsem si ji navlékl, začalo mě po celém těle svědit. Pak mi nasadili na ruce pouta, čímž mi dost ztížili možnost se poškrábat.

Vyvlekli mě na chodbu. Drsné světlo zářivek vysávalo ze všeho kolem barvy, takže jsem si připadal jako ve starém černobílém filmu. Zatímco jsme sjížděli výtahem dolů do vestibulu, pobrukoval jsem si co nejhlasitěji písničku, kterou hráli, abych jim ukázal, že se nebojím. Když na mě ale jeden z těch policistů zamával svojí omračující puškou, nechal jsem toho.

Ve vestibulu přese mě hodili zimní kabát s kapucí. Nechtěli, abych dostal zápal plic, když jsem teď majetkem společnosti. Lidský zdroj. Pak mne vyvedli ven. Poprvé po více než půl roce mě udeřilo do obličeje sluneční světlo.

Sněžilo a všechno pokrývala tenká vrstva šedé námrazy a rozbředlého sněhu. Netušil jsem, kolik je venku stupňů, vůbec jsem si ale nedokázal vybavit, že by mi kdy byla taková zima. Vítr mě řezal přímo až do kostí.

Nahnali mě k tomu svému transportnímu vozu. Vzadu už seděli dva další noví smluvně závislí pracovníci, takzvaní záprtcí, připoutaní k plastovým sedadlům, oba měli na očích vizory. Lidé, které zatkli téhož dne o něco dříve. Tihle policisté byli něco jako popeláři, kteří provádějí svůj každodenní svoz odpadu.

Záprtek po mé pravici byl vysoký, hubený chlap, snad jen o pár let starší než já. Vypadal, že nejspíš trpí podvýživou. Druhý záprtek byl morbidně obézní a pohlaví té osoby jsem nedokázal s jistotou určit. Rozhodl jsem se, že ho budu považovat za muže. Jeho obličej mi zastírala kštice špinavých blondatých vlasů a nos a ústa mu zakrývalo něco, co vypadalo jako plynová maska. Z té masky se táhla tlustá černá hadice zakončená dole hubicí zavedenou do podlahy vozu. Nebyl jsem si jistý jejím účelem, dokud se muž najednou nepředklonil, až se popruhy, kterými byl připoutaný, napjaly, a nezačal do masky zvracet. Slyšel jsem, jak se aktivuje sací zařízení, které vstřebává vydávané sušenky Oreo hadicí kamsi pod podlahu. Napadlo mě, jestli ty jeho zvrátky uskladňují v nějaké zvnějšku upevněné nádrži nebo je prostě vyklápějí na ulici. Spíš v té nádrži. IOI je určitě nechá zanalyzovat a výsledky mu uloží do složky.

„Není ti blbě?“ zeptal se mě jeden policista, když mi vyndával kulový roubík z úst. „Stačí říct, nasadím ti masku.“

„Cítím se skvěle,“ prohlásil jsem nepříliš přesvědčivě.

„Tak jo. Jestli ale budu muset uklízet tvoje blitky, tak toho budeš sakra litovat, na to můžeš vzít jed.“

Šoupli mě dovnitř a připoutali přímo naproti toho vychrtlého chlápka. Dva policisté se vyšplhali dozadu za námi a uložili své

plazmové hořáky do skříňky. Druzí dva zabouchli zadní dvířka a vlezli do kabiny.

Když jsme vyjížděli od mého teď už bývalého bydliště, natáhl jsem krk, abych se přes kouřová zadní skla transportního vozu mohl ještě naposledy podívat na budovu, kde jsem strávil poslední rok. Podařilo se mi rozeznat okno mého bytu na čtyřicátém druhém poschodí, díky černě nasprejovanému sklu. Touhle dobou už bude vyklízecí tým nejspíš uvnitř. Všechno moje vybavení rozeberou, zinventarizují, opatří visačkami, uloží do beden a připraví na aukci. Jakmile definitivně vyprázdní můj byt, policejní roboti ho vydrhnou a provedou dezinfekci. Opravářský tým vyspraví díru ve vnější zdi a vymění dveře. Účet zašlou IOI a náklady za opravy se mi připočtou k mému stávajícímu dluhu u společnosti.

Někdy v půlce odpoledne dostane šťastný gunter, který je další na čekací listině téhle budovy, vzkaz, že je k dispozici volná obytná jednotka, a večer už bude nový nájemník nejspíš nastěhovaný. Než slunce zapadne, všechny důkazy, že jsem tam kdy žil, beze zbytku zmizí.

Když transportní vůz zahnul na High Street, zaslechl jsem, jak pneumatiky drtí krystalky soli, které pokrývaly namrzlý asfalt. Jeden policista ke mně natáhl ruku a připlácnul mi na obličej vizor. Zjistil jsem, že sedím na písčité bílé pláži a pozoruju západ slunce, zatímco se o břeh přede mnou rozbíjejí vlnky. Tohle bude nejspíš ta simulace, s jejíž pomocí udržují záprtky v klidu během jízdy přes město.

Spoutanýma rukama jsem si posunul vizor na čelo. Policisté se netvářili, že by jim to vadilo, vlastně si mě vůbec nevšíмали. A tak jsem znovu natáhl krk a koukal z okna. Už dlouho jsem nebyl tady venku v reálném světě a chtěl jsem zjistit, jak se změnil.

0029

VŠECHNO V DOHLEDU POŘÁD POKRÝVALA silná vrstvička jakési zanedbanosti. Ulice, budovy, lidi. Dokonce i padající sníh působil špinavým dojmem. Snášel se k zemi v šedých vločkách, jako popel po sopečné erupci.

Počet lidí bez domova se očividně drasticky zvýšil. Ulice lemovaly stany a přístřešky z lepenkových krabic a veřejné parky, které jsem zahlédl, zřejmě někdo proměnil v uprchlické tábory. Jak se transportní vůz valil hlouběji do jádra města plného mrakodrapů, viděl jsem na každém nároží a každém volném plácku hloučky lidí, kteří se choulili k sobě kolem plápolajících barelů a přenosných topidel na tuhá paliva. Další postávali ve frontě u bezplatných solárních dobíjecích stanic, na sobě objemné, nemoderní vizory a haptické rukavice. Jejich ruce neustále prováděly drobná přízračná gesta, jak komunikovali s daleko příjemnější realitou OASIS prostřednictvím některého z bezplatných bezdrátových přístupových bodů GSS.

Konečně jsme dorazili na IOI Plaza 101 v srdci městského centra.

Vyhlížel jsem v tichých obavách z okna, když se v mém zorném poli vynořilo firemní ústředí Innovative Online Industries Inc: dva hranaté mrakodrapy a mezi nimi jeden okrouhlý, které dohromady tvořily podnikové logo IOI. Mrakodrapy IOI byly tři nejvyšší budovy ve městě, impozantní věže z oceli a zrcadlového skla, propojené navzájem desítkami krytých průchodů a výtahů. Vrcholek každé věže mizel ve vrstvě mraků prosycených sodíkovými výpary. Budovy vyhlížely úplně stejně jako to ústředí v OASIS na IOI-1, ale tady, ve skutečném světě, působily daleko impozantněji.

Transportní vůz kolébavě najel do garáže u základny kruhové věže a vystoupal po sérii betonových ramp, až jsme dorazili do

rozlehlého otevřeného prostoru připomínajícího nákladové doky. Na ceduli nad řadou kójí se širokými vraty stálo: PŘIJÍMACÍ STŘEDISKO SMLUVNĚ ZÁVISLÝCH PRACOVNÍKŮ IOI.

Ty druhé dva záprtky i mne vyhnali z transportního vozu ven, kde už čekal oddíl strážných vyzbrojených omračujícími puškami, aby nás převzal do své péče. Sundali nám pouta a pak začal jeden muž z ochranky projíždět každého z nás příručním sítnicovým skenerem. Zatajil se mi dech, když mi podržel skener u očí. Po vteřině napjatého čekání přístroj pípl a on z displeje odečetl identifikační údaje. „Lynch, Bryce. Věk dvacet dva. Plné občanství. Žádný trestní záznam. Smlouva o závislém pracovním poměru z důvodu nesplaceného úvěru.“ Bez dalších slov pokýval hlavou a klepl na pár ikonek na své digitální podložce. Pak mě odvedli do teplé, jasně ozářené místnosti, kterou plnily stovky dalších nových záprtků. Všichni se šourali labyrintem naváděcích provazů jako unavené přerostlé děti v nějakém děsivém zábavním parku. Zřejmě tam byl stejný počet mužů jako žen, poznalo se to ale jen těžko, protože se skoro všichni vyznačovali stejně bledou pletí a naprostou absencí tělesného ochlupení jako já, a navíc jsme na sobě měli stejné šedé kombinézy a šedé plastové boty. Vypadali jsme jako komparsisti z *THX 1138*.

Fronta se táhla k sérii kontrolních stanovišť. U prvního z nich prošel každý záprtěk důkladným skenem pod zbrusu novým Metadetektorem, aby se ochranka ujistila, že na sobě nebo v sobě neskrývá žádné elektronické zařízení. Zatímco jsem čekal, až na mě přijde řada, všiml jsem si, že několik lidí vytáhli z řady, protože skener odhalil podkožní minipočítač nebo hlasově ovládaný telefon zabudovaný do zubní protézky. Ty pak odvedli do jiné místnosti, kde jim tyto přístroje odstranili. Nějaký blbec, který stál v řadě přímo přede mnou, dokonce ukrýval supermoderní miniaturní OASIS konzolu Sinatro v protetickém varletí. Pak mi něco povídejte o koulích.

Když jsem prošel ještě pár dalšími stanovišti, uvedli mě do testovacího prostoru, obří místnosti plné stovek drobných zvukotěsných kójí. Posadili mě do jedné z nich a dali mi laciný vizor a ještě podřadnější haptické rukavice. Tohle vybavení mi

neumožňovalo přístup do OASIS, stejně jsem si ale připadal klidněji, když jsem je měl na sobě.

Pak mi předložili sérii vyhodnocovacích testů s postupně stoupající obtížností, jež měly posoudit mé znalosti a schopnosti ve všech oborech, které by případně mohl můj nový zaměstnavatel využít. Tyto testy pochopitelně vycházely ze smyšleného dosavadního vzdělání a minulého pracovního zařazení, které jsem přisoudil oné neexistující osobě jménem Bryce Lynch.

Dal jsem si záležet, abych zazářil ve všech testech týkajících se OASIS softwaru, hardwaru a networkingu, ale záměrně jsem neuspěl v těch, které měly posoudit moje znalosti o Jamesi Hallidayovi a velikonočním vejci. Rozhodně jsem si nepřál, aby mě zařadili k Oologické divizi IOI. Stále existovala jistá šance, že bych tam mohl narazit na Sorrenta. Nedomníval jsem se, že by mě poznal – nikdy jsme se přece ve skutečnosti nesetkali osobně a teď jsem se své staré školní identifikační fotce podobal jen vzdáleně – stejně jsem to ale nechtěl riskovat. Už jsem pokoušel osud víc, než by se patřilo na člověka s aspoň špetkou zdravého rozumu.

O pár hodin později, když jsem konečně dodělal poslední test, mě přepojili do virtuální chatovací místnosti, kde jsem se setkal s poradkyní pro smluvně závislé pracovníky. Jmenovala se Nancy a svým hypnoticky monotónním hlasem mě informovala, že díky příkladným výsledkům testů a působivým záznamům o předchozím zaměstnání se mi dostane „odměny“ v podobě místa pracovníka technické podpory OASIS II. třídy. Budu dostávat 28 500 dolarů ročně minus náklady na ubytování, jídlo, daně, lékařskou, dentální a optickou péči a rekreační servis, to vše se mi bude z platu strhávat automaticky. Zbytek příjmu (pokud něco zbude) půjde na uhrazení mého dluhu u společnosti. Jakmile bude tato dlužná částka plně splacena, propustí mne ze smluvně závislého poměru. Je možné, že mi pak na základě mých pracovních výsledků bude nabídnuta trvalá pozice u IOI.

To celé byl pochopitelně jeden velký vtip. Záptci neměli nejmenší šanci někdy splatit své dluhy a dosáhnout propuštění. Když vás zahrnuli všemi těmi platovými odečty, poplatky za zpoždění a penále z úroků, nakonec se vaše dlužná částka každým měsícem

stále zvyšovala, namísto aby šla dolů. Jakmile jste se dopustili té chyby, že jste se nechali uvázat do smluvně závislého poměru, nejspíš jste v něm už zůstali po zbytek života. Spoustě lidí to ale, zdá se, nevadilo. Vníмали to jako jistou práci. Navíc to znamenalo, že nebudou trpět hladu ani neumrznou někde na ulici.

V okně na monitoru přede mnou se objevila moje „smlouva o závislém pracovním poměru“. Obsahovala dlouhý výčet nároků, kterých jsem se zříkal, a ponaučení o mých právech (či jejich absenci) jakožto smluvně závislého pracovníka. Nancy mi řekla, abych si to přečetl, podepsal a pokračoval do oddělení Příjmu smluvně závislých pracovníků. Pak se z chatovací místnosti odlogovala. Najel jsem si na konec smlouvy, aniž bych se jí vůbec obtěžoval číst. Podepsal jsem se jménem Bryce Lynche a pak potvrdil svůj podpis sítnicovým skenem.

Napadlo mě, jestli je smlouva právně závazná, i když jsem použil falešné jméno. Nebyl jsem si jistý, a vlastně mi to bylo jedno. Měl jsem svůj plán, a tohle bylo jeho součástí.

Odvedli mě další chodbou dolů do oddělení Příjmu smluvně závislých pracovníků. Postavili mě na pásový dopravník, který mě provezl dlouhou sérií stanovišť. Napřed mi odebrali kombinézu a boty a spálili je. Pak mě protáhli jakousi lidskou verzí myčky aut – řadou strojů, které mě namydly, vydrhly, vydezinfikovaly, opláchly, osušily a odvěšivily. Potom jsem dostal novou šedou kombinézu a další plastové trepky.

Na následujícím stanovišti mi jiné přístroje provedly celkovou zdravotní prohlídku, včetně série krevních testů. (Naštěstí zákon o právu na genetické soukromí nedovoloval IOI odebrat mi vzorek DNA.) Pak jsem absolvoval několik očkování souborem automatizovaných vystřelovacích jehel, které se mi simultánně zabodly do obou ramen a hýždí.

Jak jsem pomalu postupoval po dopravníku kupředu, promítaly ploché monitory namontované nad našimi hlavami pořád dokolečka na nekonečné smyčce jeden a tentýž desetiminutový instruktážní film: „Smluvně závislý pracovní poměr: vaše rychlá cesta od dluhů k úspěchu!“ Účinkovaly v něm děčkové televizní hvězdičky, které nás zasypávaly firemní propagandou a s radostným výrazem ve tváři

dopodrobna líčily politiku smluvní závislosti IOI. Po pěti zhlédnutích už jsem znal každou větu té zhovadilosti nazpaměť. Při desátém sledování jsem deklamoval slova spolu s herci.

„Co můžu očekávat, až absolvuji úvodní přijímací proces a budu umístěn na trvalý post?“ ptal se Johnny, hlavní postava tohoto instruktážního filmu.

Můžeš očekávat, že zbytek svého života strávíš jako otrok týhle korporace, Johnny, pomyslel jsem si v duchu. Koukal jsem se ale dál, pořád zas a znova, jak úslušný zástupce oddělení lidských zdrojů IOI přívětivě vykládá Johnnymu vše o každodenním životě záprtky.

Konečně jsem dorazil k poslednímu stanovišti, kde mě jakýsi stroj vybavil bezpečnostním náramkem, který mi upevnil těsně nad kotníkem. Podle instruktážního filmu mělo tohle zařízení monitorovat, kde se právě fyzicky nacházím, a taky mi umožňovat nebo odepírat přístup do různých prostor kancelářského komplexu IOI. Pokud bych se pokusil utéct, zbavit se náramku nebo vyvolávat potíže jakéhokoli druhu, mohlo mi to zařízení ušetřit paralyzující elektrický šok. V případě nezbytnosti dokázalo navíc vpravit přímo do krevního řečiště nositele vysoce účinné sedativum.

Když byl můj kotníkový náramek na místě, přicvaknul mi jiný přístroj malé elektronické zařízení na pravý ušní lalůček, který mi přitom na dvou místech propíchl. Cukl jsem sebou bolestí a z úst se mi vyřinul proud sprostých nadávek. Z instruktážního filmu jsem věděl, že mi právě nasadili SKŠ. SKŠ byla zkratka pro „sledovací a komunikační štítek“. Většina záprtek to ale nazývala jednoduše „náušnice“. Připomínalo mi to známky, kterými ochránci životního prostředí označovali zvířata ohrožených druhů, aby mohli sledovat jejich pohyby v divočině. Náušnice v sobě skrývala malinký comlink, který umožňoval hlavnímu počítači Lidských zdrojů IOI přenášet hlášení a vydávat rozkazy přímo do mého ucha. Krom toho měla v sobě i droboučkou, kupředu nasměrovanou kameru, jejímž prostřednictvím mohli kontrolaři IOI monitorovat, co se děje přímo přede mnou. V každé místnosti komplexu IOI byly nainstalovány sledovací kamery, to ale zřejmě nestačilo. Očividně museli namontovat kameru ještě každému záprtkovi přímo na hlavu.

Pár vteřin nato, co mi přicvakli a zaktivovali tu náušnici, jsem uslyšel flegmatický monotónní hlas střediskového počítače oddělení lidských zdrojů, který mě zahrnul všemožnými pokyny a dalšími informacemi. Ten hlas mě zkraje doháněl k zuřivosti, ale postupně jsem si na něj zvykl. Neměl jsem moc na výběr.

Když jsem sestoupil z dopravníku, nasměroval mě počítač do nedaleké jídelny, která jako by vypadla ze starého filmu z vězeňského prostředí. Vyfasoval jsem limetkově zelený ták s jídlem. Sójaburger bez chuti, hrouda rozblemané bramborové kaše a nějaká blíže nespécifikovatelná forma ovocného nákypu jako dezert. Zhltl jsem to všechno během pár minut. Počítač mi složil poklonu za tak zdravý apetit. Pak mě informoval, že mám teď povolenou pětiminutovou návštěvu koupelny. Když jsem vylezl ven, nasměroval mě do výtahu bez tlačítek nebo označení pater. Když se dveře otevřely, spatřil jsem na zdi nápis vyvedený velkými písmeny: UBYTOVNA SMLUV. ZÁV. – BLOK 05 – TECHNICKÁ PODPORA.

Vylezl jsem z výtahu a pokračoval chodbou vystlanou kobercem. Byla tichá a tmavá. Jediné osvětlení zajišťovala cestička z drobných světýlek zabudovaných v podlaze. Ztratil jsem ponětí o čase. Připadalo mi, jako by od chvíle, kdy mne vyvlekli z mého bytu, uplynuly celé dny. Proměnil jsem se v chodící mrtvolu.

„Vaše první směna u technické podpory začíná v sedm hodin,“ zadrmolil mi počítač tiše do ucha. „Do té doby se musíte prospat. Na křižovatce před vámi zahrnete doleva a pokračujte až k přidělené ubytovací jednotce, číslo 42G.“

Dál jsem se poslušně řídil pokyny. Měl jsem pocit, že mi to už začíná jít docela dobře.

Ubytovací blok mi připomínal mauzoleum. Tvořila ho síť klenutých chodeb, lemovaných spacími kójemi připomínajícími ze všeho nejvíc rakve, které se táhly v dlouhých řadách po deseti nad sebou, takže sahaly až ke stropu. Každý sloupec obytných jednotek měl své číslo a dvířka každé kóje byly označeny písmenem od A po J, přičemž A bylo úplně vespod.

Konečně jsem dorazil ke své jednotce, která se nacházela kousek pod stropem ve sloupci číslo čtyřicet dva. Když jsem k ní přistoupil,

kruhový uzávěr se se zasyčením roztáhl jako oko obrovského netvora a uvnitř zablikalo měkké modré světlo. Vystoupal jsem po úzkém žebříku přimontovaném mezi sousedícími sloupci kóji a pak vkročil na krátkou plošinu před vstupem do mé jednotky. Když jsem se nasoukal do kóje, plošina se zatáhla a závěr u mých nohou uzavřel.

Vnitřek mé obytné jednotky vypadal jako plastová rakev matné žlutobílé barvy připomínající tvarem injekční stříkačku, metr vysoká, metr široká a dva metry dlouhá. Na podlaze kóje ležela matrace a polštář z gelové pěny. Obojí páchlo jako spálená guma, takže jsem usoudil, že jsou nejspíš nové.

Kromě kamery, kterou jsem měl připevněnou ze strany k hlavě, tady byla ještě další nad uzávěrem obytné jednotky. Společnost se ani neobtěžovala ji zakrývat. Chtěli, aby jejich záprtcí věděli, že jsou pod neustálým dohledem.

Jediný komfort představovala zábavní konzola – velká plochá dotyková obrazovka zabudovaná do zdi. V držáku vedle ní byl zastrčený bezdrátový vizor. Poklepal jsem na monitor, čímž jsem přístroj aktivoval. Na obrazovce se objevilo moje nové zaměstnanecké číslo a pracovní zařazení: *Lynch, Bryce T. – OASIS TECH PODP II TŘ – IOI zaměstnanec č. 338645*.

Dole naskočilo menu s výběrem zábavních programů, které jsem teď měl k dispozici. Trvalo mi jen pár vteřin, než jsem prostudoval své omezené možnosti. Mohl jsem sledovat pouze jediný kanál: IOI-N – čtyřiadvacet hodin denně vysílající zpravodajskou síť společnosti. Zajišťovala nepřetržitý přísun informací, které se nějak vztahovaly ke společnosti, a propagandy. Taky jsem měl přístup k filmotéce s instruktážními snímky a simulacemi, z nichž většina byla přizpůsobena mé nové pozici pracovníka technické podpory OASIS.

Když jsem se pokusil proniknout do jiné části filmotéky, Archivních snímků, systém mě informoval, že přístup k širšímu výběru možností trávení volného času mi bude povolen, teprve až získám tři nadprůměrná hodnocení ve třech po sobě jdoucích pracovních výkazech o činnosti zaměstnanců. Nato se mne systém otázel, jestli mám zájem o další informace stran Programu zábavních odměn smluvně závislých zaměstnanců. Nemám.

Jediný televizní seriál, ke kterému jsem se dostal, byl sitcom s názvem *Tommy Nešika* produkovaný společností. V synopsi stálo, že se jedná o „potrhlou situační komedii zachycující veselé příhody smolaře Tommyho, nového smluvně závislého pracovníka technické podpory OASIS, který bojuje o dosažení finanční nezávislosti a úspěchů ve svém zaměstnání!“

Vybral jsem si první epizodu *Tommyho Nešiky*, sundal vizor z držáku a nasadil si ho. Přesně jak jsem očekával, seriál byl v podstatě jen instruktážní film s předem nahraným smíchem. Byla to děsná otrava. Netoužil jsem po ničem jiném než se trochu prospat. Věděl jsem ale, že mě sledují, že každý můj pohyb je podrobován pečlivému zkoumání a zaznamenávání. A tak jsem vydržel tak dlouho, jak jsem jen dokázal, a ignoroval jednu epizodu *Tommyho Nešiky* za druhou.

Přes veškeré mé úsilí jsem se v myšlenkách stále vracel k Art3mis. Bez ohledu na to, co jsem si v duchu namlouval, věděl jsem, že to ona je tím pravým důvodem, proč jsem se pustil do tohoto šíleného plánu. Co to se mnou sakra je? Existovala vysoká pravděpodobnost, že se odsud nikdy nedostanu. Připadal jsem si, že mě pochybnosti o sobě samém pohřbívají jako lavina. Že by mě moje dvojí posedlost vejcem a Art3mis nakonec přece jen dohnala k naprostému šílenství? Proč jsem tak idiotsky riskoval, abych zvítězil nad někým, s kým jsem se nikdy ani opravdu nesetkal? Nad někým, kdo zjevně neměl nejmenší chuť se mnou ještě někdy promluvit?

Kde asi právě teď je? Stýská se jí po mně?

Pokračoval jsem v tomhle duševním sebetřýznění, dokud mě konečně nepřemohl spánek.

0030

CALL CENTRUM TECHNICKÉ PODPORY OASIS okupovalo celá tři poschodí východní hranaté věže ústředí. Na každém podlaží se rozkládal labyrint očíslovaných kójí. Ta moje byla zastrčená až úplně vzadu v koutě, daleko od všech oken. Byla docela prázdná až na nastavitelnou kancelářskou židli přišroubovanou k podlaze. Několik kójí kolem mne zůstávalo neobsazených, zřejmě čekaly na příchod dalších záprtků.

Nesměl jsem si svoji kóji jakkoli vyzdobit, protože toto privilegium jsem si zatím nevysloužil. Pokud získám díky vysoké pracovní produktivitě a kladným hodnocením ze strany zákazníků dostatečný počet „benefitových bodů“, můžu je „utratit“ za zakoupení práva vyzdobit si svou kóji, třeba kytkou v květináči nebo nějakým inspirujícím plakátem kořátka zavěšeným na prádelní šňůře.

Když jsem dorazil do své kóje, sebral jsem z police na holé zdi erární firemní vizor a rukavice a nasadil si je. Pak jsem se sesul do židle. Můj pracovní počítač byl zabudovaný do kruhové základny židle a aktivoval se sám automaticky, když jsem se posadil. Ověřil si mou zaměstnaneckou identifikaci a automaticky mě nalogoval na můj pracovní účet na intranetu IOI. Neměl jsem povolené žádné odchozí připojení na OASIS. Vlastně jedině, co jsem dělat směl, bylo číst e-maily vztahující se k práci, prohlížet podpůrnou dokumentaci a procedurální manuály a kontrolovat časové statistiky svých telefonátů. To bylo vše. A každý krok, který jsem na intranetu podnikl, byl bedlivě monitorován, kontrolován a zaznamenáván.

Napojil jsem se na frontu čekajících, a tím začala má dvanáctihodinová směna. Byl jsem záprtkem teprve osm dní, ale už jsem měl pocit, jako by mě tady věznili celé roky.

Přede mnou v podpůrné chatovací místnosti se objevil avatar prvního volajícího. Ukázalo se i jeho jméno a statistické údaje, které se vznášely v prostoru nad ním. Měl fakt ohromně chytrou přezdívku „SexyFrajer007“.

Hned mi bylo jasné, že to bude další úžasný den.

SexyFrajer007 byl svalnatý holohlavý barbar s ocvočkovanou zbrojí a spoustou démonických tetování na pažích i v obličejí. V ruce svíral ten obří pablb meč skoro dvakrát tak dlouhý jako tělo jeho avatara.

„Dobré ráno, pane SexyFrajere007,“ oddrmolil jsem. „Díky, že voláte technickou podporu. Jsem technický pracovník číslo 338645. Jak vám dnes mohu pomoci?“ Můj hlas filtroval software zdvořilého chování vůči zákazníkům, který měnil jeho tón a modulaci, aby vždycky zněl vesele a optimisticky.

„Éé, no...“ spustil SexyFrajer007. „Právě jsem si koupil tenhle podělanej meč a teď ho ani nemůžu použít! Nedá se s ním vůbec zaútočit. Co je do prdele s tím krámem? Je porouchanej?“

„Pane, jediný problém spočívá v tom, že jste zsranej magor,“ prohlásil jsem.

Uslyšel jsem povědomé varovné zabzučení a na monitoru se rozsvítilo oznámení:

PORUŠENÍ PRAVIDEL ZDVOŘILÉHO CHOVÁNÍ – INDIKÁTOR:
ZASRANEJ, MAGOR
POSLEDNÍ ODPOVĚĎ POTLAČENA – PŘESTUPEK ZAZNAMENÁN

Patentovaný software zdvořilého chování vůči zákazníkům IOI odhalil nepatřičnou povahu mé odpovědi a potlačil ji, takže zákazník neslyšel, co jsem řekl. Navíc software zaznamenal můj „přestupek proti pravidlům“ a přeposlal ho Trevorovi, supervizorovi mé sekce, aby ho mohl zmínit během příštího čtrnáctidenního výkazu o pracovní výkonnosti.

„Pane, zakoupil jste ten meč v internetové aukci?“

„Jo,“ odpověděl SexyFrajer007. „A taky jsem zaň kurva zaplatil.“

„Vydržte chvíli, pane, než tu položku prozkoumám.“ Už jsem věděl, v čem problém spočívá, ale musel jsem se ujistit, než mu to povím, jinak by mi napařili pokutu.

Ukazovákem jsem na meč poklepal. Otevřelo se malé okno, v němž se ukázaly vlastnosti položky. Odpověď stála hned na první řádce. Tenhle konkrétní magický meč mohl používat pouze avatar desáté a vyšší úrovně. Pan SexyFrajera007 měl jenom sedmičku. V rychlosti jsem mu to vysvětlil.

„Co?! To není fér! Ten chlap, co mi ho prodal, o tom nic neřikal!“

„Pane, vždycky se doporučuje napřed se ujistit, že váš avatar může danou položku skutečně používat, než ji zakoupíte.“

„Do hajzlu!“ vykřikl. „No, a co s tím teď mám jako dělat?“

„Můžete si ho vrazit do prdele a předstírat, že jdete na maškarní.“

PORUŠENÍ PRAVIDEL ZDVOŘILÉHO CHOVANÍ – ODPOVĚĎ POTLAČENA – PŘESTUPEK ZAZNAMENÁN.

Zkusil jsem to znovu. „Pane, například byste si mohl tuto položku uschovat ve svém inventáři, dokud váš avatar nedosáhne desáté úrovně. Nebo byste možná dal přednost tomu vrátit tento předmět zpátky do aukce a výtěžek použít k zakoupení podobné zbraně. Takové, která bude odpovídat úrovni vašeho avatara.“

„He?“ zareagoval SexyFrajera007. „Co tím jako chcete říct?“

„Schovejte si ji, nebo prodejte.“

„Aha.“

„Můžu vám v tuto chvíli pomoci ještě s něčím dalším, pane?“

„Ne, nemyslím –“

„Výborně. Děkuji, že jste se obrátil na technickou podporu. Přeji příjemný den.“

Klepl jsem na ikonu Ukončit spojení a SexyFrajera007 zmizel. Délka hovoru: 2:07. Když se objevil avatar dalšího zákazníka – mimozemšťanka s rudou kůží a obrovitým poprsím jménem Vartaxxx – naskočilo mi na monitoru hodnocení spokojenosti zákazníka, které mi právě dal SexyFrajera007. Bylo to šest bodů z deseti možných. Vzápětí mi systém ochotně připomněl, že

potřebuju udržet průměr nad 8,5, pokud chci po příštím výkazu výkonnosti dosáhnout zvýšení platu.

Dělat u zdejší technické podpory bylo něco docela jiného než pracovat z domova. Tady jsem nemohl sledovat filmy, hrát hry ani poslouchat hudbu, zatímco jsem odpovídal na nekonečný proud nejapných dotazů. Jediné rozptýlení mi skýtalo čučet na hodiny. (Nebo na burzovní ukazatel stavu akcií IOI, umístěný vždy v horní části monitoru každého záprtky. Nemohli jste se ho zbavit.)

Na každou směnu jsem měl tři pětiminutové pauzy na toaletu. Obědová pauza trvala třicet minut. Obvykle jsem jedl raději ve své kóji než v jídelně, abych nemusel poslouchat, jak ostatní zaměstnanci technické podpory nadávají na svoje volající nebo se vychloubají, kolik benefítových bodů získali. Postupně jsem začal ostatními záprtky pohrdat skoro stejně jako zákazníky.

Pětkrát se mi stalo, že jsem během své směny usnul. Pokaždé když systém zaznamenal, že mě přemohla dřímota, rozezněl mi v uších varovnou sirénu, čímž mě zase hezky rychle probral. Pak zaznamenal tento přestupek do mé zaměstnanecké datové složky. Z té mojí narkolepsie se stal během prvního týdne tak soustavný problém, že jsem teď dostával každý den dvě červené pilulky, které mi měly pomoci udržet se vzhůru. Taky jsem je bral. Ale teprve potom, co jsem se vrátil z práce.

Když mi směna konečně skončila, strhl jsem si sluchátka a vizor a co nejrychleji se vrátil zpátky do své obytné jednotky. Byla to jediná část každého dne, kdy jsem vůbec někam pospíchal. Jakmile jsem dorazil ke své maličké plastové rakvi, nasoukal jsem se dovnitř a zhroutil se na matraci, tváří dolů, v přesně stejné pozici jako předchozího dne. A taky dne předtím. Ležel jsem tam tak pár minut a koutkem oka sledoval časový ukazatel na mé zábavní konzole. Když dospěl k 7:07, převalil jsem se a posadil.

„Světla,“ pronesl jsem tiše. Tohle slovo jsem si za poslední týden opravdu oblíbil. V mých představách se stalo synonymem pro svobodu.

Světla zabudovaná do skořápky mé obytné jednotky se vypnula a celá maličká kóje se ponořila do tmy. Pokud by někdo sledoval živý záznam z některé mojí bezpečnostní kamery, zaznamenal by

krátký záblesk, jak se přístroj přepnul na noční vidění. Vzápětí už by mě měl znovu v celé kráse na monitoru. Jenže díky jisté sabotáži, které jsem se dopustil před pár dny, už teď bezpečnostní kamery v mé kóji ani mojí náušnici neplnily zadané úkoly. Takže mě poprvé za celý den nikdo nesledoval.

To znamenalo, že je čas to rozjet.

Poklepal jsem na dotykovou obrazovku zábavní konzoly. Rozsvítila se a předložila mi stejnou nabídku jako první večer, kdy jsem se sem nastěhoval: pár instruktážních filmů a simulací plus kompletní sbírku epizod *Tommyho Nešiky*.

Pokud by si někdo zkontroloval záznamy o využívání mé zábavní konzoly, ukázaly by mu, že jsem každý večer sledoval *Tommyho Nešiku*, dokud jsem neusnul, a že když jsem se propracoval všemi šestnácti epizodami, začal jsem zase od začátku. Také by z nich vyčetl, že jsem každou noc usínal ve zhruba stejnou dobu (ale ne přesně stejnou dobu) a že jsem spal jako mrtvý až do následujícího rána, kdy mne probral budík.

Samozřejmě že jsem ve skutečnosti nekoukal každou noc na ten jejich ujetý firemní blbkom. A taky jsem nespal. Ve skutečnosti jsem poslední týden přežíval na zhruba dvou hodinách spánku na noc, a to si na mě teď začínalo vybírat svou daň.

Zato v okamžiku, kdy světla v mé obytné jednotce zhasla, jsem se cítil nabitý energií a úplně probuzený. Veškeré vyčerpání jako by zmizelo, když jsem začal z paměti proplouvat operačním menu zábavní konzoly a prsty mé pravačky rychle tančily po dotykové obrazovce.

Před asi sedmi měsíci jsem získal intranetová hesla IOI na L33t Hax0rz Warezhaus, stejné ilegální datové aukční stránce, kde jsem zakoupil informace potřebné k vytvoření nové identity. Pořád jsem poočku sledoval všechny datové stránky černého trhu, protože nikdy nevíte, co se na nich může objevit na prodej. Exploity serveru OASIS. Hacky bankomatů. Nahrávky celebrit při sexu. Co vás jen napadne. Jednoho dne, když jsem tak procházel aukční katalogy L33t Hax0rz Warezhaus, mi padla do oka obzvlášť jedna položka: *Přístupová hesla, zadní vrátka a systémové exploity intranetu IOI*. Prodávající tvrdil, že nabízí tajné interní informace o struktuře

intranetu IOI a taky sadu správcovských přístupových kódů a systémových exploitů, které mohou „uživateli poskytnout volnou ruku v rámci počítačové sítě společnosti“.

Předpokládal bych, že jsou ty údaje falešné, kdyby se neocitly na seznamu tak respektované stránky. Anonymní prodejce o sobě tvrdil, že je bývalý smluvní programátor IOI a jeden z hlavních architektů intranetu této společnosti. Šlo nejspíš o přeběhlíka – programátora, jenž záměrně zakódoval do systému, který projektoval, zadní vrátka a bezpečnostní díry, aby je mohl později prodat na černém trhu. Tím dostal za jednu práci zapláceno hned dvakrát, a navíc mu to poskytlo možnost utišit pocit viny, kterou snad cítil, že pracoval pro tak ďábelskou nadnárodní korporaci jako IOI.

Očividný problém, na který se prodávající neobtěžoval v aukčním katalogu upozornit, spočíval v tom, že kódy byly k ničemu, pokud jste neměli přístup k intranetu společnosti. Intranet IOI představoval samostatnou síť s vysokým zabezpečením bez přímého napojení na OASIS. Jediným způsobem, jak se k němu dostat, bylo stát se jedním z legitimních zaměstnanců společnosti (velice obtížné a časově náročné). Nebo jste mohli rozmnožit stále narůstající řady jejich smluvně závislých pracovníků.

Přesto jsem se tehdy rozhodl si na přístupové kódy IOI přihodit, kvůli té nepřilíhš pravděpodobné možnosti, že se třeba jednoho dne budou hodit. Protože neexistoval způsob, jak si ověřit autenticitu těchto dat, držely se nabídky při zemi a já v dražbě vyhrál s nabídkou ve výši pár tisíc kreditů. Kódy mi dorazily do schránky několik minut po uzavření aukce. Jakmile jsem skončil s dešifrováním dat, důkladně jsem je prozkoumal. Všechno vypadalo košer, a tak jsem ten soubor prozatím odložil bokem pro strýčka Příhodu a zapomněl na něj – až do chvíle, kdy jsem zhruba o šest měsíců později uviděl sixerskou blokádu kolem hradu Anorak. První, na co jsem tehdy pomyslel, byly právě ty přístupové kódy IOI. Pak se mi začaly protáčet mozkové závity a v hlavě se mi postupně zrodil celý tenhle absurdní plán.

Pozměnil jsem finanční záznamy svého neexistujícího alter ega Bryce Lynche a postaral se, aby mě IOI zajistilo jako smluvně závislého pracovníka. Počítal jsem, že až se mi podaří infiltrovat

budovu a překonat firemní firewall, nabourám se s pomocí těch intranetových hesel do soukromé databáze Sixerů a pak už přijdu na nějaký způsob, jak strhnout štít, který vztyčili nad Anorakovým hradem.

Nepředpokládal jsem, že by někdo podobný tah očekával, protože byl už od pohledu skrz naskrz šílený.

~ ~ ~

Ta IOI hesla jsem otestoval teprve druhou noc svého smluvně závislého poměru. Pochopitelně jsem měl strach, protože kdyby se ukázalo, že mi prodali falešná data a žádné z hesel nefunguje, znamenalo by to, že jsem se dobrovolně zaprodal do celoživotního otroctví.

S hlavou natočenou tak, aby kamera v náušnici mířila mimo monitor, jsem si na zábavní konzole vyvolal menu diváckého nastavení, které mi umožňovalo provést úpravy na audio a videovýstupech monitoru: hlasitost a vyváženost, jas a barevný tón. Všechny volby jsem nastavil na maximum, a pak klepl třikrát na tlačítko Použít ve spodní části obrazovky. Potom jsem stáhl hlasitost a jas na minimum a znovu klepl na Použít. Ve středu monitoru se objevilo malé okno a vyžádalo si ode mne identifikační číslo technické údržby a přístupové heslo. Rychle jsem vložil číslo i heslo, tvořené dlouhou řadou písmen a číslic, které jsem se nabífloval nazpaměť. Koutkem oka jsem obojí zkontroloval, jestli tam nejsou chyby, a pak klepl na OK. Systém se zastavil. Trvalo to chvíli, ale mně to přišlo nekonečné. A pak se, k mé obrovské úlevě, objevila slova:

KONTROLNÍ PANEL ÚDRŽBY – PŘÍSTUP POVOLEN

Právě jsem se dostal na účet údržbářského servisu, který měl sloužit opravářům, aby s jeho pomocí testovali různé komponenty zábavní techniky a odstraňovali závady. Momentálně jsem byl přihlášený jako technik, ale můj přístup k intranetu zůstával pořád dost omezený. Přesto mi to poskytovalo veškerý manévrovací prostor, který jsem potřeboval. S využitím exploitu, který tady nechal ten

programátor, jsem si teď mohl vytvořit falešný správčovský účet. Jakmile jsem s tím byl hotov, měl jsem přístup prakticky ke všemu.

Prvním heslem dne bylo získat trochu soukromí.

Rychle jsem proplul několika desítkami submenu, až jsem se dostal na kontrolní panel Monitorovacího systému smluvně závislých pracovníků. Když jsem zadal své zaměstnanecké číslo, objevil se na obrazovce můj zaměstnanecký profil doplněný fotografií, kterou pořídili v rámci přijímacího procesu. V profilu byl zaznamenán můj zůstatek účtu, platové zařazení, krevní skupina, momentální výsledky výkazu pracovní výkonnosti – sebemenší údaj, který o mně společnost získala. V pravém horním rohu složky jsem našel dvě videookna, jedno přenášelo záznam z kamery v mé náušnici, druhé bylo napojeno na kameru v obytné jednotce. Video z náušnice zrovna zabíralo část zdi. Okno kamery z obytné jednotky nabízelo výhled na zátylek mojí hlavy, kterou jsem nastavil tak, aby blokovala monitor zábavní konzoly.

Navolil jsem si obě videokamery a najel na jejich konfigurační nastavení. S pomocí jednoho exploitu toho přeběhlíka jsem provedl rychlý zákrok, kterým jsem zajistil, aby kamery v mé náušnici i obytné jednotce vysílaly namísto živého přenosu videozáznam z první noci, kterou jsem strávil v smluvně závislém poměru. Pokud by teď někdo zkontroloval záběry z mých kamer, viděl by mě, jak si ve své kóji klidně ležím a spím, a ne jak celou noc dřepím na zadku a zuřivě se snažím prohazovat si cestu podnikovým intranetem. Pak jsem naprogramoval kamery tak, aby se přepínaly na předem nahraný záznam pokaždé, když zhasnu světla v mé obytné jednotce. Ten zlomek vteřiny trvajících skok na záznamu měla zamaskovat chvilková deformace obrazu, k níž docházelo pokaždé, když se kamery přepínaly na noční vidění.

Pořád jsem očekával, že mě někdo odhalí a ze systému vystrnadí, nic takového se ale nestalo. Moje hesla dál fungovala. Posledních šest nocí jsem bez ustání útočil na intranet IOI a prokutával se stále hloub a hloub do sítě. Případal jsem si jako odsouzenec ve starém filmu z vězeňského prostředí, který se každý večer vrací do cely, aby si čajovou lžičkou prokopával tunel skrz zeď.

A pak, včera v noci, když už jsem pomalu podléhal vyčerpání, se mi konečně podařilo prorazit si cestu labyrintem intranetových firewallů až do hlavní databáze Oologické divize. Pronikl jsem k mateřské žíle. Soukromé informační databázi Sixerů. A dnes večer toho budu konečně moci využít.

Věděl jsem, že budu potřebovat něco, abych mohl část sixerských dat odnést s sebou, až odsud uteču, takže jsem před pár dny využil svého správcovského účtu na intranetu k podání falešné žádanky. Objednal jsem si desetizettabajtový flashdisk a nechal ho doručit na jméno neexistujícího zaměstnance („Sama Loweryho“) do prázdné kóje pár sloupců od mé vlastní. Když jsem pak procházel kolem, ujistil jsem se, že kamera v náušnici míří jiným směrem, naklonil se do té kóje, popadl flashdisk, strčil ho do kapsy a propašoval do své obytné jednotky. Dnešní noci, poté co jsem zhasl světla a vyřadil bezpečnostní kamery, jsem si na své zábavní konzole odemkl přístupový panel údržby a vložil flashdisk do rozšiřovacího slotu, který se používal pro upgradování firmwaru. Teď jsem si mohl stahovat data z intranetu přímo na disk.

~ ~ ~

Nasadil jsem si vizor a rukavice náležející k zábavní konzole a pak se natáhl na matraci. Vizor mi nabídl trojrozměrný výhled na databázi Sixerů s desítkami navzájem se překrývajícími datovými okny vznášejícími se v prostoru přede mnou. S pomocí rukavic jsem začal s těmi okny manipulovat a propracovávat se souborovou strukturou databáze. Její nejrozsáhlejší části byly zjevně věnovány informacím o Hallidayovi. Nad množstvím dat, která o něm shromáždili, úplně přecházel zrak. Můj grálový deník vedle toho vypadal jako školní poznámky. Měli tam věci, které jsem nikdy dřív neviděl. Věci, o kterých jsem ani netušil, že *existují*. Hallidayova vysvědčení ze základní školy, filmy, které měl doma v dětství, e-maily, jež psal svým fanouškům. Neměl jsem čas si to celé pročíst, ale zkopíroval jsem si skoro všechny zajímavý materiál na flashdisk s tím, že si ho (jak jsem aspoň doufal) prostuduju později.

Soustředil jsem se na vyčlenění údajů, které se týkaly hradu Anorak a jednotek, které v něm a kolem něj Sixeři rozmístili.

Zkopíroval jsem si všechny informace o počtu jejich zbraní, vozidel, bojových lodí i pozemních jednotek. Taky jsem stáhl všechna data, která jsem našel o Kouli Osuvoxu, artefaktu, s jehož pomocí vytvořili štít kolem hradu, včetně toho, kde přesně jej ukrývají, a zaměstnaneckého čísla sixerského čaroděje, který ho ovládá.

A pak jsem narazil na jackpot – soubor obsahující stovky hodin OASIS videonahrávek dokumentujících, jak Sixeři vůbec objevili Třetí bránu a pak i jejich následné pokusy o její otevření. Jak už teď všichni tušili, Třetí brána se opravdu nacházela uvnitř hradu Anorak. Práh hlavního vstupu do hradu mohli překročit pouze avataři, kteří vlastnili kopii Křišťálového klíče. Dost mě znechutilo, když jsem se dozvěděl, že prvním avatarem, který vstoupil na půdu hradu od Hallidayovy smrti, byl zrovna Sorrento.

Hradní brána vedla do obrovské vstupní haly, jejíž zdi, podlaha i strop byly kompletně obloženy zlatem. Ve zdi na severním konci haly se rýsovaly velké křišťálové dveře. A přímo v jejich středu se skvěla drobná klíčová dírka.

V okamžiku, kdy jsem to před sebou spatřil, věděl jsem, že se dívám na Třetí bránu.

Zrychleně jsem si přehrál několik dalších videosouborů z nedávné doby. Jestli jsem to správně pochopil, Sixeři stále ještě neodhalili způsob, jak bránu otevřít. Prosté zastrčení Křišťálového klíče do dírky nepřineslo žádný efekt. Celý tým jejich odborníků se teď už několik dní snažil přijít na to proč, dosud ale nedosáhli žádných pokroků.

Zatímco se údaje a videozáznamy o Třetí bráně kopírovaly na můj flashdisk, já se hroužil hlouběji a hlouběji do sixerské databáze. Nakonec jsem narazil na oblast s omezeným přístupem označenou Hvězdná komnata. Byla to zřejmě jediná část databáze, kam mě systém nepustil. A tak jsem s pomocí své správcovské identifikace vytvořil nový „testovací účet“, a pak tomuto účtu přidělil superuživatelský přístup a veškerá privilegia. Vyšlo to, konečně jsem pronikl dovnitř. Informace v oblasti s omezeným přístupem byly rozděleny do dvou souborů: *Stav mise* a *Možné hrozby*. Otevřel jsem napřed soubor s názvem *Možné hrozby*, a když jsem uviděl, co je uvnitř, pocítil jsem, jak se mi do hlavy hrne krev. Bylo tam pět

složek nadepsaných jmenovkami *Parzival*, *Art3mis*, *Aech*, *Shoto* a *Daito*. Daitova složka byla přeškrtnutá velkým červeným „X“.

Otevřel jsem nejprve Parzivalovu složku. Objevil se podrobný fascikl obsahující všechny informace, které o mně Sixeři za posledních pár let posbírali. Rodný list. Školní vysvědčení. Úplně dole byl link na videozáznam celé mé chatlinkové schůzky se Sorrentem, končící výbuchem bomby v tetině karavanu. Poté co jsem se stáhl do ilegality, ztratili moji stopu. Za poslední rok shromáždili tisíce snímků a videí mého avatara a hromadu dat o mé pevnosti na Falcu, neměli ale nejmenší ponětí, kde se nacházím ve skutečném světě. Moje současné působiště bylo označeno jako „neznámé“.

Zavřel jsem okno, zhluboka se nadechl a otevřel složku patřící Art3mis.

Úplně nahoře se nacházela školní fotka dívky s pozoruhodně smutným úsměvem. K mému překvapení vypadala skoro úplně stejně jako její avatar. Ty stejné tmavé vlasy, ty stejné oříškové oči a stejně krásná tvář, kterou jsem tak dobře znal – jen s jedním drobným rozdílem. Větší část levé poloviny obličeje pokrývalo rudofialové mateřské znaménko. Později jsem zjistil, že tomuhle typu mateřských znamének se někdy říká „oheň“. Na fotce měla přes levé oko přehozený pramen tmavých vlasů, jak se snažila to znaménko co nejvíc zakrýt.

Art3mis ve mně vyvolala přesvědčení, že je ve skutečnosti nějak zohyděná, teď jsem ale pochopil, že nic nemůže být vzdálenějšího pravdě. V mých očích to mateřské znaménko ani v nejmenším neumenšovalo její krásu. Dokonce se mi ta tvář, kterou jsem viděl na fotografii, zdála ještě krásnější než obličej jejího avatara, protože jsem věděl, že tahle je opravdová.

V údajích pod fotkou stálo, že se ve skutečném světě jmenuje Samantha Evelyn Cooková, že je to dvacetiletá občanka Kanady, pět stop a sedm palců vysoká, a že váží sto šedesát osm liber. Složka obsahovala i její domácí adresu – Greenleaf Lane 2206, Vancouver, Britská Kolumbie – a taky spoustu dalších informací, mimo jiné krevní skupinu a školní vysvědčení, které se táhly až po mateřskou školu.

Úplně na spodku jejího spisu jsem našel neoznačený videolink, a když jsem ho navolil, objevil se mi na monitoru živý přenos malého předměstského domku. Po několika vteřinách jsem si uvědomil, že se dívám na dům, kde žije Art3mis.

Když jsem zavrtal ještě hlouběji do její složky, zjistil jsem, že ji mají pod dohledem už celých pět měsíců. Taky propašovali do jejího domu štěnice, protože jsem našel stovky hodin audiozáznamů pořízených ve chvílích, kdy byla nalogovaná na OASIS. Měli tam kompletní přepisy každického zachyceného slůvka, které jí sklouzlo ze rtů, když překonávala první dvě brány.

Potom jsem otevřel Shotovu složku. Znali jeho pravé jméno, Akihide Karatsu, a také zřejmě měli jeho domácí adresu, obytnou budovu v japonské Ósace. Ve složce jsem našel i školní fotku, která zachycovala hubeného, stoicky vyhlížejícího chlapce s vyholenou hlavou. Stejně jako Daito ani on vůbec nevypadal jako jeho avatar.

Vypadalo to, že o Aechovi toho vědí nejmíň. Jeho složka obsahovala jen velice málo informací a žádnou fotografii – pouze snímek obrazovky jeho avatara. Jako pravé jméno tam uváděli „Henry Swanson“, to byl ale pseudonym, který používal Jack Burton ve filmu *Velké nesnáze v Malé Číně*, takže mi bylo jasné, že je určitě falešné. V kolonce s adresou stálo jen „mobilní“ a další řádek pod tím nesl nadpis „Místa připojení z poslední doby“. Z toho se vyklubal seznam bezdrátových uzlových lokalit, které Aech v poslední době použil k připojení na svůj OASIS účet. Ta se nacházela všude možně: Boston, Washington D.C., New York City, Philadelphia a naposledy Pittsburgh.

Teď už jsem začínal chápat, jak se Sixerům podařilo lokalizovat Art3mis a Shota. IOI vlastnilo stovky regionálních telekomunikačních společností, což z nich činilo jednoznačně největšího internetového Service providera na světě. Bylo dost těžké dostat se online bez použití sítě, kterou by vlastnili a řídili. Jak to tak vypadalo, IOI ve snaze lokalizovat a identifikovat hrstku gunterů, které považovali za hrozbu, protizákonně odposlouchávalo většinu internetové komunikace po světě. Jediným důvodem, proč se jim nepodařilo najít mne, bylo, že mě paranoia přiměla podniknout

opatření v podobě pronájmu přímého napojení na OASIS přes vláknovou optiku z obytného komplexu, kde jsem bydlel.

Zavřel jsem Aechovu složku a pak otevřel tu nadepsanou *Daito*. Už dopředu jsem se děsil toho, co tam asi najdu. Stejně jako v případě většiny ostatních měli jeho pravé jméno, Toshiro Yoshiaki, i domovní adresu. Na spodku jeho složky byly odkazy na dva novinové články o jeho „sebevraždě“ a vedle toho neoznačené video s časovým kódem ze dne, kdy zemřel. Klepl jsem na ně. Byl to videozáznam pořízený ruční kamerou, který zachycoval tři velké chlapy v černých lyžařských maskách (jeden z nich ovládal kameru), jak tiše vyčkávají na chodbě. Pak zřejmě obdrželi rozkaz přes sluchátka vysílačky v uších a s pomocí kartového klíče si otevřeli dveře malinkého jednopokojového bytu. Daitova bytu. Zděšeně jsem sledoval, jak se nahnuli dovnitř, vyškubli ho z haptického křesla a vyhodili přes balkon ven.

Ti hajzlové si dokonce filmovali, jak se řítí k zemi vstříc smrti. Nejspíš na Sorrentovu žádost.

Zaplavila mě vlna nevolnosti. Když to konečně přešlo, zkopíroval jsem si obsah všech pěti složek na svůj flashdisk, a pak otevřel soubor *Stav mise*. Ukázalo se, že obsahuje archiv situačních zpráv Oologické divize, určených pro nejvyšší potentáty Sixerů. Zprávy byly seřazeny podle data, přičemž ta nejnovější se nacházela na prvním místě. Když jsem ji otevřel, zjistil jsem, že se jedná o direktivní memorandum zasláné Nolanem Sorrentem správní radě IOI. V něm Sorrento navrhoval vyslat agenty, kteří by unesli Art3mis a Shota z jejich domovů a přinutili je, aby pomohli IOI otevřít Třetí bránu. Jakmile Sixeři získají vejce a vyhrají soutěž, Art3mis a Shoto „budou odstraněni“.

Zůstal jsem tam sedět v ohromném tichu. Pak jsem si to memorandum přečetl ještě jednou, přičemž mě prostupovaly stejnou měrou vztek i panika.

Podle časového kódu odeslal Sorrento tohle memorandum těsně po osmé, před necelými pěti hodinami. To znamenalo, že je jeho nadřízení zatím asi neviděli. Až se tak stane, budou se chtít určitě sejít, aby Sorrentem navrhovaný postup ještě projednali. Takže své agenty nejspíš za Art3mis a Shotem nepošlou dřív než někdy zítra.

Pořád ještě jsem měl čas je varovat. K tomu jsem ale musel drasticky změnit únikový plán.

Před svým zatčením jsem nastavil časované finanční převody, které měly na můj kreditní účet u IOI dodat dostatečnou sumu, aby se uhradil celý dluh, a společnost tak byla nucena propustit mě ze smluvně závislého poměru. Tenhle převod se však uskuteční teprve až za dalších pět dní. Do té doby už budou mít Sixeři nejspíš Art3mis a Shota zamčené někde v místnosti bez oken.

Takže jsem nemohl strávit zbytek týdne zkoumáním sixerské databáze, jak jsem původně plánoval. Musel jsem posbírat co nejvíc dat a utéct hned teď.

Poskytl jsem si odklad do svítání.

0031

NÁSLEDUJÍCÍ ČTYŘI HODINY JSEM MAKAL jako šílený. Většinu času jsem věnoval zkopírování co největšího množství dat ze sixerské databáze na ten můj podvodně získaný flashdisk. Jakmile jsem s tím byl hotov, vyplnil a podal jsem Oologickou zásobovací objednávku. Šlo o onlineový formulář, který používali sixerští velitelé, když v rámci OASIS žádali o zbraně nebo vybavení. Zvolil jsem si velice specifickou položku a pak nastavil její doručení na poledne ode dneška za dva dny.

Než jsem to všechno definitivně vyřídil, bylo půl sedmé ráno. Do další výměny směn technické podpory teď zbývalo jen devadesát minut a moji spolubydlíci v sousedních obytných jednotkách se už brzy začnou probouzet. Nezbyvalo mi moc času.

Vyvolal jsem svůj profil smluvně závislého pracovníka, najel si na stav mého účtu a vynuloval dlužnou částku – stejně jsem si ty peníze vlastně nikdy opravdu nevyplácel. Pak jsem navolil submenu kontrolního nastavení Sledovacích a komunikačních štítků smluvně závislých pracovníků, které ovládalo moji náušnici i bezpečnostní kotníkový náramek. Konečně jsem udělal něco, po čem jsem k smrti toužil celý poslední týden – deaktivoval jsem uzamykací mechanismus na obou zařízeních.

Pocítil jsem pronikavou bolest, když se svorky náušnice roztáhly a osvobodily chrupavku mého levého ucha. Přístroj se mi odrazil od ramene a přistál v klíně. Ve stejném okamžiku se pouto kolem mého kotníku s cvaknutím rozevřelo, odpadlo a odhalilo pruh odřené zarudlé kůže.

Právě jsem překročil bod, odkud nebylo návratu. Bezpečnostní technici IOI nebyli jediní, kdo měli přístup k videokameře v mé náušnici. Využívala ji i Ochranná agentura smluvně závislých

pracovníků, která s její pomocí monitorovala a nahrávala mé celodenní aktivity, aby zajistila, že nedojde k porušení mých lidských práv. Když jsem si to zařízení odstranil, nebudou mít od tohoto okamžiku žádný digitální záznam o tom, co se se mnou bude dál dít. Pokud mě chytí ochranka IOI dřív, než se mi podaří i s ukradeným flashdiskem plným vysoce inkriminujících dat o společnosti dostat z budovy, jsem mrtvý. Sixeři by mě mohli mučit a zabít, a nikdo by se o tom nedozvěděl.

Provedl jsem ještě pár posledních úkonů souvisejících s mým únikovým plánem a pak se z intranetu IOI naposledy odhlásil. Stáhl jsem si vizor a rukavice a otevřel přístupový panel pro údržbáře vedle své zábavní konzoly. Pod jejím modulem, mezi prefabrikovanou zdí mé obytné jednotky a té sousední, se skrýval nevelký prázdný prostor. Vyndal jsem tenký, pečlivě poskládaný balíček, který jsem si tam schoval. Měl jsem v něm vakuově balenou uniformu údržbářského technika IOI včetně čepice a identifikačního průkazu. (Stejně jako flashdisk i tyhle položky jsem získal podáním intranetové žádanky a pak je nechal doručit do prázdné kóje na mém podlaží.) Stáhl jsem si kombinézu záprtku a oťrel si s ní krev z ucha a krku. Pak jsem zpod matrace vytáhl dva kousky náplasti a přelepil jimi dírky v ušním lalůčku. Jakmile jsem na sebe navlékl nový úbor údržbářského technika, opatrně jsem vyndal flashdisk z rozšiřovacího slotu a strčil ho do kapsy. Pak jsem zvedl svoji náušnici a promluvil do ní. „Potřebuju na toaletu,“ oznámil jsem.

Uzávěr obytné jednotky u mých nohou se rozevřel. Chodba byla temná a opuštěná. Nacpal jsem náušnici i kombinézu záprtku pod matraci a kotníkový náramek strčil do kapsy své nové uniformy. A pak, skoro bez dechu napětím, jsem se vysoukal ven a slezl po žebříku.

Cestou k výtahům jsem minul pár dalších záprtků, žádný z nich ale jako obvykle nenavázal oční kontakt. Pro mě to znamenalo velkou úlevu, protože jsem měl strach, že by mě někdo mohl poznat a všimnout si, že nepatřím do údržbářské uniformy. Zastavil jsem se přede dveřmi expresního výtahu a zatajil dech, zatímco systém skenoval můj identifikační průkaz údržbářského technika. Připadalo mi, že uplynula celá věčnost, než se dveře konečně otevřely.

„Dobré ráno, pane Tuttle,“ pozdravil výtah, když jsem nastoupil dovnitř. „Patro, prosím?“

„Vestibul,“ pronesl jsem chraplavě a výtah se rozjel dolů.

„Harry Tuttle“ bylo jméno vytištěné na mém průkazu pracovníka technické údržby. Poskytl jsem fiktivnímu panu Tuttlovi kompletní přístup do celé budovy a pak přeprogramoval svůj záprtkovský kotníkový náramek. Zakódoval jsem do něj Tuttlovu identitu, takže fungoval jako jeden z těch klasických náramků, které nosili technici údržby. Když mě pak dveře a výtahy skenovaly a ujistňovaly se, že mám řádné bezpečnostní prověření, kotníkový náramek v mé kapse jim sdělil, že ano, jistěže, namísto aby dělal, co měl, totiž aby mi napral do zadku pár tisíc voltů a vyřadil mě z provozu, než dorazí lidi z ochranky.

V tichosti jsem sjížděl výtahem dolů a snažil se vyhýbat pohledu do kamery přimontované nade dveřmi. Pak jsem si ale uvědomil, že si tenhle videozáznam stejně důkladně prověří, až bude po všem. Nejspíš se na něj podívá sám Sorrento, a stejně tak i jeho nadřízení. Takže jsem se zadíval přímo do objektivu kamery, usmál se a prostředníčkem si poškrábal hřbet nosu.

Výtah dorazil do vestibulu a dveře se tiše otevřely. Zpola jsem očekával, že za nimi najdu armádu lidí z ochranky, kteří tam budou stát s puškami namířenými přímo do mého obličejce. Byl tam ale jen dav pitomečků ze středního managementu, kteří čekali na výtah. Vteřinu jsem na ně nepřítomně zíral a pak jsem vystoupil z kabiny. Připadal jsem si jako člověk, který nelegálně překračuje hranici jiné země.

Po celém vestibulu proudily davy kofeinem nabuzených kancelářských poskoků, hrnuly se z výtahů a do výtahů, procházely dveřmi dovnitř i ven. Tohle byli řádní zaměstnanci, žádní záprtkci. Na konci směny směli jít domů. Mohli dokonce *dát výpověď*, pokud se jim zachtělo. Napadlo mě, jestli někoho z nich trápí vědomí, že tady, ve stejné budově, jen pár pater od nich, žijí a dřou se tisícovky smluvně závislých otroků.

Zahlédl jsem dva strážné postávající poblíž recepce. Zeširoka jsem se jim vyhnul, vmísil se do hustého davu a rychle zamířil přes rozlehlý vestibul na opačnou stranu k dlouhé řadě prosklených dveří,

které vedly ven, ke svobodě. Musel jsem vynaložit veškerou sílu vůle, abych se nerozběhl, zatímco jsem si klestil cestu mezi přicházejícími zaměstnanci. *Jen obyčejný údržbářský technik, lidi, co má po dlouhé noci restartování routerů namířeno domů. To je všechno. Rozhodně nejsem žádný záprtek, který se pokouší o odvážný útěk s deseti zettabajty ukradených firemních dat v kapse. To v žádném případě.*

Na půli cesty ke dveřím jsem si všiml podivného zvuku a podíval se dolů na své nohy. Pořád jsem měl nazuté ty jednorázové plastové trepky záprtků. Při každém kroku na voskované mramorové podlaze pronikavě zavrzaly, což nápadně vynikalo mezi pleskáním rozumného pracovního obutí. Každý můj krok jako by vykřikoval: *Hele, koukněte! Semhle! Chlap v plastových střevicích!*

Pokračoval jsem ale v chůzi. Už jsem byl skoro u dveří, když mi na rameno dopadla čísi ruka. Ztuhl jsem. „Pane?“ uslyšel jsem kohosi říkat. Byl to ženský hlas.

Málem jsem se vrhl ke dveřím, ale něco na tónu toho hlasu mě zarazilo. Obrátil jsem se a spatřil ustaranou tvář vysoké ženy kolem pětáctýřicítky. Tmavě modrý pracovní kostým. Kufřík. „Pane, krvácí vám ucho.“ Ukázala na ně s grimasou v obličeji. „A pořádně.“

Zvedl jsem ruku a dotkl se ušního lalůčku, a když jsem ji zase odtáhl, měl jsem na ní červené skvrny. Ty náplasti, které jsem si nalepil, mi nejspíš musely v některém okamžiku odpadnout.

Na vteřinu jsem zůstal jako paralyzovaný, vůbec jsem nevěděl, co dělat. Chtěl jsem jí to nějak vysvětlit, nic mě ale nenapadlo. A tak jsem jednoduše pokýval hlavou, zamumlal „díky“ a pak se obrátil a co nejklidněji vyšel ven.

Mrazivý ranní vítr se do mě opřel tak prudce, až mě málem porazil. Když jsem znovu nabyl rovnováhu, seběhl jsem po stupňovitém schodišti dolů, jen jsem se ještě na moment zastavil, abych odhodil kotníkový náramek do nádoby na odpadky. Slyšel jsem, jak s uklidňujícím žuchnutím dopadl na dno.

Jakmile jsem se ocitl venku na ulici, zamířil jsem na sever. Kráčel jsem tak rychle, jak jen mě mé nohy dokázaly nést. Působil jsem trochu podezřele, jelikož jsem byl široko daleko jediný člověk, který na sobě neměl vůbec žádný kabát. Nohy mi rychle prokřehly,

protože jsem navíc pod těmi plastovými záprtkovskými trepkami neměl navlečené ponožky.

Než jsem konečně dorazil do vyhrátých prostor Mailboxu, poštovní pobočky, kde se pronajímaly schránky a která se nacházela jen čtyři bloky od IOI Plaza, už jsem se celý třásl. Týden před svým zatčením jsem si tady přes internet pronajal poštovní schránku a do ní nechal dopravit nejmodernější přenosný OASIS simulátor. Mailbox byl plně automatizovaný, takže jsem nenarazil na jediného zaměstnance, se kterým bych musel komunikovat, a když jsem vešel dovnitř, nezahlédl jsem ani žádné zákazníky. Našel jsem svoji schránku, vyřukal na klávesnici kód a vyndal OASIS simulátor. Posadil jsem se na podlahu a hned na místě balíček roztrhl. Třel jsem si promrzlé ruce o sebe, dokud se mi do prstů nevrátil cit, a pak si nasadil rukavice a vizor a s pomocí simulátoru se nalogoval na OASIS. Gregarious Simulation Systems se nacházelo ani ne míli odsud, takže jsem mohl použít jeden z jejich bezplatných bezdrátových přístupových bodů namísto městských uzlů, které vlastnilo IOI.

Srdce mi bušilo jako splašené, když jsem se přihlašoval. Byl jsem mimo síť celých osm dní – osobní rekord. Zatímco se můj avatar pomalu zhmotňoval na pozorovací palubě mé pevnosti, přejel jsem pohledem svoje virtuální tělo. Zálibně jsem si ho prohlížel jako oblíbený oblek, který jsem neměl nějakou chvíli na sobě. Na mém monitoru se okamžitě otevřelo okno s informací, že jsem dostal několik vzkazů od Aecha a Shota. A, k mému překvapení, tam byl dokonce i e-mail od Art3mis. Všichni tři chtěli vědět, kde jsem a co se se mnou sakra děje. Odpověděl jsem napřed Art3mis. Napsal jsem jí, že Sixeři vědí, kdo je a kde bydlí, a že ji drží pod trvalým dohledem. Taky jsem ji varoval před tím plánem na její únos. Vytáhl jsem si z flashdisku kopii její složky a připojil ji ke zprávě jako důkaz. Pak jsem jí zdvořile navrhl, aby kruci hnedka vystřelila z domu a zdrhala, jako by jí za patama hořelo.

Nezdržuj se balením kufrů, stálo ve vzkazu. Kašli na nějaké loučení. Odejdi okamžitě a přesuň se někam do bezpečí. Ujisti se, že tě nesledují. Potom si najdi bezpečné internetové připojení, které

nemá pod kontrolou IOI, a vrať se na síť. Setkáme se u Aecha ve Sklepeř, jak to jenom stihnu. Neboj se – mám i pár dobrých zpráv.

Dolů pod e-mail jsem přidal ještě krátké postskriptum: *PS: Myslím, že ve skutečném životě jsi ještě krásnější.*

Podobné e-maily jsem poslal i Shotovi a Aechovi (bez toho dovětku), spolu s kopiemi složek, co si o nich Sixeři vedli. Pak jsem si vyvolal databázi Občanského registru Spojených států a pokusil se dostat dovnitř. K mé obrovské úlevě hesla, která jsem si kdysi zakoupil, stále fungovala, takže se mi podařilo dostat na falešný občanský profil Bryce Lynche, jež jsem sám vytvořil. Teď obsahoval i identifikační fotografii pořízenou při přijímání mezi smluvně závislé pracovníky a můj obličej překrývala slova HLEDANÝ UPRCHLÍK. IOI už nahlásilo pana Lynche jako uprchlého záprtka.

Nezabralo mi moc času kompletně vymazat identitu Bryce Lynche a zkopírovat otisky prstů i sítnicové skeny zpátky do mého původního občanského profilu. Když jsem se po pár minutách z databáze odhlašoval, Bryce Lynch už neexistoval. Byl ze mě znovu Wade Watts.

~ ~ ~

Před Mailboxem jsem si zastavil autotaxi, přičemž jsem si dával dobrý pozor, abych si vybral vůz spravovaný místní firmou, a ne SupraTaxi, což byla filiálka spadající pod výhradní vlastnictví IOI.

Když jsem nasedl, zadržel jsem dech a přitiskl palec na identifikační skener. Na displeji zasvítla zelená. Systém ve mně poznal Wada Wattse, ne uprchlého záprtka jménem Bryce Lynch.

„Dobré ráno, pane Wattsi,“ pozdravil automat. „Kam to bude?“

Udal jsem taxíku adresu obchodu s oděvy na High Street, poblíž kampusu Ohijské státní univerzity. Šlo o podnik s názvem Thr3ads, který se specializoval na „high-tech městskou pouliční módu“. Vběhl jsem dovnitř a koupil si džíny a triko. Obojí bylo označeno jako „dichotomický oděv“, což znamenalo, že se dal použít v OASIS. Kalhoty ani triko neměly haptiku, ale bylo možné je napojit na můj přenosný imerzní simulátor, aby mu sdělovaly, co provádím se svým trupem, rukama a nohama. To mi zajišťovalo snadnější kontrolu

mého avatara než při propojení pouze přes rukavice. Taky jsem koupil několik balení ponožek a spodního prádla, bundu z umělé kůže, boty a černou vlněnou čapku, aby mi chránila omrzající makovici, kterou teď pokrýval krátký ježek.

O pár minut později jsem se vynořil z obchodu už v nových věcech. Když mě znovu obklopil mrazivý vítr, vytáhl jsem zip nové bundy až nahoru a navlékl si vlněnou čapku. Takhle to bylo daleko lepší. Kombinézu technika údržby a plastové záprtkovské boty jsem hodil do popelnice a pak vyrazil volnou chůzí po High Street, s pohledem upřeným do výkladních skříní. Hlavu jsem celou dobu odkláněl bokem, abych se vyhnul očnímu kontaktu s proudem rozmrzelých univerzitních studentů, kteří mě míjeli.

O pár bloků dál jsem zapadl do franšizy Vend-All. Uvnitř stály řady automatů, kde se dalo koupit všechno možné pod sluncem. Jeden z nich, označený nápisem OCHRANNÉ PROSTŘEDKY, nabízel nejrůznější vybavení pro sebeobranu: lehké neprůstřelné vesty, chemické repelenty i široký výběr ručních zraní. Poklepal jsem na displej umístěný před automatem a projel si nabídkový katalog. Po chvilkovém přemítání jsem si koupil neprůstřelnou vestu a pistoli Glock 47C se třemi zásobníky. Taky jsem si pořídil malý slzný sprej, a pak za všechno zaplatil přitisknutím pravé dlaně na skener. Ten si ověřil moji identitu a zkontroloval trestní rejstřík.

JMÉNO: WADE WATTS

VYDANÝ ZATYKAČ: NE

TŘÍDA ÚVĚRUSCHOPNOSTI: VYNIKAJÍCÍ

KUPNÍ OMEZENÍ: ŽÁDNÁ

TRANSAKCE SCHVÁLENA!

DĚKUJEME VÁM ZA NÁKUP!

Uslyšel jsem těžké kovové žuchnutí, když zakoupené předměty sklouzly na ocelový táč kdesi u mých kolen. Slzný sprej jsem strčil do kapsy a neprůstřelnou vestu si navlékl pod nové triko. Pak jsem vyndal glocka z průhledného plastového obalu. Bylo to vůbec poprvé, co jsem kdy držel v rukou skutečnou pistoli. Přesto mi v dlani připadala povědomě, protože v OASIS už jsem střílel

z tisícovek virtuálních zbraní. Stiskl jsem drobný knoflík zasazený do hlavně a ozvalo se pípnutí. Na pár vteřin jsem pistoli podržel v pevném stisku, napřed v pravé ruce, pak v levé. Zbraň podruhé zapálala, čímž mi dala vědět, že skenování otisků mých rukou je hotové. Teď jsem byl jedinou osobou, která z ní může vypálit. Pistole měla zabudovaný časovač, který z ní bránil vystřelit následujících dvanáct hodin („doba na vychladnutí“), stejně jsem se ale cítil líp, když jsem ji měl u sebe.

Pak jsem zamířil do OASIS kavárny, která se nacházela pár bloků odsud, pobočky řetězce s názvem Pod proudem. Ošuntělý podsvětlený poutač, který zdobil usmívající se antropomorfní kabel vláknové optiky, sliboval *Bleskurychlý přístup na OASIS! Laciný pronájem vybavení!* a *Soukromé imerzní kóje! Otevřeno 24-7-365!* Už jsem viděl spoustu reklamních inzerátů na onlineové kavárny Pod proudem. Vědělo se o nich, že mají vysoké ceny a zastaralý hardware, jejich spojení ale údajně bylo rychlé, spolehlivé a bez zpoždování. Pro mne představoval jejich největší přednost fakt, že patřily k jednomu z mála řetězců OASIS kaváren, který nevlastnilo IOI ani žádná z jeho poboček.

Detektor pohybu zapípal, když jsem vstoupil do dveří. Napravo ode mne se nacházela malá čekárna, momentálně prázdná. Koberec byl samý flek a prošoupaný a celý podnik páchl silným dezinfekčním prostředkem. Obsluha s nepřítomným pohledem ke mně vzhledla zpoza přepážky z neprůstřelného plexiskla. Byl to mladík něco po dvacítce, s čírem a desítkami piercingů v obličejí. Na očích měl bifokální vizor, který mu zajišťoval polopropustný výhled na OASIS, ale současně mu umožňoval sledovat skutečný svět kolem. Když promluvil, všiml jsem si, že má všechny zuby vybroušené do špičata. „Vítejte v Pod proudem,“ pronesl monotónním hlasem. „Zrovna máme pár volnejch kójí, takže nemusíte čekat. Veškerý informace o cenách si můžete prohlídnout tady.“ A ukázal na displej namontovaný na pultě přímo přede mnou. Vzápětí jeho pohled zeskelnatěl, jak znovu zaměřil pozornost na svět uvnitř svého vizoru.

Prošel jsem si nabízené možnosti. K dispozici jsem měl tučet imerzních simulátorů různé kvality a ceny. *Úsporný, standardní, deluxe*. Dostal jsem detailní specifikace každé kategorie. Mohli jste

si je pronajmout po minutách nebo zaplatit paušální hodinový poplatek. V ceně byl zahrnutý vizor a haptické rukavice, za haptický oblek se ale platilo zvlášť. Smlouva o pronájmu vybavení obsahovala množství drobnotiskových informací ohledně případných doplatků, které jste museli uhradit, pokud jste něco poškodili, a spoustu právnícké hantýrky, ve které stálo, že Pod proudem nenese odpovědnost za *nic*, čeho se dopustíte, a to za jakýchkoli okolností, obzvlášť pokud by šlo o cokoli nezákonného.

„Rád bych si pronajal jeden ten deluxe na dvanáct hodin,“ oznámil jsem.

Mladík nadzvedl vizor. „Víte, že musíte platit dopředu, že jo?“

Přikývl jsem. „Taky bych si chtěl pronajmout fat-pipe připojení. Potřebuju uploadovat na svůj účet velké množství dat.“

„Za uploadování se platí zvlášť. Kolik asi dat?“

„Deset zettabajtů.“

„Á kurva,“ zašeptal. „Co to přesouváte? Kongresovou knihovnu?“

Jeho otázku jsem ignoroval. „Taky bych chtěl Mondo Upgrade Package,“ řekl jsem.

„Jasná věc,“ odpověděl mladík podezíravě. „Celkem vás to vyjde na jedenáct tisíc. Stačí, když přimáčknete palec tady na bubínek a vo zbytek už se vám postaráme.“

Vypadal poměrně dost překvapeně, když systém moji transakci schválil. Pak jen pokrčil rameny a podal mi kartový klíč, vizor a rukavice. „Kóje čtrnáct. Poslední dveře napravo. Vodpočívárna je na konci chodby. Pokud necháte v kóji nějaký bordel, budu vám muset zadržet zálohu. Zvratky, moč, semeno, takovýhle věci. A poněvác jsem to já, kdo to musí uklízet, buďte vod tý lásky a prokažte trochu sebekázně, jo?“

„Ovšem.“

„Bavte se.“

„Díky.“

Kóje číslo čtrnáct byla zvukotěsná místnost deset krát deset stop s nejnovějším modelem haptického simulátoru uprostřed. Zavřel jsem za sebou dveře a posadil se do simulátoru. Vinyl na haptickém křesle byl ošoupaný a rozpraskaný. Zasunul jsem datový disk do

slotu na přední straně OASIS konzoly a usmál se, když zacvakl na místo.

„Maxi?“ pronesl jsem do prázdna, jakmile jsem se nalogoval. Tím se spustil záložní program Maxe, který jsem uložil na svůj OASIS účet.

Na všech monitorech mého velitelského centra se objevila Maxova usmívající se tvář. „Z-z-zdravím, veliteli!“ vykoktal. „J-j-jak se daří?“

„Nevypadá to špatně, kamaráde. A teď se připoutej. Máme před sebou spoustu práce.“

Otevřel jsem správce svého OASIS účtu a spustil uploadování z mého flashdisku. Hradil jsem GSS měsíční poplatek za ukládání neomezeného množství dat na svůj účet a právě jsem se chystal otestovat ty meze. I když jsem v Pod proudem používal zdejší vysokopásmové připojení vláknovou optikou, celkový odhadovaný čas pro nahrání deseti zettabajtů dat činil něco přes tři hodiny. Přeskupil jsem uploadovací sekvenci, tak aby se soubory, ke kterým jsem potřeboval přístup ihned, přesunuly nejdřív. Jakmile se ta data nahrála na můj OASIS účet, měl jsem je okamžitě k dispozici a také jsem je mohl bez průtahů přeposlat dalším uživatelům.

Napřed jsem všem významným zpravodajským stanicím odmailoval detailní vyličení toho, jak se mě lidi z IOI pokusili zabít, jak skutečně *zabili* Daita a jak plánovali zlikvidovat i Art3mis a Shota. Ke zprávě jsem připojil jedno z videí, které jsem získal v databázi Sixerů – ten kamerový záznam Daitovy popravky. Taky jsem přidal kopii memoranda, které Sorrento poslal správní radě IOI a kde navrhoval, aby unesli Art3mis a Shota. Nakonec jsem ještě přihodil záznam mé chatlinkové schůzky se Sorrentem, vypípal jsem ale tu část, kde vyslovil mé jméno, a rozostřil záběry své školní fotky. Ještě jsem nebyl připravený odhalit světu svou pravou totožnost. Zveřejnění neupraveného videa jsem chystal na později, až svůj plán dotáhnu do konce. Pak už na tom nebude záležet.

Asi patnáct minut jsem strávil sestavováním svého posledního e-mailu, který jsem adresoval všem jednotlivým uživatelům OASIS. Když jsem byl se zněním spokojený, uložil jsem ho do souboru Koncepty. Pak jsem se nalogoval do Aečova Sklepa.

Když se můj avatar zhmotnil v chatovací místnosti, zjistil jsem, že Aech, Art3mis a Shoto už tam jsou a čekají na mne.

0032

„ZET!“ VYKŘIKL AECH, když se můj avatar objevil. „Co to má sakra znamenat, člověče? Kde jsi byl? Snažím se s tebou spojit už víc než týden.“

„Já taky,“ přidal se Shoto. „Co se s tebou stalo? A jak jsi sehnal ty soubory ze sixerské databáze?“

„To je na dlouhý povídání,“ odpověděl jsem. „Hezky jedno po druhým.“ Obrátil jsem se k Shotovi a Art3mis. „Vy dva jste vypadli z domu?“

Oba přikývli.

„A nalagovali jste se z bezpečného místa?“

„Jo,“ řekl Shoto. „Zrovna teď jsem v manga kavárně.“

„A já na vancouverském letišti,“ dodala Art3mis. To bylo poprvé po dlouhých měsících, co jsem slyšel její hlas. „Zrovna teď jsem připojená z jedny zavšivený veřejný OASIS budky. Vyběhla jsem z domu jenom s hadrama, co jsem měla na sobě, takže doufám, že ty sixerský soubory, co jsi nám poslal, jsou fakt pravý.“

„Jsou,“ ujistil jsem ji. „To mi můžeš věřit.“

„Jak si tím můžeš být tak jistý?“ zeptal se Shoto.

„Protože jsem se naboural do sixerský databáze a osobně je odtamtud stáhnul.“

Všichni na mě chvíli jen mlčky zírali. Aech nadzvedl obočí. „A jak přesně se ti to povedlo, Zet?“

„Opatřil jsem si falešnou identitu a přestrojenu za záprtka infiltroval firemní ústředí IOI. Tam jsem taky strávil posledních osm dní. Zdrhnul jsem teprv před chvílí.“

„Do prdele práce!“ zašeptal Shoto. „Fakticky?“

Přikývl jsem.

„Ty vole, koukám, že musíš mít koule tvrdý jak diamant,“ řekl Aech. „Klobouk dolů.“

„Díky. Aspoň myslím.“

„Tak jo, předpokládejme, že to, čím nás tady krmíš, nejsou samý voloviny,“ ozvala se Art3mis. „Jak by se nějaký bezvýznamný záprtek dostal k tajným sixerským souborům a firemním memorandům?“

Otočil jsem se k ní. „Záprtcí mají omezený přístup na firemní intranet přes zábavní konzoly ve svých obytných jednotkách, a ten už je za firewallem IOI. Pak stačilo jen použít pár zadních vrátek a systémových exploitů, co tam nechali původní programátoři, abych se protuneloval skrz síť a naboural přímo do soukromé databáze Sixerů.“

V Shotových očích jsem mohl číst bezmezný obdiv. „Tos vážně udělal? A úplně sám?“

„Přesně tak, vážený pane.“

„Je to zázrak, že tě nechytily a nezabili,“ poznamenala Art3mis. „Proč jsi tak pitomě riskoval?“

„Proč myslíš? Snažil jsem se najít způsob, jak proniknout tím jejich štítem a dostat se ke Třetí bráně.“ Pokrčil jsem rameny. „Byl to jedinej plán, jaký jsem dokázal v tak krátké době vymyslet.“

„Zet,“ prohlásil Aech s úšklebkem, „ty seš vážně šílenej magor.“ Přistoupil ke mně a pláclí jsme si. „Proto tě ale taky mám tak rád, chlape!“

Art3mis se na mne zamračila. „A pochopitelně, když jsi zjistil, že mají na každého z nás důvěrnou složku, tak jsi prostě nedokázal odolat a musels do nich nakouknout, co?“

„Já se do nich ale opravdu musel podívat!“ namítl jsem. „Abych zjistil, kolik toho o každém z vás ví! Vy byste udělali totéž.“

Namířila na mě prstem. „Ne. Já bych to neudělala. Já respektuju soukromí druhých lidí!“

„Ty se zklidni, Art3mis!“ vložil se do toho Aech. „Nejspíš ti zachránil život, pokud tě to teda zajímá.“

Zdálo se, že nad tím uvažuje. „Tak fajn,“ prohlásila nakonec. „Zapomeneme na to.“ Poznal jsem ale, že je pořád naštvaná.

Nevěděl jsem, co říct, a tak jsem zkrátka pokračoval ve vyprávění.

„Každému z vás jsem poslal kopii všech dat, co jsem od Sixerů propašoval. Je toho deset zettabajtů. Už byste to tam měli mít.“ Počkal jsem, dokud si všichni nezkontrolovali příchozí poštu. „Rozsah databáze, co mají na Hallidaye, je neskutečná. Je tam celej jeho život. Vyslechli každýho, kdo se kdy s Hallidayem znal. Trvalo by měsíce to všechno pročíst.“

Pár minut jsem vyčkával a sledoval, jak očima projíždějí ty údaje.

„Páni!“ promluvil po chvíli Shoto. „Tohle je neuvěřitelné.“ Podíval se na mě. „Jak se ti, sakra, se vším tímhle materiálem podařilo zdrhnout z IOI?“

„Byl jsem děsně rafinovanej.“

„Aech má pravdu,“ potrásla hlavou Art3mis. „Rozhodně jsi velice odvážný.“ Na vteřinu zaváhala a pak dodala: „Díky za varování, Zet. Jsem tvůj dlužník.“

Otevřel jsem ústa, abych řekl „to je v pohodě“, nedostal jsem ze sebe ale ani slovo.

„Ano,“ přidal se Shoto. „Já taky. Děkuju.“

„Na to se vykašlete, lidi,“ podařilo se mi ze sebe konečně vypravit.

„Takže?“ řekla Art3mis. „Tak jen do nás s těma špatnejma zprávama. Jak blízko jsou Sixeři k prolomení Třetí brány?“

„Tohle se vám bude fakticky líbit,“ prohlásil jsem s úsměvem. „Zatím nepřišli ani na to, jak ji otevřít.“

Art3mis a Shoto na mě upřeli nevěřící pohledy. Aech se ze široka usmál a pak začal pokyvvovat hlavou a zvedat dlaně k nebi, jako by tančil na nějakou neslyšnou techno melodii. „Jo, jo, jóó! Tak je to správný!“ prozpěvoval.

„Ty si děláš srandu, že jo?“ zeptal se Shoto.

Zavrtěl jsem hlavou.

„Takže tohle *není* vtip?“ ujišťovala se Art3mis. „Jak je to možný? Sorrento má přece Křišťálový klíč a ví, kde brána leží. Stačí mu jenom tu pitomou věc odemknout a vstoupit dovnitř, ne?“

„Tohle platilo pro první dvě brány,“ odpověděl jsem. „Jenomže Třetí brána funguje trochu jinak.“ Otevřel jsem ve vzduchu vedle

sebe velké videookno. „Ověřte si to sami. Tohle je ze sixerského videoarchivu. Je to záznam jejich prvního pokusu o otevření brány.“

Stiskl jsem Přehrávání. Video začínalo záběrem na Sorrentova avatara, jak stojí před vstupní branou hradu Anorak. Vchod do hradu, který zůstával tolik let nedobytný, se v okamžiku, kdy se k němu Sorrento přiblížil, rozevřel jako automatické dveře v supermarketu. „Hradní brána se otevře avatarovi, který vlastní kopii Křišťálového klíče,“ vysvětlil jsem. „Pokud avatar ten klíč nemá, nepodaří se mu překročit práh a vstoupit dovnitř, i kdyby už brána byla otevřená.“

Všichni jsme sledovali na videu, jak Sorrento prošel vchodem do velké, zlatem vykládané vstupní haly. Jeho avatar kráčel po naleštěné podlaze až k velkým křišťálovým dveřím zasazeným do severní zdi. V samém středu dveří se nacházela klíčová dírka a přímo nad ní tři slova vytesaná do jejich blyštivého fazetového povrchu: LÁSKA. NADĚJE. VÍRA.

Sorrento přistoupil se svou kopií Křišťálového klíče v ruce až ke dveřím. Zastrčil klíč do dírky a otočil jím. Nic se nestalo.

Pak vzhledl k těm třem slovům vytesaným do brány. „Láska, naděje, víra,“ přečetl je nahlas. Ani teď se ale nic nedělo.

Sorrento vyndal klíč, znovu odrecitoval ta tři slova, pak vložil klíč zpátky a otočil jím. Pořád nic.

Zatímco Aech, Art3mis a Shoto koukali na to video, já se zájmem pozoroval jejich obličej. Počáteční vzrušení a zvědavost postupně ustoupily soustředěnému výrazu, jak se pokoušeli vyřešit hádanku, kterou měli před sebou. „Pokaždé když se Sorrento naloguje, sleduje každý jeho krok tým konzultantů a výzkumníků,“ řekl jsem. „Na některých videozáznamech můžete slyšet jejich hlasy, když ho přes comlink zásobují návrhy a radami. Zatím mu moc nepomohli. Koukejte –“

Sorrento právě na videu podnikal další pokus o otevření brány. Dělal všechno přesně jako předtím, až na to, že tentokrát, když strčil Křišťálový klíč do dírky, otočil jím proti směru hodinový ručiček namísto po směru.

„Zkoušejí každou pitomost, jakou si jen dokážete představit,“ pokračoval jsem. „Sorrento odříkává ta slova na bráně latinsky. Elfsky. Klingonsky. Pak se úplně zbláznili do recitování První

epištoly Korintským, 13:13, biblických veršů, které ta tři slova obsahují. „Láska, naděje, víra“ jsou zřejmě taky jména tři umučených katolických světic. Posledních pár dní se z toho Sixeři snaží vydolovat nějaký význam.“

„Idioti,“ prohlásil Aech. „Halliday byl ateista.“

„Už pomalu propadají zoufalství,“ dodal jsem. „Sorrento vyzkoušel všechno možné snad kromě poklekání, tanečků před branou a toho, aby zastrčil do klíčové dírky vlastní růžovej prstík.“

„To bude nejspíš další bod na programu,“ poznamenal Shoto s úsměvem.

„Láska, naděje, víra,“ zadeklamovala Art3mis pomalu. Obrátila se ke mně. „Odkud já to znám?“

„Jo,“ přidal se Aech, „ta slova *fakticky* znějí povědomě.“

„Taky mi to chvíli trvalo, než jsem si je zařadil,“ řekl jsem.

Všichni se na mě vyčkávavě zadívali.

„Zkuste si je odříkat v obráceném pořadí,“ napověděl jsem jim. „Anebo ještě líp, *zazpívejte* si je v obráceném pořadí.“

Art3misiny oči se zúžily. „*Víra, naděje, láska,*“ odříkala. Zopakovala to tak ještě párkrát a po tváři se jí postupně rozléval výraz poznání. Pak zazpívala: „*Víra a naděje a láska...*“

Aech hned doplnil další verš: „*Srdce a mozek a tělo...*“

„Dohromady dává tři... a to je magické číslo!“ dokončil Shoto triumfálně.

„*Schoolhouse Rock!*“ vykřikli všichni jednohlasně.

„Vidíte?“ řekl jsem. „Věděl jsem, že na to přijdete. Nejste žádní pitomci.“

„Three Is a Magic Number, hudba a text Bob Dorough,“ odříkala Art3mis, jako by ty informace tahala z nějaké encyklopedie ve vlastní hlavě. „Zkomponována roku 1973.“

Usmál jsem se na ni. „Mám jistou teorii. Myslím, že se nám Halliday možná tímhle způsobem snaží sdělit, kolik klíčů je třeba k otevření Třetí brány.“

Art3mis se usmála a pak zazpívala: „*Na to jsou třeba tři.*“

„*Ani mň, ani víc,*“ pokračoval Shoto.

„*Nemusíš vědět nic,*“ doplnil Aech.

„Než že trojka,“ dokončil jsem já, „je magické číslo.“ Vytáhl jsem vlastní Křišťálový klíč a podržel ho před sebou. Ostatní udělali totéž. „Máme čtyři kopie klíče. Pokud se aspoň tři z nás dostanou k bráně, můžeme ji otevřít.“

„A co pak?“ zeptal se Aech. „To všichni vstoupíme do brány ve stejnou chvíli?“

„Co když bude moct branou projít jen jeden z nás, až se otevře?“ řekla Art3mis.

„Pochybuju, že by to Halliday nastavil takhle,“ namítl jsem.

„Kdo ví, na co ten potrhlej šašek myslel?“ odsekla Art3mis. „Pohrával si s náma na každém kroku týhle cesty a teď to dělá zas. Proč by jinak požadoval k otevření poslední brány tři kopie Křišťálového klíče?“

„Možná proto, že nás chtěl přimět, abychom spolupracovali?“ navrhl jsem.

„Nebo si jenom přál, aby soutěž skončila velkým, dramatickým finále,“ nadhodil Aech. „Zamyslete se nad tím. Pokud vstoupí do Třetí brány tři avataři v přesně stejném okamžiku, tak se z toho stane závod o to, kdo dokáže prolomit bránu a dostat se k vejci jako první.“

„Halliday byl ujetej, sadistickéj parchant,“ zamumlala Art3mis.

„Jo,“ pokýval hlavou Aech. „Tos vystihla.“

„Koukněte se na to takhle,“ ozval se Shoto. „Kdyby Halliday nenastavil Třetí bránu tak, aby k jejímu otevření byly třeba tři klíče... možná už by teď Sixeři to vejce měli.“

„Jenže Sixeři mají desítky avatarů s vlastními kopiemi Křišťálového klíče,“ namítl Aech. „Mohli by bránu otevřít třeba hned teď, kdyby byli dost chytří, aby zjistili jak.“

„Diletanti,“ prohlásila Art3mis. „Je to jenom jejich chyba, že neznají všechny texty *Schoolhouse Rock!* nazpaměť. Jak se ti blbové vůbec mohli dostat tak daleko?“

„Podváděním,“ odvětil jsem. „Zapomnělas?“

„No jo, to je pravda. Pořád mi to vypadává z hlavy.“ Usmála se na mě a já cítil, jak se pode mnou podlamují kolena.

„To, že Sixeři tu bránu zatím neotevřeli, ještě neznamená, že na to nakonec nepřijdou,“ upozornil Shoto.

Přikývl jsem. „Shoto má pravdu. Dřív nebo později jim to spojení se *Schoolhouse Rock!* dojde. Takže už dál nemůžeme ztrácet čas.“

„Dobrá, tak na co čekáme?“ řekl Shoto vzrušeně. „Víme, kde brána leží a jak ji otevřít! Tak se do toho dejme! A ať vyhraje ten nejlepší gunter!“

„Na něco zapomínáš, Shoto-san,“ upozornil Aech. „Tady Parzival nám zatím neřekl, jak prolomíme ten štít, probijeme se skrz sixerskou armádu a dostaneme se do hradu.“ Obrátil se ke mně. „Na tohle přece *máš* nějaký plán, ne, Zet?“

„Samozřejmě,“ řekl jsem. „Zrovna jsem se k tomu dostával.“ Udělal jsem rozmáchlé gesto pravou rukou a ve vzduchu mezi námi se objevil trojrozměrný hologram hradu Anorak. Celý hrad obklopovala průsvitná modrá sféra vytvořená Koulí Osuvoxu, která jej uzavírala nad zemí i pod ní. Ukázal jsem na ni. „Tenhle štít se zhroutí docela sám, v pondělí v poledne, asi šestatřicet hodin od této chvíle. A my si pak nakráčíme hlavním vchodem přímo až do hradu.“

„Takže štít se zhroutí, jo? A docela sám?“ zopakovala Art3mis. „Klany už tu sféru otloukají atomovkama celý dva týdny a nepodařilo se jim ji ani škrábnout. Jak to chceš zařídit, aby se zhroutila sama?“

„O to už jsem se postaral,“ odpověděl jsem. „Budete mi muset věřit.“

„Já ti věřím, Zet,“ řekl Aech. „Ale i když ten štít spadne, k tomu, abysme se dostali do hradu, si pořád budeme muset probíjet cestu tou největší armádou v OASIS.“ Namířil prst na hologram, který ukazoval sixerské jednotky rozmístěné kolem hradu těsně za hranicí sféry. „Takže co tihle lidi? A jejich tanky? A jejich bojový lodě?“

„Nejspíš budeme potřebovat malou pomoc,“ připustil jsem.

„Velkou pomoc,“ upřesnila Art3mis.

„A koho přesně to jako máme přesvědčit, aby nám pomohl vést válku proti celé sixerské armádě?“ zeptal se Aech.

„Všechny,“ prohlásil jsem. „Každického guntera na síti.“ Otevřel jsem další okno, v němž se ukázal ten krátký e-mail, který jsem sestavil těsně předtím, než jsem se nalogoval do Sklepa. „Tuhle zprávu rozešlu dneska v noci úplně všem uživatelům OASIS.“

Kolegové gunteři,

toto je den temna. Po letech klamání, vykořisťování a proradnosti se Sixerům nakonec podařilo penězi a podvody proniknout až ke vstupu do Třetí brány.

Jak víte, IOIablokovalo hrad Anorak ve snaze zabránit komukoli jinému dostat se k vejci. Také jsme zjistili, že k odhalení totožnosti gunterů, které považovali za hrozbu, používali nezákonných metod, a to se záměrem je unést a zavraždit.

Pokud gunteři po celém světě nespojí své síly, aby Sixery zastavili, dostanou se k vejci a soutěž vyhrají. A pak OASIS padne pod imperialistickou nadvládu IOI.

Čas nazrál. Náš útok na sixerskou armádu začne zítra v poledne OST.

Přidejte se k nám!

Se srdečným pozdravem,

Aech, Art3mis, Parzival a Shoto

„Proradnosti?“ zopakovala pochybovačně Art3mis, když to dočetla. „Používals lexikon, když jsi tohle psal?“

„Snažil jsem se, aby to znělo, víš, velkolepě,“ vysvětlil jsem. „Oficiálně.“

„Mně se to líbí, Zet,“ řekl Aech. „Úplně se z toho pění krev v žilách.“

„Díky, Aechu.“

„Takže tohle je ono? Tohle má bejt ten tvůj plán?“ zeptala se Art3mis. „Rozeslat po celým OASIS spam se žádostí o pomoc?“

„Víceméně jo. Tak zní plán.“

„A to si fakticky myslíš, že tam všichni prostě jen tak nakráčejí a pomůžou nám porazit Sixery?“ pokračovala. „Jenom tak pro nic za nic?“

„Ano,“ odpověděl jsem. „Myslím.“

Aech přikývl. „Má pravdu. Nikdo nechce, aby tu soutěž vyhráli Sixeři. A rozhodně nikdo nechce, aby IOI převzalo kontrolu nad OASIS. Lidi skočí po šanci trochu to Sixerům osolit. A kterej gunter

by si nechal ujít možnost zúčastnit se takový úžasný bitvy, co se určitě zapíše do dějin?“

„Nebudou si ale klany myslet, že se s nimi jenom snažíme manipulovat?“ ozval se Shoto. „Abychom se *my* sami mohli dostat k bráně?“

„Jasně že jo,“ řekl jsem. „Jenže spousta z nich už to vzdala. Všichni vědí, že konec Honu je za dveřma. Nemyslíš, že by většina lidí viděla jako vítěze soutěže radši nás namísto Sorrenta a Sixerů?“

Art3mis se nad tím na chvíli zamyslela. „Máš pravdu. Ten e-mail by vážně mohl zabrat.“

„Víš ty co, Zet,“ prohlásil Aech a plácl mě po zádech, „seš přímo ďábelsky zchytralej génius! Až ten e-mail vyletí do světa, média se z toho poserou! Ta zpráva se bude šířit jako stepní požár. Zítra touhle dobou už bude každěj avatar v OASIS na cestě na Chthonii.“

„Doufejme,“ řekl jsem.

„Ale jó, oni se ukážou, určitě,“ ozvala se Art3mis. „Kolik jich ale bude doopravdy bojovat, až zjistí, proti čemu to stojí? Většina z nich si tam nejspíš rozloží zahradní lehátka a s popcornem v ruce bude sledovat, jak nám natrhávají prdel.“

„To se rozhodně nedá vyloučit,“ připustil jsem. „Klany nám ale pomůžou, to vím určitě. Nemají co ztratit. A my nemusíme porazit celou sixerskou armádu. Stačí prosekat si v jejich řadách mezeru, proniknout dovnitř hradu a dostat se k bráně.“

„K bráně se musí dostat *tři* z nás,“ připomněl Aech. „Pokud se podaří probít dovnitř jenom jednomu nebo dvěma, jsme nahraný.“

„Správně,“ řekl jsem. „Takže bysme se měli všichni setsakramentsky snažit, aby nás nezabili.“

Art3mis a Aech se nervózně zasmáli. Shoto jen potřásl hlavou. „I když se nám povede bránu otevřít, pořád ještě se budeme muset poprat se samotnou bránou,“ upozornil. „Určitě bude těžší ji prolomit než ty první dvě.“

„S bránou si můžem dělat starosti později,“ namítl jsem. „Až se k ní dostanem.“

„Tak fajn,“ prohlásil Shoto. „Zkusme to.“

„Pod to se klidně podepíšu,“ přidal se Aech.

„Takže vy dva s tím vážně souhlasíte?“ ozvala se Art3mis.

„Máš snad lepší nápad, sestro?“ zeptal se Aech.

Pokrčila rameny. „Ne. Nic pořádného.“

„Tak dobrá,“ prohlásil Aech. „Je to dohodnutý.“

Zavřel jsem e-mail. „Pošlu každému z vás kopii téhle zprávy,“ řekl jsem. „Začnu ji rozesílat dneska večer všem ze svého seznamu kontaktů. Vy to vyvěste na svých blozích. Pusťte to do vysílání na svých POV kanálech. Máme na rozšíření téhle zprávy třicet šest hodin. To by mělo stačit, aby všichni hodili svoje avatary do gala a vyslali je na Chthonii.“

„Jakmile se tohle donese Sixerům, začnou se připravovat na útok,“ upozornila Art3mis. „Zmobilizují všechny síly.“

„Možná se tomu jenom zasmějí,“ namítl jsem. „Myslí si, že jejich štít je neproniknutelný.“

„To taky je,“ prohlásila Art3mis. „Takže doufám, že říkáš pravdu a že ho fakticky dokážeš odstřelit.“

„Žádný strachy.“

„Proč bych se měla strachovat?“ odsekla Art3mis. „Možná jsi zapomněl, ale momentálně jsem bezdomovec na útěku, kterému jde o život! Nalogovala jsem se z veřejného terminálu na letišti, kde platím za spojení po minutách. Odsud žádnou válku vést nemůžu, a tím míň pokoušet se překonat Třetí bránu. A nemám kam jít.“

Shoto přikývl. „Ani já nemyslím, že bych mohl zůstat, kde jsem. Sedím v pronajaté kóji ve veřejné manga kavárně v Osace. Moc soukromí tady nemám. A nepovažuji za nejbezpečnější tady zůstat, pokud mě hledají sixerští agenti.“

Art3mis se po mně podívala. „Nějaký návrhy?“

„Nerad vám to sděluju, lidi, ale já jsem momentálně taky bezdomovec nalogovaný z veřejného terminálu,“ řekl jsem. „Schovával jsem se před Sixery víc než rok, vzpomínáte?“

„Já mám obytný vůz,“ prohlásil Aech. „Klidně bych vás u sebe nechal bydlet. Nemyslím ale, že bych to během příštích šestatřiceti hodin stihl do Columbusu, Vancouveru a Japonska.“

„Myslím, že já bych vám možná mohl pomoci,“ pronesl najednou čísi hluboký hlas.

Všichni jsme nadskočili a obrátili se právě včas, abychom spatřili, jak se přímo za našimi zády objevil vysoký, šedovlasý

avatar. Byl to Velký a Mocný Og. Avatar Ogdena Morrowa. A nezhmotnil se pomalu, jak to avataři dělávali normálně, když se nalogovali do chatovací místnosti. Jednoduše se zničehonic zjevil, jako by tam byl celou dobu a teprve teď se rozhodl zviditelnit.

„Byl už někdo z vás někdy v Oregonu?“ zeptal se. „Touhle roční dobou je tam krásně.“

0033

VŠICHNI JSME NA OGDENA MORROWA chvíli jen mlčky ohromeně zírali.

„Jak jste se sem dostal?“ vypravil ze sebe konečně Aech, když se mu podařilo zvednout spadlou čelist z podlahy. „Tohle je soukromá chatovací místnost.“

„Ano, já vím,“ řekl Morrow. Zdál se být trochu na rozpacích. „Je mi to líto, ale už vás čtyři nějakou dobu odposlouchávám. A doufám, že přijmete mou upřímnou omluvu za takové narušení vašeho soukromí. Dopustil jsem se toho jen s těmi nejlepšími úmysly, to vás můžu ubezpečit.“

„Při vši náležitě úctě, pane,“ ozvala se Art3mis. „Neodpověděl jste na jeho otázku. Jak jste se vůbec dostal do téhle chatovací místnosti bez pozvání? A bez toho, aby kdokoli z nás věděl, že tu jste?“

„Odpusťte mi,“ odpověděl. „Chápu, že vás to asi dost znepokojuje. Nemusíte se ale bát. Můj avatar má spoustu jedinečných schopností, včetně toho, že může vstupovat do privátních chatovacích místností bez pozvání.“ Zatímco Morrow mluvil, přistoupil k jedné Aechově knihovniče a začal se probírat doplňky staříčkových RPG her. „Ještě před původním spuštěním OASIS, když jsme si s Jimem vytvořili své avatary, obdařili jsme je superuživatelským přístupem do celé simulace. Kromě toho, že byli nesmrtelní a nepřemožitelní, mohli naši avataři navíc proniknout v podstatě kamkoli a dělat naprosto všechno, co se jim zachtělo. Teď, když Anorak odešel, je můj avatar jediný s touhle mocí.“ Obrátil se obličejem k nám čtyřem. „Nikdo jiný vás odposlouchávat nemůže. Obzvlášť ne Sixeři. Kódovací protokoly chatovacích místností

OASIS jsou nepropustné jako skála, to vás ujišťuju.“ Malinko se uchichtl. „Tedy když pomineme moji přítomnosti tady.“

„To on převrhl tu hromádku komiksů!“ upozornil jsem Aecha. „Po naší první poradě tady, vzpomínáš? Říkal jsem ti, že to nebyl žádný výpadek softwaru.“

Og přikývl a provinile pokrčil rameny. „Byl jsem to já. Občas bývám děsně nemotorný.“

Zavládla další krátká chvíle ticha, během níž jsem konečně sebral odvahu promluvit přímo na Morrowa. „Pane Morrowe –“ začal jsem.

„Prosím,“ přerušil mě Morrow zvednutím ruky. „Říkejte mi Ogu.“

„Tak dobrá,“ řekl jsem a nervózně se zasmál. I za těchto okolností mě úplně ochromovalo, že stojím vedle takové celebrity. Nedokázal jsem uvěřit, že opravdu mluvím na *toho* Ogdena Morrowa. „Ogu. Nechtěl byste nám povědět, *proč* jste nás odposlouchával?“

„Protože vám chci pomoci,“ odpověděl. „A podle toho, co jsem slyšel před pár okamžiky, mám pocit, že by vám všem nejspíš přišla moje pomoc vhod.“ Vyměnili jsme si nervózní pohledy a Ogovi naše skepse očividně neunikla. „Nechápejte mě špatně, prosím,“ pokračoval. „Nehodlám vám dávat žádné nápovědy ani vám poskytnout jakoukoli informaci, která by vám pomohla najít vejce. To by přece pokazilo všechnu legraci, ne?“ Přistoupil zpátky k nám a jeho hlas najednou nabral vážný tón. „Těsně předtím, než Jim zemřel, jsem mu slíbil, že v jeho nepřítomnosti podniknu všechno, co bude v mých silách, abych ochránil ducha a integritu soutěže. Proto jsem tady.“

„Ale, pane – Ogu,“ namítl jsem, „ve svém životopise píšete, že jste s Jamesem Hallidayem posledních deset let jeho života vůbec nepromluvil.“

Morrow mi věnoval pobavený úsměv. „Ale no tak, chlapče,“ řekl. „Přece nevěříš všemu, co čteš.“ Zasmál se. „I když to tvrzení je v podstatě pravdivé. Posledních deset let jeho života jsem s Jimem vážně nemluvil. To až pár týdnů před jeho smrtí.“ Odmlčel se, jako by si oživoval vzpomínky. „V té době jsem ani nevěděl, že je nemocný. Jednoduše mi zčistajasna zavolal a setkali jsme se

v chatovací místnosti, dost podobné tady téhle. Potom mi řekl o své nemoci, o soutěži a o tom, co naplánoval. Dělal mu starosti, jestli v těch branách nezůstalo pár závad. A taky že by potom, co už tady nebude, mohly nastat nějaké komplikace, které by zabránily tomu, aby soutěž pokračovala tak, jak zamýšlel.“

„Tím myslíte něco, jako jsou Sixeři?“ zeptal se Shoto.

„Přesně tak,“ řekl Og. „Jako Sixeři. A tak mě Jim požádal, abych na soutěž dohlížel a abych zasáhl, pokud by to bylo nezbytné.“ Poškrábal se na bradě. „Pokud mám být upřímný, vůbec jsem o takovou odpovědnost nestál. Jenže šlo o poslední přání nejlepšího přítele, tak jsem souhlasil. Uplynulých šest let jsem všechno sledoval jen zpovzdálí. A i když Sixeři dělali všechno možné, aby vás vyřadili ze hry, vy čtyři jste to vždycky nějak ustáli. Jenže teď, když jsem poslouchal, jak na tom momentálně jste, myslím, že definitivně uzrál čas, abych podnikl nějaké kroky pro zachování integrity Jimovy hry.“

Art3mis, Shoto, Aech i já jsme se po sobě užasle podívali, jako bychom jeden u druhého hledali ujištění, že se nám tohle všechno jenom nezdá.

„Chci vám čtyřem nabídnout útočiště u sebe doma v Oregonu,“ oznámil Og. „Odsud budete moci uskutečnit svůj plán a dokončit soutěž v bezpečí, bez toho, abyste se museli bát, že vás sixerští agenti vystopují a rozkopnou vám dveře. Můžu každému z vás poskytnout nejmodernější imerzní simulátor, OASIS připojení s vláknovou optikou a všechno další, co byste mohli potřebovat.“

Další ohromené ticho. „Díky, pane!“ vybrebtl jsem konečně. Měl jsem co dělat, abych nepadl na kolena a nezačal se mu klanět.

„To je to nejmenší, co můžu udělat.“

„Je to neuvěřitelně laskavá nabídka, pane Morrowe,“ řekl Shoto. „Já ale žiju v Japonsku.“

„Já vím, Shoto,“ odpověděl Og. „Už jsem ti pronajal soukromý tryskáč. Čeká na letišti v Ósace. Pokud mi pošleš údaje o své současné pozici, zařídím pro tebe limuzínu, která tě tam vyzvedne a dopraví až na ranvej.“

Shoto se chvíli vůbec nezmohl na slovo, pak se hluboce uklonil. „Arigató, Morrow-san.“

„To nestojí za řeč, chlapče.“ Obrátil se k Art3mis. „Mladá dámo, jestli jsem to správně pochopil, ty jsi právě na vancouverském letišti, ano? I pro tebe jsem už zajistil dopravu. Řidič čeká u výdeje zavazadel a drží ceduli se jménem ‚Benatar‘. Vezme tě k letadlu, které jsem ti pronajal.“

Na vteřinku jsem myslel, že se mu pokloní i Art3mis. Pak se ale k Ogovi rozběhla a sevřela ho v mocném objetí. „Děkuju vám, Ogu,“ vykřikla. „Děkuju, děkuju, děkuju!“

„To nestojí za řeč, drahoušku,“ prohlásil s rozpačitým smíchem. Když ho konečně pustila, obrátil se k Aechovi a ke mně. „Aechu, pochopil jsem, že ty máš svůj vůz a že jsi momentálně poblíž Pittsburghu?“ Aech přikývl. „Pokud by tě neobtěžovalo zajet do Columbusu a vyzvednout tam tady svého kamaráda Parzivala, zajistím vám tryskáč, který vás oba vyzvedne na columbuském letišti. Tedy, pokud vám, hoši, nevádí cestovat spolu?“

„Ne, zní to skvěle,“ řekl Aech a úkosem se po mně podíval. „Díky, Ogu.“

„Ano, i já děkuju,“ přidal jsem se. „Jste naše spása.“

„To doufám.“ Pochmurně se na mě usmál a pak se obrátil i k ostatním. „Bezpečnou cestu vám všem. Brzo se uvidíme.“ A potom stejně rychle, jako se objevil, zase zmizel.

„No, to fakt zabolí,“ obrátil jsem se k Aechovi. „Art3mis a Shoto dostanou limuzíny a já se musím kodrcat na letišti zrovna s tebou? A navíc v nějakým obytným křápu?“

„Není to žádný křáp,“ odvětil Aech se smíchem. „A klidně si můžeš vzít taxíka, pitomče.“

„Tohle bude zajímavé,“ poznamenal jsem a pokradmu vrhl rychlý pohled na Art3mis. „Konečně se my čtyři setkáme osobně.“

„Bude to čest,“ prohlásil Shoto. „Už se na to těším.“

„Jo,“ řekla Art3mis s pohledem upřeným na mě. „Nemůžu se dočkat.“

~ ~ ~

Když se Shoto a Art3mis odhlásili, udal jsem Aechovi svou současnou polohu. „Je to pobočka Pod proudem. Zavolej mi, až sem dorazíš, a sejdem se před vchodem.“

„Dobře,“ řekl. „Poslyš, měl bych tě varovat. Nevypadám vůbec jako můj avatar.“

„No a? Kdo jo? Já ve skutečnosti nejsem zdaleka tak vysoký. Ani svalnatý. A nos mám maličko větší –“

„Jen jsem tě chtěl upozornit. Až se uvidíme... možná to pro tebe bude trochu šok.“

„Fajn. Tak proč mi zkrátka neřekneš, jak ve skutečnosti vypadáš?“

„Už jsem na cestě,“ přešel moji otázku. „Uvidíme se za pár hodin, dobře?“

„Tak jo. Jed' opatrně, amigo.“

Navzdory tomu, co jsem řekl Aechovi, mě vědomí, že se s ním po všech těch letech mám sejít osobně, znervózňovalo víc, než jsem byl ochoten přiznat. Nebylo to ale nic ve srovnání s narůstajícím očekáváním, které ve mně budila vyhlídka na setkání s Art3mis, až dorazíme do Oregonu. Snahy představit si přímo ten konkrétní okamžik mě plnily směsí vzrušení a trapného strachu. Jaká asi bude ve skutečnosti? Nebyla ta fotka, co jsem viděl v její složce, nakonec podvrh? Mám u ní ještě vůbec nějakou šanci?

S vynaložením herkulovského úsilí se mi ji podařilo vytěsnit z hlavy tím, že jsem se přinutil soustředit na nadcházející bitvu.

Jakmile jsem se odhlásil z Aechova Sklepa, rozeslal jsem svůj e-mail „Volání do zbraně“ jako globální oznámení všem uživatelům OASIS. Protože jsem věděl, že většina těchhle e-mailů neprojde skrz spamové filtry, umístil jsem ho navíc na všechna gunterská diskusní fóra. Pak jsem ještě pořídil krátký videozáznam, na kterém ho můj avatar nahlas čte, a nechal jej na nekonečné smyčce běžet na svém POV kanálu.

Informace se rozšířila rychle. Během hodiny se náš plán útoku na hrad Anorak stal hlavní zprávou všech stanic, provázenou titulky jako **GUNTEŘI VYHLAŠUJÍ TOTÁLNÍ VÁLKU SIXERŮM a PŘEDNÍ GUNTEŘI OBVIŇUJÍ IOI Z ÚNOSU A VRAŽDY a JE HON NA HALLIDAYOVO VELIKONOČNÍ VEJCE DEFINITIVNĚ U KONCE?**

Některé zpravodajské kanály už vysílaly video s Daitovou smrtí, které jsem jim poslal, doprovázené textem Sorrentova memoranda,

s tím, že obojí pochází z anonymního zdroje. IOI prozatím odmítalo cokoli z toho komentovat. Touhle dobou už Sorrento určitě ví, že se mi nějakým způsobem podařilo získat přístup do soukromé databáze Sixerů. Přál jsem si, abych mohl vidět jeho obličej, když se dozvěděl, jak jsem to provedl – že jsem strávil celý týden jen pár pater pod jeho kanceláří.

Příštích pár hodin jsem věnoval vyzbrojování svého avatara a taky jsem sám sebe duševně připravoval na to, co mě asi čeká. Když už jsem nedokázal udržet oči otevřené, rozhodl jsem se dopřát si krátkého šlofika, než dorazí Aech. Deaktivoval jsem na svém účtu automatické odlogování a usnul v haptickém křesle zachumlaný do nové bundy namísto deky, přičemž jsem v jedné ruce svíral pistoli, kterou jsem si před pár hodinami koupil.

~ ~ ~

Po nějaké době mě prudce probudil zvuk Aechova vyzváněcího tónu. Volal mi, že už stojí venku. Vyhrabal jsem se z křesla, posbíral svoje věci a vrátil vypůjčené vybavení u přepážky. Když jsem vyšel na ulici, zjistil jsem, že se mezitím snesla noc. Závan mrazivého vzduchu na mě působil, jako by mi někdo do obličeje vychrstnul kbelík ledové vody.

Aechův nevelký obytný vůz stál jen pár yardů ode mne zaparkovaný u obrubníku. Byl to SunRider v barvě moka, asi dvacet stop dlouhý a přinejmenším dvacet let starý. Střechu a většinu kapoty vozu pokrývala mozaika solárních panelů a navíc vydatná vrstva rzi. Okna měl vůz černě tónovaná, takže dovnitř jsem neviděl.

Zhluboka jsem se nadechl a přebrodil se břechkou, která pokrývala chodník. Cítil jsem přítom podivnou kombinaci strachu a vzrušení. Když jsem došel až k obytnému vozu, dveře zhruba ve středu pravé strany se otevřely a k chodníku sjely krátké skládací schůdky. Vlezl jsem dovnitř a dveře se za mnou zavřely. Ocítl jsem se v malinkaté kuchyňce. Byla tam tma, až na naváděcí světla zasazená do koberce na podlaze. Po levici jsem viděl malou ložničku v zadní části, vklíněnou do volného prostoru nad baterií, která vůz poháněla. Obrátil jsem se, pomalu prošel napříč potmělou kuchyní a pak odtáhl korálkový závěs zakrývající vchod do kabiny.

Na sedadle řidiče seděla podsaditá Afroameričanka, pevně svírala volant a upřeně hleděla přímo před sebe. Byla zhruba mého věku, s krátkými kudrnatými vlasy a čokoládovou pletí, která jako by hrála všemi barvami v tlumeném světle ukazatelů na přístrojové desce. Na sobě měla staré tričko z koncertní šňůry *Rush 2112*. Číslo se jí vlnilo přes mohutné poprsí. Kromě toho měla vybledlé černé džíny a ocvočkované armádní boty. Připadalo mi, že se třese zimou, i když v kabině bylo příjemně teplo.

Chvilí jsem tam jen tak stál, mlčky na ni hleděl a čekal, až vezme na vědomí mou přítomnost. Konečně se přece jen obrátila a usmála se na mě, a ten úsměv jsem okamžitě poznal. Byl to ten stejný širokánský úsměv, který jsem viděl už tisíckrát předtím ve tváři Aecheva avatara během těch nespočetných nocí, které jsme trávili společně v OASIS, hloupě vtipkovali a koukali na špatné filmy. A její úsměv nebyl jedinou věcí, která mi přišla povědomá. Taky jsem poznal její oči a črty tváře. Neměl jsem nejmenší pochyby. Ta mladá žena, co tady seděla přede mnou, byla můj nejlepší kamarád Aech.

Zaplavila mě vlna smíšených emocí. Šok postupně ustoupil pocitu zrady. Jak mě mohl – *mohla* – celé ty roky takhle klamat? Cítil jsem, že mi obličej rudne rozpaky, když jsem si vzpomněl na všechny ty pubertácké intimnosti, které jsme si vyměňovali s Aechem. S osobou, které jsem bezvýhradně věřil. S někým, o kom jsem si myslel, že ho znám.

Když jsem nic neříkal, sklouzla pohledem k vlastním botám a už u nich zůstala. Ztěžka jsem se, s očima stále upřenýma na ni, svezl na místo spolujezdce. Neměl jsem nejmenší ponětí co říct. Ona po mně dál vrhala kradmé pohledy, vždycky ale nervózně ucukla. Pořád se třásla.

Pokud jsem však cítil nějaký vztek nebo ponížení, rychle to vyprchalo.

Nedokázal jsem se ovládnout. Najednou jsem se hlasitě rozesmál. Nebyla v tom žádná hrubost a hned mi bylo jasné, že to pochopila, protože její ramena se trochu uvolnila a ona si ulehčeně oddechla. Pak se rozesmála taky. Přišlo mi, že je to takový ten zpola smích, zpola pláč.

„Ahoj, Aech,“ řekl jsem, když jsme se konečně uklidnili. „Jak se máš?“

„Docela to ujde, Zet,“ odpověděla. „Samej sluneční jas a duha.“ I její hlas zněl povědomě. Jenom nebyl tak hluboký jako na síti. Celou tu dobu ho měnila s pomocí softwaru.

„No,“ prohodil jsem. „Takže se konečně vidíme. Takovíhle jsme.“

„Jo,“ přitakala Aech. „Takovíhle jsme.“

Zavládlo trapné ticho. Na moment jsem zaváhal, nebyl jsem si jistý, co mám dělat. Pak jsem poslechl svůj instinkt, natáhl se přes ten úzký prostor mezi námi a sevřel ji v náručí. „Rád tě poznávám, příteli,“ prohlásil jsem. „Děkuju, žes mě přijela vyzvednout.“

Oplatila mi to objetí. „Taky tě ráda vidím,“ řekla. A poznal jsem, že to myslí vážně.

Pustil jsem ji a zase se posadil. „Teda, Aech,“ pokračoval jsem s úsměvem, „věděl jsem, že máš nějaké tajemství. Nikdy by mě ale nenapadlo...“

„Co?“ řekla trochu defenzivně. „Nikdy tě nenapadlo co?“

„Že ten slavný Aech, proslulý gunter a nejobávanější a nejzarputilejší bojovník v arénách po celým OASIS, je ve skutečnosti vlastně...“

„Tlustá černá pipka?“

„Chystal jsem se říct ‚mladá Afroameričanka‘.“

Její obličej potemněl. „Měla jsem svý důvody, proč jsem ti to nikdy neřekla, jestli chceš něco vědět.“

„A určitě dobrý,“ řekl jsem. „Na těch ale přece ve skutečnosti vůbec nezáleží.“

„Fakticky?“

„Jasně že ne. Jsi můj nejlepší kamarád, Aech. Můj *jediný* kamarád, pokud mám být upřímný.“

„No, stejně bych ti to ráda vysvětlila.“

„Fajn. Nemohlo by to ale počkat, až budeme ve vzduchu?“ navrhl jsem. „Čeká nás dlouhá cesta. A budu se cítit daleko bezpečněji, až nám z tohotohle města zůstane jen obláček prachu za patama.“

„Tak jo, vyrážíme, amigo,“ řekla a zařadila rychlost.

~ ~ ~

Aech dorazila podle Ogových pokynů do soukromého hangáru poblíž columbuského letiště, kde na nás čekal malý luxusní tryskáč. Og zařídil, aby Aechin obytný vůz uskladnili v nedalekém hangáru, jenže byl dlouhá léta jejím domovem a poznal jsem, jak je jí nepříjemné, že ho má teď opustit.

Když jsme se přiblížili k tomu tryskáči, oběma nám spadla čelist ohromením. Už jsem samozřejmě viděl na obloze letadla i předtím, nikdy jsem si ale žádné neměl šanci prohlédnout zblízka. Cestování tryskáčem si mohli dopřávat jenom bohatí. Fakt, že si Og mohl bez mrknutí oka dovolit pro nás pronajmout hned tři tryskáče, jen dokazoval, jak šíleně bohatý musí být.

Letadlo bylo plně automatizované, takže na palubě nemělo žádnou posádku. Poletíme docela sami. Klidný hlas autopilota nás přivítal na palubě a pak nás upozornil, abychom se připoutali a připravili na start. Během pár minut už jsme byli ve vzduchu.

Ani jeden z nás nikdy dřív neletěl, takže první hodinu cesty jsme jenom vyhlíželi z oken, uchvácení vyhlídkou, která se nám nabízela, zatímco jsme se řítili zemskou atmosférou ve výšce deseti tisíc stop na západ do Oregonu. Až teprve když ten pocit novoty trochu vyprchal, poznal jsem, že je Aech konečně připravená promluvit.

„Tak do toho, Aech,“ pobídl jsem ji. „Povídej.“

Blýskla po mně tím svým širokánským úsměvem a zhluboka se nadechla. „Celá ta záležitost byl původně mámin nápad,“ řekla. A pak se pustila do zkrácené verze svého životního příběhu. Její pravé jméno, jak mi prozradila, znělo Helen Harrisová. Byla jen o pár měsíců starší než já. Vyrůstala v Atlantě, kde ji vychovávala pouze matka. Otec jí zemřel v Afghánistánu, když byla ještě miminko. Její matka, Marie, pracovala z domu v internetovém středisku pro zpracování dat. Podle Mariina názoru představovalo OASIS tu úplně nejlepší věc, jaká kdy ženy a barevné potkala. Už od samého začátku používala Marie při všech svých aktivitách na internetu bílého avatara mužského rodu, kvůli značnému rozdílu v tom, jak s ní jednali, a příležitostem, které se jí otevíraly.

Když se Aech prvně připojila na OASIS, poslechla radu své matky a vytvořila si avatara v podobě muže a navíc bělocha. Aech, přepis písmene „H“, byla přezdívka, kterou jí dala máma, když byla

ještě batole, takže se rozhodla ji použít i jako jméno pro svou onlineovou osobnost. Při podávání přihlášky do školy na internetu, kterou začala navštěvovat o pár let později, zalhala její matka o rase i pohlaví své dcery. Když musela Aech poskytnout fotku do školního profilu, předložila jim fotorealistické zpodobení obličeje svého avatara, který vymodelovala podle rysů vlastní tváře.

Aech se mi svěřila, že se s matkou neviděla ani s ní nemluvila od chvíle, kdy o svých osmnáctých narozeninách odešla z domu. Toho dne jí totiž Aech konečně řekla pravdu o své sexuální orientaci. Matka zpočátku odmítala uvěřit, že je lesbička. Pak jí ale Helen prozradila, že už skoro rok randí s dívkou, s níž se seznámila přes internet.

Uvědomoval jsem si, že zatímco mi Aech tohle všechno vypráví, pozorně sleduje moje reakce. Pro mě to ale zas až takové překvapení nebylo. Za těch pár posledních let jsme s Aech při mnoha příležitostech probírali náš společný obdiv k ženským tvarům. Vlastně se mi ulevilo, když jsem se dozvěděl, že mi nelhala aspoň v tomto směru.

„Jak reagovala tvoje máma, když zjistila, že chodíš s holkou?“ zeptal jsem se.

„No, ukázalo se, že má vlastní hluboko zakořeněné předsudky,“ řekla Aech. „Vykopla mě z domu a prohlásila, že už mě nikdy nechce vidět. Na nějakou dobu se ze mě stal bezdomovec. Bydlela jsem v nejrůznějších útulcích. Nakonec jsem si ale soutěžením v bojových arénách na OASIS vydělala dost, abych si koupila vlastní obytný vůz, a od té doby bydlím v něm. Jsem pořád na cestách, obvykle zastavuju, jenom když potřebuju dobít baterie.“

Jak jsme si tak povídali a procházeli všemi těmi seznamovacími rituály, došlo mi najednou, že my dva už se ve skutečnosti *známe*, a to natolik, jak je to u dvou lidí vůbec možné. Znali jsme se celé roky, a to tím nejintimnějším způsobem. Vytvořilo se mezi námi pouto na čistě duševní úrovni. Já jí rozuměl, věřil jsem jí a měl ji rád jako svého nejdražšího přítele. Nic z toho se nezměnilo, a ani to nemohlo změnit něco tak bezvýznamného, jako bylo její pohlaví, barva kůže nebo sexuální orientace.

Zbytek letu mi uběhl mžiknutím oka. S Aech jsme rychle zapadli do starého zažitého rytmu, a zanedlouho už jsem měl pocit, jako bychom se octli zpátky ve Sklepě a klábosili při hraní Quaku nebo Joustu. V nejmenším jsem se nebál, že by naše přátelství ve skutečném světě vyvanulo, až náš tryskáč přistane na Ogově soukromé ranveji v Oregonu.

Letěli jsme přes celou zemi na západ, pár hodin před postupujícím sluncem, takže byla ještě tma, když jsme přistáli. Aech i já jsme zůstali jako omráčení, když jsme vystoupili z letadla, a jen užasle zírali na scenérii, která se před námi otevírala. I v nejasném měsíčním světle se nám nabízel úchvatný pohled. Ze všech stran nás obklopovaly temné, vysoko se pnoucí siluety pohoří Wallowa. Po dně údolí za našimi zády se táhly řady modrých přístávacích světel vyznačujících Ogovo soukromé letiště. Přímo před námi se na okraji ranveje zvedalo strmé kamenné schodiště až k velkolepému sídlu osvětlenému reflektory, které stálo na plošině poblíž úpatí horského hřebene. V dále jsem zahlédl několik vodopádů, prýstících z vrcholků za Morrowovým sídlem.

„Vypadá to přesně jako Roklinka,“ řekla Aech. Ta slova mi doslova brala z úst.

Přikývl jsem. „Vážně to vypadá přesně jako Roklinka v sérii *Pán prstenů*,“ přitakal jsem s pohledem stále obdivně upřeným vzhůru. „Ogova manželka byla velká Tolkienova fanynka, vzpomínáš? Tohle místo vybudoval pro ni.“

Za zády jsme uslyšeli elektrický hukot, to když se schůdky tryskáče zatáhly a zavřel se poklop. Motory znovu naskočily a letadlo, připravené odstartovat, se obrátilo. Stáli jsme tam a sledovali ho, jak se zvedá zpátky k jasné, hvězdnaté obloze. Pak jsme se otočili a pustili se vzhůru po schodišti, které vedlo k domu. Když jsme konečně dospěli až na vrchol, už tam na nás čekal Ogden Morrow.

„Vítejte, přátelé,“ zahřimal Og a na přivítanou k nám natáhl obě ruce. Měl na sobě župan s tartanovým vzorem a pantofle s králíčky. „Vítejte u mne doma!“

„Děkujeme, pane,“ řekla Aech. „Díky, že jste nás sem pozval.“

„Á, takže ty musíš být Aech,“ odvětil a uchopil její ruku do svých. Jestli ho její vzhled překvapil, nedal to v nejmenším najevo. „Poznávám tvůj hlas.“ Mrknul na ni a sevřel ji v medvědíh objetí. Pak se obrátil a objal pro změnu zase mě. „A ty jsi určitě Wade – tedy vlastně Parzival! Vítejte! Vítejte! Je to pro mne skutečně čest, že vás oba poznávám!“

„Pro nás je to čest,“ bránil jsem se. „Nikdy vám nebudeme moct dost poděkovat za vaši pomoc.“

„Už jste mi poděkovali a zaž, tak toho nechte!“ prohlásil. Otočil se a vedl nás přes rozlehlý zelený trávník ke svému obrovitému domu. „Ani nedokážu vypovědět, jak je to úžasné mít tu zase návštěvu. Nerad to říkám, ale od doby, co Kira zemřela, tady žiju úplně sám.“ Na moment se odmlčel, pak se rozesmál. „Sám, až na všechny ty kuchaře, služebné a zahradníky, pochopitelně. Ti tady ale taky bydlí, takže je rozhodně nemůžu považovat za hosty.“

Ani já, ani Aech jsme nevěděli, co odpovědět, a tak jsme se pořád jen usmívali a přikyvovali. Až po chvíli jsem sebral odvahu, abych promluvil: „Ostatní ještě nedorazili? Shoto a Art3mis?“

Něco na způsobu, jakým jsem pronesl jméno „Art3mis“, vyvolalo u Morrowa smích, dlouhý a hlasitý. Po pár vteřinách jsem si uvědomil, že Aech se mi směje taky.

„Co?“ řekl jsem. „Co je tady tak legračního?“

„Ano,“ odpověděl konečně Og, stále s úsměvem ve tváři. „Art3mis přiletěla jako první, před několika hodinami, a Shotovo letadlo tady přistálo asi třicet minut předtím, než jste dorazili vy.“

„Setkáme se s nimi hned teď?“ zeptal jsem se. Vzhledem k tomu, že jsem se snažil skrývat úzkost ve svém hlase, jsem podával mimořádně chabý výkon.

Og zavrtěl hlavou. „Art3mis měla pocit, že kdybyste se vy dva setkali hned, zbytečně by vás to rozptylovalo. Chtěla s tím počkat až po té ‚velké události‘. A Shoto s jejím názorem zjevně souhlasil.“ Chvilí studoval můj obličej. „Nejspíš to tak vážně bude nejlepšší, víš. Máte před sebou všichni náročný den.“

Přikývl jsem a v duchu pocítil podivnou směs úlevy a zklamání.

„Kde jsou teď?“ zeptala se Aech.

Og zvedl triumfálně zaťatou pěst nad hlavu. „Už jsou nalogovaní a připravují váš útok na Sixery!“ Jeho hlas se ozvěnou rozléhal po okolí a odrážel od vysokých kamenných zdí sídla. „Následujte mě! Hodina H se pomalu blíží!“

Ogovo nadšení mě vrátilo zpátky do reality a já ucítil, jak se mi hluboko uvnitř stahuje žaludek. Kráčeli jsme za tím naším dobrodincem v županu přes rozlehlé nádvoří zalité měsíčním svitem. Když jsme se přiblížili k hlavní budově, minuli jsme malou, plotem obehnanou zahrádku plnou květin. Ta zahrada stála na velice zvláštním místě a já nedokázal pochopit proč, dokud jsem nezahlédl velký náhrobní kámen v jejím středu. Pak mi došlo, že tohle musí být hrob Kiry Morrowové. I v jasném světle měsíce však náhrobek zůstával příliš temný, aby se mi podařilo rozeznat nápis na kameni.

Og nás vedl přímo k okázalému hlavnímu vchodu svého sídla. Světla uvnitř byla vypnutá, ale namísto aby je rozsvítil, sňal Morrow ze zdi nefalšovanou *pochodeň*, a tou nám pak svítil na cestu. I v mdlé záři pochodně mě velkolepost toho místa přímo omračovala. Zdi pokrývaly obří tapisérie a neskutečná sbírka uměleckých děl, zatímco chodby lemovaly kamenné chrliče a brnění.

Jak jsme tak kráčeli za Ogem, podařilo se mi po chvíli konečně sebrat dost odvahy, abych na něj promluvil: „Poslyšte, vím, že na to nejspíš není ta nejlepší doba. Jsem ale obrovský fanoušek vašeho díla. Vyrůstal jsem na vzdělávacích hrách Halcydonia Interactive. Naučily mě číst, psát, počítat, řešit hádanky...“ Pokračoval jsem v tom blábolení, zatímco jsme procházeli chodbami, opěvoval jsem všechny své oblíbené halcydoniánské tituly a docela klasicky se před Ogem ztrapňoval.

Aech si musela myslet, že mu lezu do zadku, protože se během celého toho mého nesouvislého monologu uchichtávala, ale Og to vzal s naprostým klidem. „Je úžasné slyšet něco takového,“ řekl, a vypadal, že z toho má upřímnou radost. „S mojí manželkou jsme byli na tyhle hry nesmírně pyšní. Těší mě, že na ně vzpomínáš s láskou.“

Zahnuli jsme za roh a v tu chvíli jsme s Aech oba ztuhli ohromením, protože jsme stanuli před vstupem do obří místnosti, kde se táhly řady a řady starých videoherních automatů. Oba jsme věděli,

že to musí být sbírka klasických videoher Jamese Hallidaye – sbírka, kterou v závěti odkázal právě Morrowovi. Og se ohlédl, a když viděl, jak lelkuje u vchodu, rychle se vrátil, aby nás trochu popohnal.

„Slibuju, že vás tu provedu později, až bude celé to pozdvížení za náma,“ řekl Og trochu zadýchaně. Pohyboval se rychle na člověka jeho věku a tělesné konstituce. Dovedl nás po točitém schodišti dolů k výtahu, který nás svezl o několik pater níž do Ogova suterénu. Tady jsme našli výzdobu o poznání modernější. Následovali jsme Oga bludištěm chodeb pokrytých koberci, až jsme dorazili k řadě sedmi kruhových dveří opatřených čísly.

„A jsme tady!“ prohlásil Morrow a zamával pochodní. „Tohle jsou moje imerzní kóje OASIS. Jsou to všechno nejmodernější simulátory Habashaw. IOR-devatenáct tisíc čtyři sta.“

„Devatenáct tisíc čtyři sta? Děláte si legraci?“ Aech tiše hvízdla. „Fantazie.“

„Kde jsou ostatní?“ zeptal jsem se a nervózně se rozhlédl kolem.

„Art3mis a Shoto už sedí v kójiích dva a tři,“ řekl. „Jednička je moje. Vy dva si můžete vybrat z těch zbylých.“

Zadíval jsem se na ty dveře a v duchu přemýšlel, za kterými je asi Art3mis.

Og ukázal na konec chodby. „V převlékárnách najdete haptické kombinézy všech velikostí. Takže se jděte převléct a upravit!“

Na jeho tváři se objevil široký úsměv, když jsme se s Aech po pár minutách vynořili z převlékárny, každý ve zbrusu nové haptické kombinéze a rukavicích.

„Nádhera!“ prohlásil Og. „A teď si vyberte kóji a nalogujte se. Hodiny tikají!“

Aech se po mně ohlédla. Poznal jsem, že chce něco říct, ale jako by jí scházela slova. Po pár vteřinách ke mně jen natáhla ruku v rukavici. Stiskl jsem ji.

„Hodně štěstí, Aech,“ popřál jsem jí.

„Hodně štěstí, Zet,“ odpověděla. Pak se obrátila k Ogovi a řekla: „Ještě jednou díky, Ogu.“ Než stihl odpovědět, stoupla si na špičky a políbila ho na tvář. Pak zmizela ve dveřích kóje číslo čtyři a ty se za ní se zasyčením zavřely.

Og se za ní usmál a pak se obrátil ke mně. „Vaší čtveřici fandí celý svět. Pokuste se ho nezklamat.“

„Dáme do toho všecko.“

„Já vím, že ano.“ Nabídl mi ruku a já mu jí potřásl.

Vykročil jsem ke své imerzní kóji, pak jsem se ale ještě otočil. „Ogu, můžu vám položit jednu otázku?“ zeptal jsem se.

Zvedl obočí. „Pokud se mě chceš zeptat, co je uvnitř Třetí brány, tak nemám tušení,“ řekl. „A i kdyby ano, nepověděl bych ti to. Měl bys vědět, že...“

Zavrtěl jsem hlavou. „Ne, o to tady nejde. Chtěl jsem se zeptat, co ukončilo vaše přátelství s Hallidayem. V žádných materiálech, co jsem kdy prostudoval, se mi to nepodařilo najít. Co se stalo?“

Morrow si mě chvíli upřeně prohlížel. Položili mu tuhle otázku v různých interview už mnohokrát předtím a on ji vždycky přešel mlčením. Netuším, proč se to rozhodl říct právě mně. Možná jen celé ty roky čekal, až to bude někomu moci povědět.

„Bylo to kvůli Kiře. Mé ženě.“ Na moment se odmlčel, pak si odkašlal a pokračoval. „Stejně jako já i on ji miloval už od střední školy. Nikdy ovšem nenašel odvahu jí to dát najevo. Takže ona nevěděla, co k ní cítí. A netušil jsem to ani já. Řekl mi o tom teprve tehdy, když jsem s ním mluvil naposledy, těsně předtím, než umřel. I tehdy pro něj bylo těžké se mi svěřit. Jimovi to s lidmi nikdy moc nešlo, ani nedokázal projevovat své city.“

Mlčky jsem přikývl a čekal, co přijde dál.

„Myslím, že i potom, co jsme se s Kirou zasnoubili, se Jim pořád v duchu oddával tajným fantaziím, že mě o ni připraví. Když jsme se ale vzali, musel se těch představ vzdát. Řekl mi, že se mnou přestal mluvit kvůli nepřekonatelné žárlivosti, kterou cítil. Kira byla jediná žena, kterou kdy miloval.“ Morrowovi uvízla slova v hrdle. „Dokážu pochopit, proč to Jim takhle prožíval. Kira byla naprosto mimořádná žena. Nešlo se do ní nezamilovat.“ Usmál se na mě. „Ty přece víš, jaké to je, potkat někoho takového, ne?“

„Ano,“ přiznal jsem. A pak, když jsem si uvědomil, že už mi k tomu tématu nemá co říct, jsem dodal: „Děkuju, pane Morrowe. Díky, že jste mi to všechno pověděl.“

„Není zač,“ odvětil. Pak přistoupil ke své imerzní kóji a dveře se roztáhly. Všiml jsem si, že jeho simulátor uvnitř je specificky upravený a obsahuje i několik zvláštních komponentů, včetně OASIS konzoly, která měla podobu staříckého Commodore 64. Ještě jednou se po mně ohlédl. „Hodně štěstí, Parzivale. Budeš ho potřebovat.“

„Co máte v plánu dělat?“ zeptal jsem se. „Až se začne bojovat?“

„Sedět a všechno to sledovat, samozřejmě!“ prohlásil. „Podle všeho to bude ta nejvelkolepější bitva v dějinách videoher.“ Ještě naposledy se na mě usmál, pak prošel dveřmi a byl pryč, a já zůstal docela sám v tlumeně osvětlené chodbě.

Pár minut jsem tam jen tak stál a uvažoval o všem, co mi Morrow pověděl. Pak jsem přistoupil k vlastní imerzní kóji a vstoupil dovnitř.

Byla to malá kulovitá místnost. Nablýskané haptické křeslo viselo ve vzduchu na kloubovém hydraulickém rameni připevněném ke stropu. Nenašel jsem tam žádný všesměrový běžecký treňažer, protože tuto funkci plnila sama místnost. Jakmile jste se nalogovali, mohli jste kráčet nebo běžet kterýmkoli směrem a koule kolem vás a pod vámi se otáčela, čímž bránila, abyste se dotkli zdi. Jako byste se ocitli uvnitř obrovského běhacího válce pro křečka.

Nasoukal jsem se do křesla a ucítil, jak se přesně přizpůsobuje konturám mého těla. Z křesla se vysunulo robotické rameno a nasadilo mi na obličej zbrusu nový vizor Oculance. Ten se také automaticky přizpůsobil, aby mi dokonale sedl. Vizor oskenoval mé sítnice a systém mě pobídl, abych pronesl nové heslo: „Příliš mnoho tajemství.“

Zhluboka jsem se nadechl, když mě systém připojoval na síť.

0034

BYL JSEM PŘIPRAVENÝ TO ROZBALIT.

Můj avatar byl zahalený tak důkladně, že mu sotva koukaly oči, a po zuby ozbrojený. Spakoval jsem si tolik magických předmětů a výzbroje, kolik jsem jen dokázal vtěsnat do svého inventáře.

Všechno bylo na místě. Náš plán se rozjel. Nastal čas vyrazit.

Vstoupil jsem do hangáru své pevnosti a stiskl tlačítko na zdi, kterým jsem otevřel výstupní vrata. Pomalu se rozjela do stran a odhalila startovací tunel, jenž vedl na povrch Falca. Minul jsem X-wing i *Vonneguta* a došel až na konec ranveje. Dneska si nevezmu ani jednoho z nich. Obojí to byly dobré lodě s úžasnou výzbrojí i obrannými prostředky, žádné z těchto plavidel mi ale nemohlo zajistit dostatečnou ochranu v tom grandiózním brajglu, který se na Chthonii nejspíš strhne. Naštěstí jsem teď měl k dispozici nový způsob dopravy.

Vyndal jsem z inventáře svého avatara dvanáctipalcového robota Leopardona a postavil ho opatrně na ranvej. Krátce předtím, než mě zatklo IOI, jsem si vyšetřil trochu času, abych tu hračku pořádně prozkoumal a odhalil její schopnosti. Moje původní předpoklady se potvrdily, ten robot byl ve skutečnosti opravdu mocným magickým předmětem. Netrvalo mi dlouho najít příkazové slovo potřebné k jeho aktivaci. Stejně jako v původním televizním seriálu společnosti Toei *Supaidaman* jste robota oživilí jednoduše tím, že jste vykřikli jeho jméno. Udělal jsem to i teď, napřed jsem ale od něj z opatrnosti slušný kus cesty vycouval, než jsem zařval: „Leopardon!“

Uslyšel jsem pronikavé zaskřípění, které znělo, jako když se bortí kov. Vzápětí ten původně drobný robot narostl do výšky skoro sto

metrů. Vrcholek robotovy hlavy teď vyčníval z otevřených vrat startovacího tunelu ve stropě hangáru.

Přejel jsem vysokánského robota pohledem a obdivoval zaujetí detailem, které Halliday projevil při jeho kódování. Zreprodukoval každičký detail původního japonského robota, včetně nablýskaného obřího meče a štítu, jenž zdobil reliéfní vzor pavoučí sítě. Do masivního levého chodidla byla zabudovaná drobná vstupní dvířka, která se otevřela, když jsem přistoupil blíž. Za nimi se ukázal malý výtah. Ten mě vyvezl vnitřkem robotovy nohy a torza do kokpitu, který se nacházel v jeho opancéřované hrudi. Když jsem usedl do kapitánského křesla, všiml jsem si stříbrného kontrolního náramku ve skříňce z čirého skla na stěně. Vyndal jsem ho a připnul na zápěstí svého avatara. Náramek mi umožňoval ovládat robota pomocí hlasových příkazů, pokud jsem byl zrovna venku.

Na řídicí konzole přede mnou se táhlo několik řad tlačítek, kompletně opatřených japonským značením. Jedno z nich jsem stiskl a motory se s řevem probraly k životu. Pak jsem otevřel škrtkací klapky a dva raketové motory v obou robotových chodidlech se zažehly, zvedly ho do výšky a vynesly z mé pevnosti ven k nebi plnému hvězd, které se rozkládalo nad Falcem.

Všiml jsem si, že Halliday přidal k řídicímu panelu v kokpitu starý osmistopý magnetofon. Nad pravým ramenem jsem měl navíc připevněnou policičku s magnetofonovými páskami. Sundal jsem jednu z nich a vsunul ji do přehrávače. Z vnitřních i venkovních reproduktorů robota začalo vyřvávat *Dirty Deeds Done Dirt Cheap* od AC/DC, tak hlasitě, až se mi z toho rozvibrovalo křeslo.

Jakmile byl robot venku z hangáru, vykřikl jsem do kontrolního náramku „Změnit na *Marveller*!“ (hlasové příkazy očividně zabíraly jen tehdy, pokud jste je zařvali hodně nahlas). Robotovy nohy, ruce i hlava se stáhly dovnitř a zacvakly do nových pozic, takže se robot proměnil ve vesmírnou loď známou pod jménem *Marveller*. Sotva se transformace dokončila, opustil jsem orbitu Falca a nastavil kurz k nejbližší hvězdné bráně.

Když jsem se z brány zase vynořil v Sektoru Deset, rozsvítla se obrazovka mého radaru jako vánoční stromeček. Hvězdami posetá temnota kolem mne se hemžila tisícičkami vesmírných dopravních

prostředků všech možných typů a modelů, všim od jednomístných strojů až po obří nákladní lodě o velikosti asteroidu. Nikdy dřív jsem neviděl tolik vesmírných lodí na jednom místě. Část se jich v nepřetržitém proudu valila z hvězdné brány, zatímco další se do oblasti slétaly ze všech koutů oblohy. Všechny se postupně řadily za sebe a vytvářely dlouhou, nahodile poskládanou karavanu plavidel, která se táhla až k Chthonii, drobné modro-hnědé kouli vznášející se v dálce. Vypadalo to, jako by měla k hradu Anorak namířeno úplně každá osoba v OASIS. Na krátkou chvíli se mě zmocnila povznesená nálada, i když jsem věděl, že se ještě pořád může potvrdit ta Art3misina předpověď – stále existovala možnost, že většina těch avatarů sem dorazila jen proto, aby mohla celou show sledovat, a vůbec nemá v úmyslu opravdu riskovat životy v boji proti Sixerům.

Art3mis. Po té dlouhé době se teď nacházela v místnosti jen pár stop ode mne. Až bude tenhle boj za námi, konečně se opravdu setkáme tváří v tvář. Ta představa by mě měla děsit, ale namísto toho jsem cítil, jak mě zaplavuje zenový klid. Ať se na Chthonii stane cokoli, veškeré to riziko, které jsem podstoupil, se mi už teď vyplatilo.

Přehodil jsem *Marvelleru* zpátky do konfigurace robota, a pak se připojil k dlouhému průvodu vesmírných vozidel. Moje loď i v té pestré sbírce plavidel jasně vyčnívala, protože to byl jediný obří robot široko daleko. Kolem mne se rychle zformovalo mračno menších strojů, pilotovaných zvědavými avatary, kteří nalétali blíž, aby si mohli Leopardona líp prohlédnout. Musel jsem ztlumit svůj comlink kvůli té spoustě nejrůznějších lidí, kteří se mě pokoušeli pozdravit a zeptat se, kdo sakra jsem a kde jsem sebral takové suprové vozítko.

Jak se planeta Chthonia v čelním skle mého kokpitu stále zvětšovala, jako by hustota a množství lodí kolem mne exponenciálně narůstalo. Když jsem konečně pronikl do atmosféry planety a začal klesat k jejímu povrchu, připadal jsem si, jako bych prolétával rojem kovového hmyzu. Jakmile jsem dospěl až do oblasti kolem hradu Anorak, skoro jsem nedokázal uvěřit vlastním očím. Zemi pokrývala a vzduch plnila koncentrovaná, pulzující masa lodí a avatarů. Vypadalo to jako nějaký vesmírný Woodstock. Davy

avatarů namačkaných tělo na tělo se táhly ve všech směrech až k obzoru. Tisíce dalších se jich vznášely a přelétávaly ve vzduchu nad námi a jen s obtížemi se vyhýbaly vytrvalému přílivu dalších plavidel. A ve středu celého toho blázince stál sám hrad Anorak, onyxový klenot zářící pod průhledným kulovitým štítem Sixerů. Každých pár vteřin nějaký nešťastný avatar nebo některá loď z nepozornosti či nešikovnosti zavadili o štít a vzápětí se vypařili, jako moucha, která nalétne do lapače hmyzu.

Když jsem pronikl blíž, spatřil jsem přímo u vchodu do hradu, těsně před zdí štítu, volný pruh země. Ve středu toho plácku stály bok po boku tři obrovité postavy. Dav kolem nich se neustále přeléval, přibližoval a zase ustupoval, jak se avataři tlačili jeden přes druhého zpátky ve snaze držet se v uctivé vzdálenosti od Aecha, Art3mis a Shota, kteří seděli každý uvnitř vlastního lesknoucího se obřího robota.

To byla moje první příležitost zjistit, jaké stroje si po průchodu Druhou branou vybrali Aech, Art3mis a Shoto. Chvíli mi trvalo, než jsem si zařadil vysokánskou robotku, kterou ovládala Art3mis. Byla černé a chromové barvy, se složitou, do tvaru bumerangu tvarovanou pokrývkou hlavy a symetrickými červenými hrudními pláty, díky nimž vypadala jako ženská verze Tranzora Z. Pak jsem si uvědomil, že to je ženská verze Tranzora Z, postava z původního animovaného seriálu *Mazinger Z*, známá pod jménem Minerva X.

Aech si vybral robota RX-78 Gundam z původního animovaného seriálu *Mobile Suit Gundam*, který patřil mezi jeho dlouhodobé favority. (I když jsem teď věděl, že Aech je ve skutečném životě ženou, její avatar měl mužskou podobu, takže jsem se rozhodl, že o ní budu mluvit v mužském rodě.)

Shoto ty druhé dva o několik hlav převyšoval. Skrýval se v kokpitu Raideena, obrovského červeno-modrého robota z animovaného seriálu *Brave Raideen* z poloviny sedmdesátých let. Rozložitý stroj svíral v jedné ruce charakteristický zlatý luk a k druhé měl řemeny připevněný velký štít posázený bodci.

V davu to zahučelo, když jsem naletěl nízko nad kulovitý štít, prohnal se nad ním jako namydlený blesk a zastavil se nad ostatními. Natočil jsem Leopardona tak, aby stál zpříma, pak vypnul motory

a zbývající vzdálenost k povrchu planety sjel samospádem. Můj robot přistál na koleně, a to s takovým nárazem, až se otřásla země. Když jsem ho zase zvedl na nohy, začalo to moře přihlížejících skandovat jméno mého avatara. *Par-zi-val! Par-zi-val!*

Jakmile se skandování zklidnilo v nezřetelný šum, obrátil jsem se ke svým společníkům.

„Hezký antré, vejtaho,“ poznamenala Art3mis prostřednictvím našeho soukromého comlinkového kanálu. „To ses ukázal pozdě schválně?“

„Já za to nemůžu, přísahám,“ řekl jsem a snažil se působit sebevědomě. „U hvězdný brány byla děsná zácpa.“

Aech přikývl mohutnou hlavou svého robota. „Všecky transportní terminály na planetě vyplivnou jednoho avatara za druhým už od včerejšího večera,“ podotkl a přešel obrovitou rukou svého Gundama scénu kolem nás. „Tohle je neskutečný. Nikdy jsem neviděl tolik lodí nebo avatarů na jednom místě.“

„Ani já ne,“ přitakala Art3mis. „Překvapuje mě, že GSS servery dokázaly zvládnout takový nápor při tak vysoké aktivitě v jediném sektoru. Nezdá se ale, že by nastal sebemenší zádrhel.“

Dlouze jsem se rozhlédl po avatarech kolem nás a pak přesunul pozornost k hradu. Kolem štítu se dál prosmýkaly tisícovky lodí a létajících avatarů, kteří po něm občas pálili kulkami, lasery, řízenými střelami i dalšími projektily, všechny však jen neškodně dopadaly na jeho povrch. Uvnitř sféry tiše postávaly ve formacích tisícovky sixerských těžkooděnců, kteří kompletně obklopovali celý hrad. Jejich šiky byly prošpikovány řadami vznášedlových tanků a bojových lodí. V každém jiném prostředí by ta sixerská armáda vypadala děsivě. Možná dokonce neporazitelně. Jenže tváří v tvář tomuhle nespočetnému zástupu, který je obklíčil, se teď zdálo, že jsou Sixeři v žalostné početní i zbrojní nevýhodě.

„Tak, a je to tady, Parzivale,“ ozval se Shoto a obrátil obrovskou hlavu svého robota mým směrem. „Představení začíná, kamaráde. Pokud se tahle sféra nezhroutí, jak jsi sliboval, bude z toho pořádný trapas.“

„Han ten štít sundá,“ zacitoval Aech. „Musíme mu dát víc času!“

Rozesmál jsem se a pak pravou rukou svého robota poklepal na levé zápěstí, abych je upozornil na čas. „Aech má pravdu. Do poledne pořád zbývá šest minut.“

Konec mé věty zanikl v další vlně řevu, která se zvedla z okolního davu. Rovnou před námi se uvnitř té sféry právě rozléta masivní vstupní brána hradu Anorak a z ní se vynořil osamělý avatar.

Sorrento.

Ušklíbl se nad tím hlomozným bučením a syčením, které přivítalo jeho příchod, mávl rukou sixerským jednotkám rozmístěným před vstupem do hradu, a ty se okamžitě roztáhly do stran a uvolnily široký prázdný prostor. Sorrento pokročil do jeho středu a zastavil se přímo proti nám, ve vzdálenosti jen pár desítek yardů, ovšem na opačné straně štítu. Z hradu vzápětí vyšlo dalších deset avatarů, kteří se rozestoupili za Sorrenta, tak aby každý stál pořádný kus od ostatních.

„Mám z toho špatný pocit,“ zamumlala Art3mis do mikrofonu ve sluchátkách.

„Jo,“ zašeptal Aech. „Já taky.“

Sorrento přešel pohledem scénu před sebou a pak se na nás usmál. Když promluvil, zesilovaly jeho hlas výkonné reproduktory namontované na sixerských bojových lodích a vznášedlových tancích, díky nimž jej mohli slyšet všichni široko daleko. A protože tam byly přítomny kamery a reportéři ze všech významných zpravodajských stanic, věděl jsem, že se jeho slova vysílají do celého světa.

„Vítejte u hradu Anorak,“ spustil Sorrento. „Čekali jsme na vás.“ Rozmáchlým gestem ruky zabral rozzuřený dav, který ho obklopoval. „Musím říct, že jsme poněkud překvapeni, kolik se vás tady dnes ukázalo. Teď už musí být i těm nejhůř informovaným mezi vámi jasné, že naším štítem nic nepronikne.“

Jeho prohlášení se setkalo s ohlušujícím kraválem vykřikovaných hrozeb, urážek a barvitých nadávek. Chvilí jsem počkal a pak jsem zvedl obě ruce svého robota do vzduchu, abych nastolil klid. Když zavládlo jakés takés ticho, přepnul jsem na veřejný komunikační kanál, což mělo stejný efekt jako zapnout obří systém místního rozhlasu. Stáhl jsem hlasitost ve svých sluchátkách natolik, abych

potlačil ozvěnu, a pak jsem řekl: „Pletete se, Sorrento. Pronikneme dovnitř. V poledne. A všichni.“

Shromáždění gunteři vyrazili souhlasný řev. Sorrento se ani neobtěžoval počkat, až utichne. „Jen se o to klidně pokuste,“ řekl, stále s tím úsměvem ve tváři. Pak vyndal ze svého inventáře jakýsi předmět a položil ho na zem před sebe. Najel jsem na něj transfokátorem, abych si ho mohl lépe prohlédnout, a ucítil jsem, jak mi tuhnou čelistní svaly. Byl to další robot. Dvounohý dinosaur s pancéřovými pláty namísto kůže a dvěma velkými kanony přimontovanými na ramenních lopatkách. Poznal jsem ho okamžitě podle několika japonských monster filmů z přelomu století.

Byla to Mechagodzilla.

„*Kiryu!*“ vykřikl Sorrento stále tím reproduktory zesíleným hlasem. Po zaznění příkazu začal ten drobný robůtek okamžitě růst do výšky, až se tyčil skoro stejně vysoko jako sám hrad Anorak. Byl dvakrát vyšší než „obří“ roboti, s nimiž jsme operovali my, Aech, Shoto, Art3mis a já. Opancéřovaná hlava té mechanické ještěrky se téměř dotýkala vrcholku kulovitého štítu.

Na dav dolehlo ohromené ticho, následované zděšeným šumem, když si tisícovky přítomných gunterů uvědomily, o co jde. Všichni toho obrovitého kovového netvora poznali. A všichni věděli, že je prakticky nezničitelný.

Sorrento nastoupil do robota dvířky, které se nacházely v jedné z netvorových obrovitých pat. O pár vteřin později se oči té obludy žlutě rozzářily. Pak pohodila hlavou, rozevřela zubatou tlamu a z jejího hrdla se vydral pronikavý kovový ryk.

Na ten signál vytáhlo deset sixerských avatarů, kteří stáli za Sorrentem, vlastní malé roboty a taky je zaktivovali. Pět jich mělo obří robotické lvy, kteří se dokázali přetvořit ve Voltrony. Zbýlých pět se mohlo pochlubit mohutnými příšerami ze seriálů *Robotech* a *Neon Genesis Evangelion*.

„*Ale do prdele,*“ zaslechl jsem současně zašeptat Art3mis a Aecha.

„Tak pojďte!“ vykřikl Sorrento vzpurně. Jeho výzva se ozvěnou rozléhala přelidněnou krajinou.

Mnozí gunteři v předních řadách bezděčně o krok ustoupili. Pár dalších se obrátilo a dalo na úprk. Aech, Shoto, Art3mis a já jsme ale vydrželi na pozicích.

Zkontroloval jsem čas na displeji. Teď už zbývala jen necelá minuta. Stiskl jsem tlačítko na řídicím panelu Leopardona a můj obří robot vytasil z pochvy blyštivý meč.

~ ~ ~

Nezažil jsem to z první ruky, vcelku s jistotou ale můžu říct, že se stalo zhruba toto:

Sixeři vztyčili za hradem Anorak velký opancěovaný bunkr a naplnili ho paletami se zbraněmi a bojovým vybavením, které sem teleportovali ještě předtím, než zaktivovali štít. Stál tam taky dlouhý regál se třiceti zásobovacími droidy, který se táhl podél východní zdi bunkru. Díky nedostatku představitosti ze strany původního designéra zásobovacích droidů vypadali všichni přesně stejně jako robot Johnny 5 z filmu *Číslo pět žije* z roku 1986. Sixeři používali tyhle droidy hlavně jako poskoky, kteří vyřizovali vzkazy a zásobovali požadovaným vybavením a municí jednotky rozmístěné venku.

Přesně minutu před polednem se jeden ze zásobovacích droidů s označením SD-03 sám zapnul a odpojil z dobíjecího doku. Pak vyrazil na housenkových pásech po podlaze bunkru k opancěované kleci na opačném konci. Před vchodem do zbrojnice stáli dva robotičtí strážní. SD-03 jim předložil formulář se žádostí o výdej vybavení – tu objednávku, kterou jsem osobně podal na sixerském intranetu přede dvěma dny. Strážní si žádanku ověřili a ustoupili stranou, čímž umožnili SD-03 vjet do klece. Pokračoval dál podél dlouhých skladových regálů, ve kterých se ukrýval široký výběr nejrůznějších zbraní: magické meče, štíty, samopoháněné zbroje, plazmové pušky, kolejnicová děla a nespočet dalších. Konečně se droid zastavil. Na polici přímo před ním leželo pět velkých osmistěnných aparátů, všechny zhruba o velikosti fotbalového míče. Každý ten aparát měl do jedné z osmi stěn zasazený malý kontrolní panel označený sériovým číslem. SD-03 našel sériové číslo, které souhlasilo s tím na mé žádance. A pak, přesně podle instrukcí, které

jsem mu naprogramoval, zadal malý droid svým pařátovitým ukazováčkem na kontrolním panelu toho aparátu několik příkazů. Když skončil, drobné světýlko nad klávesnicí přskočilo ze zelené na červenou. Pak SD-03 osmistěn zvedl ve svých ramenech. Když opouštěl zbrojnici, odečetla se z automatizovaného inventáře Sixerů jedna antihmotová frikčně indukční bomba.

Nato SD-03 vyrazil z bunkru a začal stoupat po řadě ramp a schodišť, které Sixeři zabudovali do vnějších zdí hradu, aby zpřístupnili vyšší patra. Cestou projel droid několika kontrolními stanovišti. Robotický strážný pokaždé oskenoval jeho bezpečnostní prověření a zjistil, že droid smí jít, kamkoli se mu sakra chce. Když SD-03 dorazil na nejvyšší úroveň hradu Anorak, najel na rozlehlou pozorovací plošinu, která se tu nacházela.

V tomto okamžiku možná SD-03 přitáhl pár zvědavých pohledů z řad oddílů elitních sixerských avatarů, kteří plošinu střežili. Neměl jsem jak se to dozvědět. Jenže i kdyby snad ti strážní dokázali předvídat, co se má stát, a spustili na malého droida palbu, teď už bylo příliš pozdě, aby ho zastavili.

SD-03 se dál valil přímo ke středu střechy, kde seděl sixerský čaroděj nejvyšší úrovně a svíral Kouli Osuvoxu – artefakt, který vytvářel onen kulovitý štít kolem hradu.

A pak SD-03 provedl poslední z instrukcí, které jsem mu naprogramoval přede dvěma dny: zvedl antihmotovou frikčně indukční bombu vysoko nad hlavu a odpálil ji.

Při explozi se vypařil zásobovací droid a spolu s ním všichni avataři rozmístění na plošině, včetně sixerského čaroděje, který ovládal Kouli Osuvoxu. V okamžiku, kdy zemřel, se artefakt deaktivoval a spadl na teď už prázdnou plošinu.

0035

OSTRÝ ZÁBLESK SVĚTLA PROVÁZENÝ DETONACÍ mě na moment oslepil. Když tma ustoupila, zaměřil se můj pohled zpátky k hradu. Štít byl pryč. Teď už nestálo mezi mocnými armádami Sixerů a gunterů nic než volná plocha a prázdný prostor.

Po asi pět vteřin se nedělo vůbec nic. Čas jako by se zastavil a všude vládl naprostý klid a ticho. A pak se rozpoutalo opravdové peklo.

Jak jsem tak seděl sám v kokpitu svého robota, potichu jsem zajásal. Ani se mi tomu nechtělo věřit, ale můj plán opravdu fungoval. Neměl jsem ovšem čas slavit, protože teď jsem se ocitl přímo uprostřed největší bitvy v dějinách OASIS.

Nevím, co jsem očekával, že se bude dít dál. Doufal jsem, že se tak desetina přítomných gunterů připojí k našemu útoku proti Sixerům. Jenže během pár vteřin bylo jasné, že pustit se do boje má v úmyslu úplně každý. Z hrdel toho moře avatarů kolem nás se zvedl zuřivý bojový pokřik a všichni se nahrnuli kupředu a ze všech stran se sesypali na sixerskou armádu. Ta naprostá absence sebemenšího zaváhání mě dost ohromila, protože bylo jasné, že mnozí z nich běží vstříc jisté smrti.

S úžasem jsem sledoval, jak se všude kolem mě, na zemi i ve vzduchu, střetávají dvě silná vojska. Byla to chaotická, úchvatná scéna, jako by se dohromady srazilo několik včelích úlů a vosích hnízd a pak spadly na obří mraveniště.

Art3mis, Aech, Shoto a já jsme uprostřed toho všeho zůstali stát. Zpočátku jsem se ani nepohnul ze strachu, že bych mohl rozdrtil tu vlnu gunterů, kteří se hemžili kolem chodidel mého robota i přes ně. Sorrento ovšem nečekal, až bude mít všechny z cesty. Rozmačkal gigantickými nohama svého robota pár desítek avatarů (včetně

hrstky vlastních vojáků), když vyrazil směrem k nám. Po každém jeho kroku zůstával na skalnatém povrchu planety menší kráter.

„Jauvej,“ slyšel jsem mumlat Shota, zatímco jeho robot zaujímal obrannou pozici. „Tak už jde.“

Sixerští roboti museli čelit děsivě silné palbě, která se na ně snášela ze všech stran. Sorrento to schytával víc než kdo jiný, protože jeho stroj představoval největší terč na bojišti a žádný gunter, který vlastnil zbraň s dostatečným dostřelem, zřejmě nedokázal odolat tomu, aby ji proti němu použil. Intenzivní palebná přehrada projektilů, ohnivých koulí, magických řízených střel a laserových paprsků rychle zničila nebo zneschopnila ostatní sixerské stroje (které ani nedostaly šanci přetvořit se ve Voltrony). Jenže na Sorrentově robotu to z jakéhosi důvodu žádné škody nezanechávalo. Každý projektil, který ho zasáhl, se očividně jen neškodně odrazil od opancéřovaného těla. Vrhaly se na něj a nalétávaly desítky vesmírných plavidel a zasypávaly ho raketovou palbou, jejich útoky ale zřejmě také neměly valný efekt.

„Je to *tady!*“ vykřikl Aech do svého comlinku. „Přesně jako v *Rudým úsvitu!*“ A s těmi slovy proti Sorrentovi nasadil veškerou, dosti značnou palebnou sílu svého Gundama. Ve stejném okamžiku začal Shoto střílet z Raideenova luku, zatímco Art3misin robot na něj vypálil jakýsi rudý energetický paprsek, který zjevně vycházel z gigantického kovového poprsí Minervy X. Protože jsem nechtěl zůstat pozadu, použil jsem Leopardonův Arc Turn, zlatý bumerang, který vystřeloval z čela mého stroje.

Všechny naše útoky zaznamenaly přímý zásah, Art3misina zbraň však byla zřejmě jediná, která Sorrentovi vůbec nějak podstatněji ublížila. Utrhla kovové ještěrce kus pravé ramenní lopatky a zneškodnila kanón, který tam měla přimontovaný. Sorrento však ani nezaváhal, dál postupoval směrem k nám a oči jeho Mechagodzilly se rozzářily jasně modrým svitem. Pak Sorrentova obluda rozevřela tlamu a z ní vyrazil kaskádovitý modrý blesk. Paprsek udeřil do míst přímo před námi a vzápětí začal v půdě vyorávat hlubokou dýmající brázdu, jak se hnal stále kupředu. Přitom likvidoval všechny avatary a lodě, co mu stáli v cestě. Nám čtyřem se podařilo uniknout jen díky tomu, že jsme se svými roboty

vystřelili do vzduchu, i když já málem dostal přímý zásah. V následující vteřině se útočící paprsek zastavil, Sorrento se ale dál pachtil kupředu. Všiml jsem si, že oči jeho robota už ztratily svou modrou záři. Jeho zbraň se zřejmě potřebovala znovu nabít.

„Myslím, že jsme dospěli k poslednímu padouchovi,“ zažertoval Aech přes comlink. Všichni čtyři jsme se teď rozptýlili a jako pohyblivé terče chvíli kroužili ve výšce před Sorrentem.

„Vykašlete se na to, lidi,“ řekl jsem. „Pochybuju, že tuhle věc dokážeme zničit.“

„Bystrý postřeh, Zet,“ poznamenala Art3mis. „Máš nějaký úžasný nápad?“

Na moment jsem se nad tím zamyslel. „A co kdybych ho odlákal a vy tři byste zatím proklouzli za něj a vyrazili ke vstupu do hradu?“

„Tomu říkám plán,“ odvětil Shoto. Jenže namísto aby zamířil k hradu, změnil směr a nalétl přímo na Sorrenta. Vzdálenost mezi nimi překonal během pár vteřin.

„Jděte!“ vykřikl do comlinku. „Tenhle parchant patří jen mně!“

Aech to řízl přes Sorrentovo pravé rameno, Art3mis se stočila doleva a já vyrazil nahoru a přelétl mu nad hlavou. Dole pod sebou jsem viděl, jak se Shoto staví Sorrentovi do cesty. Rozdíl velikosti jejich robotů působil hodně znepokojivě. Ten Shotův vypadal vedle Sorrentova obrovitého kovového draka jako figurka na hraní. Přesto Shoto vypnul pomocné rakety a snesl se k zemi přímo před Mechagodzillou.

„Pospěš si,“ zazněl mi v uších Aechův křik. „Vchod do hradu je dokořán!“

Z výhodného pozorovacího stanoviště vysoko na nebi jsem viděl, že sixerská vojska obklopující hrad už povolila pod náparem nespočetného zástupu nepřátelských avatarů. Sixerské linie se rozpadly a mezi nimi teď proudily stovky gunterů, kteří běželi k otevřené hradní bráně. Když k ní ale dorazili, zjistili, že nemohou překročit její práh, protože nevládní kopii Křišťálového klíče.

Aech se náhle stočil přímo přede mně. Přestože se ještě pořád nacházel sto stop nad zemí, otevřel poklop kokpitu svého Gundama a vyskočil ven. Ve stejném okamžiku vykřikl příkazové slovo svého robota. Když se obrovitý stroj scvrkl zpátky do původní velikosti,

popadl ho přímo ve vzduchu a uložil do svého inventáře. Aechův avatar, který teď letěl za pomoci nějakých kouzel, se pak střemhlavě snesl dolů, přehnal se nad zástupem gunterů, kteří se tísnili u vchodu do hradu, a zmizel v otevřených dvojítech vrat. O vteřinu později provedla podobný manévr i Art3mis, která si také za letu robota uschovala a pak pronikla do hradu za Aechem.

Spustil jsem se s Leopardem prudce dolů a chystal se, že budu následovat jejich příkladu.

„Shoto,“ vykřikl jsem do comlinku. „Už vstupujeme dovnitř! Pospěš si!“

„Jděte napřed,“ odpověděl Shoto. „Budu tam hned.“ Něco v tónu jeho hlasu mě však zneklidnilo, a tak jsem přerušil sestup a otočil svého robota. Shoto se vznášel nad Sorrentem, kousek od jeho pravého boku. Sorrento pomalu otočil tu mechanickou obludu o sto osmdesát stupňů a těžkým krokem vyrazil zpátky k hradu. Teď už jsem pochopil, že slabinou jeho robota je nízká rychlost. Pomalost pohybů a útoků Mechagodzilly vyvažovala její zdánlivou nezranitelnost.

„Shoto!“ vykřikl jsem. „Na co tam čekáš? Dělej!“

„Jděte beze mě,“ řekl Shoto. „Mám s tímhle zmetkem nějaké nevyřízené účty.“

Než jsem stihl odpovědět, snesl se Shoto na Sorrenta a přitom se rozmáchl dvěma meči, které svíral jeho stroj v rukou. Obě čepele se zasekly do Sorrentova pravého boku, až se zvedla sprška jisker, a k mému překvapení mu zřejmě opravdu ublížily. Když se kouř rozptýlil, všiml jsem si, že pravá paže Mechagodzille jen ochable visí. V lokti ji měla skoro oddělenou.

„Vypadá to, že od teď už si budeš vytírat zadek levačkou, Sorrento!“ vykřikl Shoto triumfálně. Pak zažehl Raideenovy raketové motory a zamířil za mnou, směrem k hradu. Jenže Sorrento mezitím natočil hlavu té ještěrky a teď držel Shota na mušce svými dvěma modře zářícíma očima.

„Shoto!“ vykřikl jsem. „Za tebou!“ Můj hlas se ale utopil v kraválu, který vyvolal ten paprsek, když vypálil z drakovy kovové tlamy. Zasáhl Shotova robota přímo doprostřed zad. Stroj vybuchl v oranžové kouli plamenů.

Na komunikačním kanálu jsem uslyšel praskání statiky. Znovu jsem vykřikl Shotovo jméno, nedostal jsem ale žádnou odpověď. Pak se na mém displeji rozsvítila zpráva, ze které jsem se dozvěděl, že Shotovo jméno právě zmizelo z Výsledkové tabule.

Byl mrtvý.

To poznání mě na moment ochromilo, což nebylo zrovna nejšťastnější, protože Sorrentův paprsek zůstával nadále aktivní, rychle se přehnal rozmáchlým obloukem po zemi a pak vylétl po zdi hradu diagonálně vzhůru směrem ke mně. Konečně jsem zareagoval – jenže příliš pozdě – takže Sorrento zasáhl mého robota do spodní části trupu. Jen okamžik nato paprsek pohasl.

Když jsem sklouzl pohledem dolů, zjistil jsem, že spodní polovina mého robota se právě utrhla. Rozblikaly se mi všechny varovné ukazatele v kokpitu a můj stroj se najednou řítil z oblohy ve dvou částech obklopených kouřem a plameny.

Jakýmsi zázrakem jsem si uchoval dost duchapřítomnosti, abych natáhl ruku a trhl za rukojeť katapultu nad svým sedadlem. Kryt kokpitu se uvolnil a já vyletěl z padajícího stroje jen zlomek vteřiny předtím, než dopadl na schodiště do hradu, přičemž zabil pár desítek avatarů, kteří se tam mačkali.

Ještě než jsem narazil na zem, stačil jsem zaktivovat tryskové boty svého avatara a pak rychle přizpůsobit kontrolní nastavení imerzního simulátoru, protože jsem teď ovládal pouhého avatara namísto obrovitého robota. Podařilo se mi přistát na nohou před hradem, těsně mimo dosah planoucích trosek Leopardona. Chvilíčku poté, co jsem přistál, se přese mne přelil stín, a když jsem se obrátil, zjistil jsem, že nebe zastřel Sorrentův robot. Zvedl svou obrovskou levou nohu a chystal se mě rozšlápnout.

Trojskokem jsem se odrazil a vyskočil do vzduchu. Síla zášlehu tryskových bot mě vymrštila z dosahu jen okamžik předtím, než obrovská, drápy ozdobená tlapa Mechagodzilly dopadla a zanechala kráter přesně v místě, kde jsem ještě před vteřinou stál. Z hrdla kovové obludy se znovu vydral pronikavý řev, následovaný dutým, dunivým smíchem. Sorrentovým smíchem.

Vypnul jsem pomocné rakety tryskových bot a stočil svého avatara do klubička. Když jsem dopadl na zem, udělal jsem ještě pár

přemetů a pak se zvedl na nohy. Zašilhal jsem po hlavě té kovové ještěrky. Záře v jejích očích opět pohasla – alespoň prozatím. Teď jsem měl šanci znovu zaktivovat tryskové boty a proniknout do hradu dřív, než na mne bude Sorrento moci opět vypálit. Dovnitř za mnou nemůže – ledaže by vystoupil z toho svého přerostlého robota.

Přes comlink jsem slyšel, jak na mě Art3mis a Aech volají. Už byli uvnitř, stáli před branou a čekali pouze na mě.

Stačilo mi jen vletět do hradu a připojit se k nim. Naše trojice pak otevře bránu a vstoupí do ní dřív, než nás Sorrento dostihne. Tím jsem si byl jistý.

Já ale nezamířil k hradu. Namísto toho jsem vytáhl Beta kapsli a podržel kovový váleček na dlani ruky svého avatara.

Sorrento se mě pokusil zabít. A při tom pokusu přišla o život moje teta a spolu s ní i několik sousedů včetně té milé staré paní Gilmorevé, která nikdy neublížila živé duši. Taky nechal zabít Daita, a i když jsem se s ním nikdy nesetkal, byl Daito mým přítelem.

A teď Sorrento navíc zabil Shotova avatara a připravil ho tak o šanci vstoupit do Třetí brány. Sorrento si nezasloužil svou moc ani své postavení. Jediné, co si zaslouží, usoudil jsem v té chvíli, je veřejné pokoření a porážka. Zasloužil si nakopat prdel před zraky celého světa.

Podržel jsem Beta kapsli vysoko nad hlavou a stiskl aktivační tlačítko.

Následoval oslepující záblesk světla a nebe se zbarvilo do karmínova. Současně s tím se můj avatar proměnil, vyrostl a přetvořil se v obrovitého mimozemského humanoida s červeno-stříbrnou kůží, planoucím a vejcovitým očima, podivně žebrovanou hlavou a zářícím světlem zabudovaným ve středu hrudníku. Na příští tři minuty se ze mě stal Ultraman.

Mechagodzilla přestala řvát a zmítat sebou. Dosud upírala zrak dolů na zem, kde ještě před vteřinou stál můj avatar. Teď se ale její hlava pomalu zdvihla, jako by si měřila nového protivníka, až se naše planoucí oči konečně setkaly. Nyní stáli můj a Sorrentův robot tváří v tvář, oba skoro stejně vysocí i rozložití.

Sorrentův stroj ustoupil o pár nemotorných kroků zpátky. Jeho oči se opět rozzářily.

Maličko jsem se příkrčil a zaujal útočnou pózu. Přitom jsem si všiml, že se v koutku mého displeje objevila časomíra, která začala odečítat ty tři minuty.

2:59. 2:58. 2:57.

Pod časomírou bylo menu se seznamem možností různých energetických zbraní Ultramana v japonštině. Rychle jsem vybral SPECIÁLNÍ PAPERSEK a pak zvedl paže před sebe, jednu horizontálně a druhou vertikálně, takže vytvořily kříž. Z mých předloktí vystřelil pulzující kužel bílé energie, zasáhl Mechagodzillu do hrudi a převrátil ji na záda. Sorrento, který tím přišel o rovnováhu, ztratil nad obludou kontrolu, a ta zakopla o vlastní mamutí chodidlo. Jeho stroj se svalil na zem a přistál na boku.

Z hrdel tisícovek avatarů, kteří vše sledovali z chaotického bojiště kolem nás, se zvedl jásot.

Odrazil jsem se prudce do vzduchu a vylétl půl kilometru přímou čarou vzhůru. Pak jsem se zase spustil dolů, nohama napřed a s patami namířenými přímo na zakřivenou páteř Mechagodzilly. Když ji moje chodidla zasáhla, uslyšel jsem, jak pod mou drtivou vahou něco uvnitř té kovové bestie ruplo. Z její tlamy se začal valit kouř a modrá záře v očích se rychle rozplynula.

Provedl jsem salto dozadu a přistál v podřepu za ležící obludou. Její jediná dosud funkční paže sebou divoce zmítala, ocas a nohy bušily kolem sebe. Sorrento zřejmě bojoval s ovládním ve snaze dostat tu potvora znovu na nohy.

Z menu s výzbrojí jsem vybral YATSUAKI KOHRIN: *Ultra-kráječ*. V pravé ruce se mi objevila zářící kotoučová pila s ostřím z ocelově modré energie a divoce se roztočila. Trhnul jsem zápěstím, jako když se hází Frisbee, a vymrštil ji po Sorrentovi. Prosvíštěla vzduchem a trefila Mechagodzillu přímo do břicha. Energetické ostří se zaseklo do kovové kůže, jako by to bylo tofu, a rozřízlo robota na dvě půlky. Těsně předtím, než celý stroj explodoval, se jeho hlava odpojila od krku. Sorrento se katapultoval. Protože ale robot ležel naplocho, vystřelila hlava po trajektorii paralelní se zemí. Sorrento se tomu rychle přizpůsobil a rakety, které z hlavy vyrašily, ho začaly vynášet k nebi. Nestačil se ovšem dostat moc daleko, protože jsem znovu zkřížil paže a vypálil za ním další speciální paprsek, který

zasáhl prchající hlavu jako hliněného holuba. Rozpadla se na kousky za doprovodu ohromně uspokojivé exploze.

Zástup začal úplně šilet.

Zkontroloval jsem Výsledkovou tabuli a ujistil se, že Sorrentovo zaměstnanecké číslo zmizelo. Jeho avatar byl mrtvý. Nesměl jsem ovšem usnout na vavřínech, protože jsem věděl, že právě teď už nejspíš vykopává některého svého podřízeného z jeho haptického křesla, aby mohl převzít kontrolu nad novým avatarem.

Podle časomíry na mém displeji mi zbývalo už jen patnáct vteřin, když jsem Beta kapsli deaktivoval. Můj avatar se okamžitě scvrknul zpátky na běžnou velikost a jeho vzhled se vrátil do normálu. Pak jsem se otočil, zaktivoval tryskové boty a vlétl do hradu.

Když jsem dospěl na opačný konec rozlehlé haly, našel jsem tam Aecha a Art3mis, jak stojí před křišťálovými dveřmi a čekají na mě. Po kamenné podlaze kolem nich ležela roztroušená dýmající zkrvavená těla více než tuctu nedávno zabitých sixerských avatarů a pomalu se rozplývala v nicotu. Očividně tady proběhla krátká a velice ostrá potyčka, a já ji promeškal.

„To není fér,“ podotkl jsem, když jsem vypnul tryskové boty a dosedl na podlahu vedle Aecha. „Taky jste mi mohli aspoň jednoho nechat.“

Art3mis neodpověděla. Jen mi ukázala vztyčený prostředníček.

„Gratuluju, jak jsi odpravil Sorrenta,“ řekl Aech. „Srovnal jsi ho fakticky velkolepě. Stejně seš ale totální idiot. Víš to, že jo?“

„Jo.“ Pokrčil jsem rameny. „Vím.“

„Ty seš ale sobeckej zmetek!“ vykřikla Art3mis. „Co kdybys přitom taky umřel?“

„Ale neumřel. Nebo jo?“ prohlásil jsem a obešel ji, abych si prohlédl křišťálové dveře. „Takže se zklidníme a otevřem tady tohle.“

Prozkoumal jsem klíčovou díрку ve středu dveří a pak se zadíval na ta slova vytesaná přímo nad nimi do fazetového povrchu dveří. *Láska. Naděje. Víra.*

Vytáhl jsem Křišťálový klíč a napřáhl ho ke dveřím. Aech a Art3mis následovali mého příkladu a taky pozvedli svoje klíče.

Nic se nestalo.

Všichni jsme si vyměnili ustarané pohledy. Pak mě něco napadlo a odkašlal jsem si. „Trojka je magické číslo“, odrecitoval jsem první verš písničky ze *Schoolhouse Rock!*. Jakmile jsem vyřkl ta slova, křišťálové dveře se rozzářily a objevily se další dvě klíčové dírky, každá po jedné straně té první.

„Takže v tomhle to bylo!“ zašeptal Aech. „Do prdele práce. Vůbec tomu nemůžu uvěřit. Jsme vážně tady. Stojíme před Třetí bránou.“

Art3mis přikývla. „Konečně.“

Vsunul jsem svůj klíč do prostřední dírky. Aech vložil svůj do dírky nalevo a Art3mis do té napravo.

„Po směru hodinových ručiček?“ promluvila Art3mis. „Až napočítám do tří?“

Aech a já jsme přikývli. Art3mis napočítala do tří a všichni jsme současně otočili klíčem. Objevil se krátký záblesk modrého světla, během něhož všechny naše klíče i samy křišťálové dveře zmizely. A pak už stála Třetí brána před námi doširoka otevřená a křišťálový průchod odhaloval spirálovitý hvězdný vír.

„Páni,“ zaslechl jsem zašeptat Art3mis vedle mne. „Tak jdeme.“

Jenže v okamžiku, kdy jsme všichni tři vykročili, připraveni vejít do brány, uslyšel jsem uši rvoucí rachot. Znělo to, jako by se celý vesmír rozlomil vejpůl.

A pak jsme všichni zemřeli.

0036

KDYŽ VÁM ZABIJÍ AVATARA, monitor nezčerná hned. Namísto toho se systém automaticky přepne do perspektivy třetí osoby a dopřeje vám krátký mimotělní výhled na jeho definitivní konec.

Zlomek vteřiny poté, co jsem uslyšel to dunivé zahřmění, se moje perspektiva změnila a já se najednou díval na naše tři avatary, stojící bez hnutí před otevřenou branou. Pak svět vyplnilo spalující bílé světlo, doprovázené ohlušující zvukovou stěnou. Přesně takhle jsem si vždycky představoval, že by to vypadalo, kdyby člověka usmažil nukleární výbuch.

Na krátkou chvíli jsem mohl sledovat, jak se kostry našich avatarů vznášejí v průsvitných obrysech svých nehybných těl. Nato ukazatel zásahových bodů mého avatara prudce spadl na nulu.

Tlaková vlna dorazila o vteřinu později a rozložila všechno, co jí stálo v cestě – naše avatary, podlahu, zdi, sám hrad i tisíce avatarů shromážděných kolem něj. Všechno se proměnilo v jemný, atomizovaný prach, který se ještě chvíli volně vznášel ve vzduchu, než se začal pomalu usazovat na zem.

Celý povrch planety zůstal dočista vybilény. Oblast kolem hradu Anorak, kterou sotva před vteřinou plnily husté davy válcících avatarů, se teď proměnila v holou a pustou poušť. Všichni a všechno podlehlí zkáze. Pouze Třetí brána zůstala, křišťálové veřeje se dál vznášely ve vzduchu nad kráterem, kde ještě před chvílí stával hrad.

Můj počáteční šok se proměnil v hrůzu, když jsem si uvědomil, co se to právě přihodilo.

Sixeři odpálili Kataklyst.

Bylo to jediné možné vysvětlení. Jenom tento neuvěřitelně mocný artefakt by tohle dokázal. Nejenže zabil všechny avatary

v daném sektoru, navíc vymazal i hrad Anorak, pevnost, která se až do této chvíle zdála nezničitelná.

Zíral jsem na tu otevřenou bránu, vznášející se uprostřed ničeho, a čekal na nevyhnutelné, až se ve středu mého monitoru objeví ta poslední zpráva, slova, na něž, jak jsem s určitostí věděl, právě v tomto okamžiku hledí všichni ostatní avataři v sektoru: KONEC HRY.

Když se ale na mém monitoru opravdu rozsvítil nápis, oznamoval něco docela jiného: GRATULUJI! MÁTE JEDEN ŽIVOT NAVÍC!

A pak se před mými užaslými zraky opět objevil můj avatar, který se začal vracet zpátky do života na přesně stejném místě, kde jsem před pár vteřinami zemřel. Znovu jsem stál před otevřenou bránou. Až na to, že tentokrát ta brána visela ve vzduchu několik desítek metrů nad povrchem planety, nad kráterem, který vznikl zničením hradu. Když se můj avatar definitivně zhmotnil, shlédl jsem dolů a uvědomil si, že podlaha, na které jsem předtím stál, je teď pryč. Stejně tak i moje tryskové boty a všechno ostatní, co jsem měl u sebe.

Zřejmě jsem se chvíli vznášel ve vzduchu jako kojot Willy ve starých animacích. A pak jsem se najednou řítil přímo dolů. Zoufale jsem se pokoušel zachytit otevřené brány před sebou, nedokázal jsem na ni ale dosáhnout.

Na zem jsem dopadl pěkně tvrdě, a při tom nárazu ztratil třetinu svých zásahových bodů. Pomalu jsem se zvedl na nohy a rozhlédl se kolem sebe. Stál jsem v širokém kráteru ve tvaru kostky – v místech, kde se dřív nacházely základy a podzemní sklepy hradu Anorak. Kolem byla jen naprostá pustina a vládlo tam tajuplné ticho. Nezahlédl jsem žádné sutiny zničeného hradu a žádný vrak některé z tisícovek vesmírných lodí a letadel, jež plnily oblohu sotva před pár okamžiky. Vlastně tam nebylo ani stopy po tom, že zde právě někdo vybojoval velkolepou bitvu. Kataklyst vymazal úplně všechno.

Prohlédl jsem si tělo svého avatara a zjistil, že mám na sobě černé tričko a modré džíny, standardní oděv, ve kterém se objevil každý nově vytvořený avatar. Pak jsem si vyvolal na monitor statistiky a inventář. Můj avatar měl stejnou úroveň i schopnosti jako předtím, jenže můj inventář byl úplně prázdný s výjimkou jediné položky –

toho čtvrtáku, který jsem získal za dokonalou hru Pac-Mana na Archaide. Když jsem si tehdy tu minci vložil do inventáře, už se mi ji nepodařilo znova vyndat, takže jsem na ni nemohl použít žádná hadačská ani identifikační kouzla. Nepřišel jsem na žádný způsob, jak se dopátrat skutečného účelu nebo schopností toho čtvrtáku. A v průběhu bouřlivých událostí posledních několika měsíců jsem na tu pitomou věc dokonce úplně zapomněl.

Teď už jsem ale věděl, co je ten čtvrták zač – jednorázový artefakt, který poskytl mému avatarovi extra život. Až do tohoto okamžiku jsem vůbec netušil, že je něco takového možné. V celých dějinách OASIS neexistoval záznam, že by některý avatar kdy získal další život.

Navolil jsem čtvrták v inventáři a znovu se ho pokusil vyndat. Tentokrát se mi to opravdu podařilo. Podržel jsem ho v dlani svého avatara. Poté co artefakt svoji jedinou schopnost zužitkoval, už žádné magické vlastnosti neměl. Teď to byl jen čtvrták.

Vzhlédl jsem ke křišťálové bráně, která se vznášela dvacet metrů nad mou hlavou. Byla tam pořád, dokořán otevřená. Neměl jsem ale ponětí, jak se dostanu nahoru, abych do ní mohl vstoupit. Neměl jsem žádné tryskové boty, žádnou loď a žádné magické předměty ani nazpaměť naučená kouzla. Nic, co by mi umožnilo létat nebo levitovat. A v dohledu nebyly ani jediné štafle.

A tak jsem tam stál, co by kamenem dohodil od Třetí brány, ale neměl jsem jak k ní proniknout.

„Hej, Zet!“ zaslechl jsem čísi hlas. „Slyšíš mě?“

Byla to Aech, ale její hlas už teď neupravoval žádný software, aby zněl mužsky. Slyšel jsem ji dokonale, jako by ke mně promlouvala skrz comlink. Jenže to nedávalo smysl, protože můj avatar už žádný comlink *neměl*. A Aechin avatar byl mrtvý.

„Kde jsi?“ zeptal jsem se prázdná.

„Jsem mrtvá, jako všichni,“ řekla Aech. „Všichni kromě tebe.“

„Tak jak to, že tě slyším?“

„Og nás všechny napojil na tvoje audio a video,“ vysvětlila. „Takže teď vidíme a slyšíme to co ty.“

„Aha,“ špitl jsem.

„Nevadí ti to, Parzivale?“ uslyšel jsem Oga. „Pokud ano, klidně to řekni.“

Na chvíli jsem se nad tím zamyslel. „Ne, u mě je to v pohodě,“ prohlásil jsem nakonec. „Shoto a Art3mis poslouchají taky?“

„Ano,“ ozval se Shoto. „Jsem tady.“

„Jasně, jsme tady, proč by ne,“ řekla Art3mis a v jejím hlase jsem rozeznal stěží zadržovaný vztek. „A všichni jsme nadobro mrtví. Otázka zní, proč ty nejseš mrtvej taky, Parzivale?“

„Jo, Zet,“ přidala se Aech. „*Fakticky* nás to tak trochu zajímá. Co se stalo?“

Vytáhl jsem ten čtvrták a podržel si ho před očima. „Tuhle minci jsem získal jako odměnu na Archaide, když jsem tam před pár měsíci sehrál dokonalou hru na Pac-Manovi. Byl to artefakt, ale vůbec jsem netušil, k čemu má sloužit. Až teprve teď. Ukázalo se, že mi dal jeden život navíc.“

Na moment jsem slyšel jen ticho, pak se Aech rozesmála. „Ty máš ale z pekla štěstí!“ prohlásila. „Na všech zpravodajských kanálech hlásí, že úplně každé avatar v tomhle sektoru právě zemřel. Více než půlka populace v OASIS.“

„Byl to Kataklyst?“ zeptal jsem se.

„Určitě,“ odpověděla Art3mis. „Sixeři ho nejspíš koupili, když se před pár lety objevil v aukci. A celou dobu pak na něm dřepěli a čekali, až nastane nejvhodnější chvíle k jeho odpálení.“

„Jenomže tím si přece sejmuli i všechny vlastní vojáky,“ namítl Shoto. „Proč by to dělali?“

„Myslím, že většina z nich už nejspíš stejně byla mrtvá,“ podotkla Art3mis.

„Sixeři neměli na výběr,“ dodal jsem. „Byl to jediný způsob, jak nás zastavit. Už jsme otevřeli Třetí bránu a chystali se vstoupit dovnitř, když tu věc odpálili –“ Najednou jsem se odmlčel, protože mi právě něco došlo. „Jak věděli, že jsme ji otevřeli? Ledaže –“

„Sledovali nás,“ řekla Aech. „Sixeři měli nejspíš všude kolem brány rozmístěny dálkově ovládané sledovací kamery.“

„Takže nás viděli, když jsme ji otevřeli,“ řekla Art3mis. „Což znamená, že teď taky ví, jak na to.“

„A koho to zajímá?“ vložil se do toho Shoto. „Sorrentův avatar je mrtvý. A stejně tak všichni ostatní Sixeři.“

„Chyba,“ opravila ho Art3mis. „Koukni na Výsledkovou tabuli. Pořád je tam na seznamu pod Parzivalem dvacet sixerskejch avatarů. A jejich skóre naznačují, že každý z nich má svoji kopii Křišťálového klíče.“

„Do prdele!“ prohlásili Aech a Shoto současně.

„Sixeři počítali s tím, že možná budou muset Kataklyst odpálit,“ řekl jsem. „Takže určitě podnikli opatření a přesunuli pár svejch avatarů mimo Sektor Deset. Nejspíš vyčkávali v bojový lodi hned za hranicí sektoru, kde byli v bezpečí.“

„Máš pravdu,“ přitakala Aech. „Což znamená, že tvým směrem právě teď míří dalších dvacet Sixerů, Zet. Takže bude nejlepší, když pohneš zadkem a dostaneš se do brány. Tohle bude nejspíš tvoje jediná šance, jak ji prolomit.“ Uslyšel jsem, jak si poraženecky povzdychla. „Pro nás už je po všem. Takže teď všichni fandíme tobě, amigo. Hodně štěstí.“

„Díky, Aech.“

„*Gokouun o inorimasu*,“ ozval se Shoto. „Dej do toho všecko.“

„To udělám,“ řekl jsem. Počkal jsem, jestli mi své požehnání dá i Art3mis.

„Hodně štěstí, Parzivale,“ promluvila po dlouhé pauze. „Aech má pravdu, víš. Nikdy už nedostaneš další šanci. A ani žádný jiný gunter.“ Slyšel jsem, jak se jí hlas zadrhl, jako by zadržovala slzy. Pak se zhluboka nadechla a dodala: „Neposer to.“

„Neposeru,“ odpověděl jsem. „Hlavně na mě netlačte, jo?“

Zadíval jsem se znova k otevřené bráně, která se vznášela ve vzduchu nad mou hlavou, tak daleko z dosahu. Potom jsem sjel pohledem zase dolů, začal se pozorně rozhlížet po okolí a přitom jsem zoufale přemýšlel, jak se tam nahoru dostanu. A pak mé oči něco zachytily – jen pár mihotavých pixelů v dálce, někde na opačném konci kráteru. Rozběhl jsem se k nim.

„Uf, nechci vypadat jako nějaký kibic nebo tak něco,“ ozvala se Aech. „Ale kam to sakra jdeš?“

„Všechny položky mého avatara zničil Kataklyst,“ vysvětlil jsem. „Takže teď nemám jak vylítnout nahoru a dostat se k bráně.“

„To si ze mě děláš srandu!“ vzdychla Aech. „Člověče, to je jeden průser za druhým!“

Jak jsem se blížil k tomu předmětu v dálce, začal jsem ho postupně rozeznávat. Byla to Beta kapsle, která se vznášela jen pár centimetrů nad zemí a otáčela se po směru hodinových ručiček. Kataklyst zničil všechno v sektoru, co se zničit dalo, jenže artefakty byly nezničitelné. Stejně jako brána.

„Je to Beta kapsle!“ vykřikl Shoto. „Musela ji sem odhodit tlaková vlna po výbuchu. S její pomocí se můžeš proměnit v Ultramana a vyletět k bráně!“

Přikývl jsem, zvedl kapsli nad hlavu a pak stiskl tlačítko po straně, abych ji aktivoval. Jenže se nic nestalo. „Do prdele!“ zamumlal jsem, když mi došlo proč. „Nebude fungovat. Dá se použít jenom jednou denně.“ Schoval jsem Beta kapsli a začal se rozhlížet po zemi kolem sebe. „Musí tu být rozházené i další artefakty,“ řekl jsem. Rozběhl jsem se po obvodu základů hradu a přitom pořád prohledával půdu pod nohama. „Měl u sebe někdo z vás nějaký artefakty? Takový, který by mi umožnil vzlítnout? Nebo levitovat? Nebo se teleportovat?“

„Ne,“ odpověděl Shoto. „Já žádné artefakty neměl.“

„Můj Meč z BaHeer byl artefakt,“ řekla Aech. „Jenže ten ti nepomůže dostat se k bráně.“

„Moje Chucky ale jo,“ ozvala se Art3mis.

„Tvoje ‚Chucky‘?“ zopakoval jsem.

„Moje tenisky. Černý Chuck Taylor All Stars. Propůjčují svému nositeli rychlost a schopnost létat.“

„Báječné! Perfektní!“ prohlásil jsem. „Teď je jenom musím najít.“ Pokračoval jsem v běhu a očima pročesával zemi. Po asi minutě jsem našel Aechin meč a přidal ho do svého inventáře, zabralo mi ale dalších pět minut hledání, než jsem poblíž jižního konce kráteru narazil na Art3misiny magické tenisky. Nazul jsem si je a ony přizpůsobily svůj tvar, aby dokonale sedly nohám mého avatara. „Vrátím ti je zpátky, Arty,“ řekl jsem, když jsem šněroval tkaničky. „Slibuju.“

„To ti taky radím,“ odpověděla. „Byly moje oblíbené.“

Trojškolem jsem se odrazil a pak už jen letěl. Vznesl jsem se vzhůru, zakroužil ve vzduchu, obrátil se zpátky k bráně a zamířil přímo do ní. V posledním okamžiku jsem se ale odklonil doprava a vzal to obloukem zpátky. Pak jsem se zastavil a chvíli se jen tak vznášel před otevřenou branou. Křišťálové dveře visely ve vzduchu přímo předem mnou, vzdálené jen pár yardů. Připomnělo mi to ty vznášející se dveře v úvodních titulcích původní *Zóny soumraku*.

„Na co čekáš?“ vykřikla Aech. „Sixeři už se můžou ukázat každou minutu!“

„Já vím,“ řekl jsem. „Musím ale vám všem něco říct, než půjdu dovnitř.“

„Ně, fakticky?“ zaryla si Art3mis. „Tak se vymáčkni! Čas běží, pitomče!“

„Tak jo, tak jo!“ zarazil jsem ji. „Jenom jsem chtěl říct, že vím, jak se vy tři teď asi cítíte. Není to fér, jak se to celé vyvrtilo. Všichni jsme měli vstoupit do brány společně. Takže než půjdu dovnitř, chci, abyste něco věděli. Pokud získám to vejce, rozdělím peníze z výhry rovným dílem mezi nás čtyři.“

Ohromené ticho.

„Haló?“ zavolal jsem po pár vteřinách. „Slyšeli jste mě, lidi?“

„Ty jsi zešilel?“ zeptala se Aech. „Proč bys to dělal, Zet?“

„Protože je to jediný čestný řešení,“ prohlásil jsem. „Protože bych se sám nikdy nedostal tak daleko. Protože si všichni čtyři zasloužíme vidět, co je uvnitř brány, a zjistit, jak ta hra končí. A protože potřebuju vaši pomoc.“

„Mohl bys zopakovat ta poslední slova, prosím?“ požádala Art3mis.

„Potřebuju vaši pomoc,“ řekl jsem. „Máte pravdu. Tohle je jediný pokus na prolomení Třetí brány. Už nebude žádná další šance, pro nikoho. Brzo sem dorazí Sixeři, a ti nebudou se vstupem do brány otálet. Takže ji musím překonat dřív než oni, hned na první pokus. Pravděpodobnost, že něco takového zvládnu, se drasticky zvýší, pokud mě vy tři budete podporovat. Takže... co na to říkáte?“

„Počítej se mnou, Zet,“ odpověděla Aech. „Stejně jsem plánovala, že tě povedu, když seš tak pitomej.“

„Se mnou můžeš taky počítat,“ přidal se Shoto. „Nemám co ztratit.“

„Takže abychom si rozuměli,“ ozvala se Art3mis. „My ti pomůžeme prolomit bránu a ty na oplátku přistoupíš na to, že se o peníze z výhry rozdělíš s náma?“

„Omyl,“ řekl jsem. „Pokud vyhraju, rozdělím se o odměnu s váma bez ohledu na to, jestli mi pomůžete nebo ne. Takže pomáhat mi je, řekl bych, ve vašem nejlepším zájmu.“

„Nejspíš nemáme čas hodit to na papír, co?“ poznamenala Art3mis.

Na moment jsem se nad tím zamyslel a pak si otevřel kontrolní menu svého POV kanálu. Nastavil jsem živé vysílání, tak aby každý, kdo právě sledoval moji stanici (ukazatel ratingu říkal, že mám v tuhle chvíli něco přes dvě stě milionů diváků), slyšel, co jsem se chystal říct. „Zdravím,“ spustil jsem. „Tady je Wade Watts, známý také jako Parzival. Chci dát celému světu na vědomí, že pokud a až najdu Hallidayovo velikonoční vejce, tímto slavnostně slibuji, že rozdělím svou výhru rovným dílem mezi Art3mis, Aech a Shota. Na mou duši a ať umřu, jestli ne. Čestné slovo guntera. Přísahám na svůj svědomí. A takové ty blbosti. Pokud lžu, ať mi navěky zůstane cejch bezectného grázla, co leze do zadku Sixerům.“

Když jsem ukončil vysílání, uslyšel jsem Art3mis říkat: „Ty pitomče, přeskočilo ti? Dělalala jsem si srandu!“

„No jo,“ odvětil jsem. „Jasně. Věděl jsem to.“

Zalomil jsem klouby na prstech a rozletěl se směrem k bráně. Vzápětí můj avatar zmizel v hvězdném víru.

0037

NAJEDNOU JSEM SE OCITL v rozlehlém, temném, prázdném prostoru. Neviděl jsem zdi ani strop, zřejmě tam ale byla podlaha, protože jsem na něčem stál. Pár vteřin jsem vyčkával a neměl tušení co dělat. Pak se tou prázdnotou rozezněl dunivý elektronický hlas. Znělo to, jako by ho vytvářel nějaký primitivní hlasový syntezátor, jako ty, které se používaly u her Q*Bert a Gorf. „*Překonej nejvyšší skóre, jinak je s tebou konec!*“ oznámil ten hlas. Objevil se kužel světla, dopadající sem odněkud z velké výšky. A přímo přede mnou, u základny tohoto dlouhého pilíře světla, stál starý videoautomat na mince. Okamžitě jsem poznal jeho charakteristickou hranatou skříň. Tempest. Atari. 1980.

Zavřel jsem oči a sklopil hlavu. „*Do prdele,*“ zamumlal jsem. „Tak v týhle hře zrovna nevyunikám, lidi.“

„Ale no tak,“ slyšel jsem šeptat Art3mis. „*Musel* jsi přece vědět, že Tempest bude hrát ve Třetí bráně nějakou roli. Vždyť to úplně bilo do očí!“

„Ale, vážně?“ řekl jsem. „A proč?“

„Kvůli tomu citátu na poslední stránce *Almanachu*,“ odpověděla. „Musím to znesnadnit, aby příliš lehké vítězství nezlehčilo i výhru.“

„Já *znám* ten citát,“ prohlásil jsem popuzeně. „Je to ze Shakespeara. Jenomže jsem předpokládal, že se nám tím Halliday jen snažil sdělit, že má v plánu udělat Hon obtížnej.“

„To jo,“ řekla Art3mis. „Ale taky to byla náповěda. Ten citát je převzatý z Shakespearovy poslední hry, *Tempest, Bouře*.“

„Do hajzlu!“ zasykl jsem. „Jak mi to sakra mohlo utýct?“

„Ani já jsem si to nikdy nespojila,“ přiznala se Aech. „Bravo, Art3mis.“

„Tahle hra, Tempest, se taky krátce objevuje ve videoklipu k písničce ‚Subdivisions‘ od Rush,“ dodala. „Jedné z Hallidayových oblíbených. To se dá dost těžko přehlédnout.“

„Páni,“ poznamenal Shoto. „Je dobrá.“

„Tak fajn!“ vykřikl jsem. „Mělo mi to docvaknout. Není třeba se v tom dál vrtat!“

„Takže, jestli jsem to správně pochopila, s touhle hrou moc zkušeností nemáš, Zet?“ zeptala se Aech.

„Málo, a už je to dávno,“ odpověděl jsem. „Ale rozhodně to nebude stačit. Koukni na to nejvyšší skóre,“ ukázal jsem na monitor. Ve svrchní kolonce stálo 728 329. A vedle toho iniciály JDH – James Donovan Halliday. A přesně jak jsem se obával, počítadlo kreditů na spodku monitoru mělo před sebou číslici jedna.

„Auvajs,“ zasykla Aech. „Jenom jeden kredit. Stejně jako u Black Tigera.“

Vzpomněl jsem si na ten teď už bezcenný čtvrtáček s extra životem ve svém inventáři a vytáhl ho. Když jsem ho ale vhodil do škvíry na mince, vypadl zase ven. Jak jsem pro něj sahal, abych si ho vzal zpátky, všiml jsem si nálepky na přístroji: POUZE NA ŽETONY.

„Takže tudy to nepůjde,“ prohodil jsem. „A nikde kolem žádné přístroj na žetony nevidím.“

„Vypadá to, že máš fakt jenom jednu šanci,“ poznamenala Aech. „Všechno, nebo nic.“

„Lidi, nehrál jsem Tempest už celý roky,“ řekl jsem. „Jsem v prdeli. Rozhodně se mi nepodaří překonat Hallidayovo nejvyšší skóre na první pokus.“

„To ani nemusí,“ ozvala se Art3mis. „Koukni na rok copyrightu.“

Zajel jsem pohledem ke spodku monitoru: © MCMLXXX ATARI.

„Devatenáct set osmdesát?“ podivila se Aech. „A jak mu to pomůže?“

„Jo,“ přidal jsem se. „Jak mi to pomůže?“

„To znamená, že tohle je úplně první verze Tempest,“ vysvětlila Art3mis. „Ta verze, kterou vyexpedovali s chybou v herním kódu. Když se Tempest prvně objevila v hernách, přišly děcka na to, že

když umřeš při určitým skóre, mašina ti vyhodí hromadu kreditů zdarma.“

„Aha,“ řekl jsem trochu zahanbeně. „To jsem nevěděl.“

„Věděl bys,“ odvětila Art3mis, „kdyby sis tu hru nastudoval tak důkladně jako já.“

„Sakra, holka,“ poznamenala Aech. „Ty se teda fakticky vyznáš.“

„Díky,“ řekla. „Na to pomáhá, když seš obsesivně kompulzivní geek. Bez pořádnýho života.“ Všichni se tomu zasmáli, až na mě. Byl jsem příliš nervózní.

„Fajn, Arty,“ řekl jsem. „Co musím udělat, abych získal ty volný kredity?“

„Zrovna to hledám ve svém herním deníku,“ odpověděla. Slyšel jsem šustění papíru. Znělo to, jako by listovala stránkami opravdové knihy.

„To máš u sebe právě náhodou tištěnou verzi svýho deníku?“ zeptal jsem se.

„Vždycky jsem svůj deník zapisovala ručně, do takovejch těch spirálovejch bloků,“ odpověděla. „A udělala jsem dobře, protože můj OASIS účet a všechno na něm se právě vymazalo.“ Další obracení stránek. „Tady to je! Napřed musíš dosáhnout sto osmdesáti tisíc bodů. Až tam budeš, dávej pozor, abys ukončil hru se skórem, kde poslední dvě číslice jsou nula šest, jedenáct nebo dvanáct. Pokud se ti to podaří, získáš čtyřicet volných kreditů.“

„Seš si absolutně jistá?“

„Rozhodně a absolutně.“

„Tak jo,“ prohlásil jsem. „Jdem na to.“

Pustil jsem se do svého předherního rituálu. Protahoval jsem se, zalamoval kotníky prstů, otáčel hlavou a krkem doleva a doprava.

„Prokrista, mohl bys už laskavě začít?“ ozvala se Aech. „To napětí tady mě zabije!“

„Ticho!“ napomenul ji Shoto. „Nech tomu člověku, prosím tě, trochu prostoru k dýchání, jo?“

Všichni zůstali zticha, dokud jsem neskončil s psychickou přípravou. „Zřejmě není na výběr,“ prohlásil jsem. A pak jsem stiskl tlačítko Jeden hráč.

Tempest využíval vektorovou grafiku ze staré školy, takže všechno na monitoru vidíte v podobě zářivě neonových linií, které se rýsují na pozadí temně černé obrazovky. Po spuštění se vám naskytne pohled shora na trojrozměrný tunel a k dispozici máte otočný knoflík, jímž ovládáte vesmírnou loď, kterou proplouváte kolem okraje tunelu. Cílem hry je střílet nepřátele, kteří se kradou ven směrem k vám, a přitom se musíte vyhybat jejich palbě a dalším překážkám. Jak postupujete z jedné úrovně do druhé, tunely nabírají postupně čím dál tím složitějších geometrických tvarů a počet nepřátel a překážek, které na vás vyskakují, se drasticky znásobuje.

Halliday nastavil svůj automat Tempest tak, že jsem nemohl hru zahájit na vyšší úrovni než deváté. Trvalo mi asi patnáct minut, než jsem dostal svoje skóre přes 180 000, a během té doby jsem přišel o dva životy. Zapomněl jsem toho ještě víc, než jsem si původně myslel. Když moje skóre narostlo na 189 412, záměrně jsem najel s lodí na bodec, čímž jsem vyplýval poslední zbývající život. Automat mě vyzval, abych zadal své iniciály, a já nervózně vytřukal: W-O-W.

Jakmile jsem dopsal, přeskočilo počítadlo kreditů z nuly na čtyřicítka.

Uši mi naplnil divoký jásot mých přátel, až jsem z toho málem dostal infarkt. „Art3mis, seš génius,“ řekl jsem, sotva ten hluk utichl.

„Já vím.“

Klepl jsem znovu na tlačítko Jeden hráč a začal druhou hru. Tentokrát už jsem se soustředil na to, abych překonal Hallidayovo nejvyšší skóre. Pořád jsem cítil jisté obavy, ale o poznání menší. Pokud se mi nepodaří dosáhnout nejvyššího skóre tentokrát, mám třicet devět dalších šancí.

O pauze mezi dvěma levely se ozvala Art3mis. „Takže tvoje iniciály jsou W-O-W? Co znamená to O?“

„Omezený,“ řekl jsem.

Rozesmála se. „Ne, vážně.“

„Owen.“

„Owen,“ zopakovala. „Wade Owen Watts. To je hezké.“ Pak zase ztichla, protože začal další level. Svoji druhou hru jsem ukončil o pár

minut později se skórem 219 584. Nic tak strašného, ale k mému cíli to mělo na hony daleko.

„Není to zlé,“ podotkla Aech.

„Jo, ale ani moc dobré,“ poznamenal Shoto. Pak jako by se upamatoval, že ho slyším. „Vlastně, chtěl jsem říct – daleko lepší, Parzivale. Vedeš si skvěle.“

„Díky za vyslovení důvěry, Shoto.“

„Hele, tohle si musíte poslechnout,“ řekla Art3mis a začala předčítat ze svého deníku: „Tvůrce hry Tempest, Dave Theurer, dostal původně nápad na tuhle hru díky ošklivému snu, který se mu zdál, o příšerách, jež se vykrádaly z díry v zemi a pronásledovaly ho.“ Rozesmála se tím svým tichým melodickým smíchem, který jsem už tak dlouho neslyšel. „Není to cool, Zet?“ řekla.

„Je to cool,“ odpověděl jsem. Nevím proč, ale jen slyšet její hlas mi pomáhalo se uvolnit. Myslím, že to věděla a že právě proto na mě pořád mluvila. Cítil jsem, jak se znovu nabíjím energií. Opět jsem stiskl tlačítko Jeden hráč a začal třetí hru.

Všichni mě sledovali v naprostém tichu. O necelou hodinu později jsem ztratil poslední život. Moje výsledné skóre činilo 437 977.

Jakmile hra skončila, přerušil mlčení Aechin hlas: „Špatný zprávy, amigo,“ oznámila.

„Co se děje?“

„Hádali jsme správně. Když Kataklyst vybuchl, měli Sixeři v záloze skupinu avatarů, kteří čekali hned za hranicí sektoru. Okamžitě po detonaci se do sektoru vrátili a zamířili přímo ke Chthonii. Oni...“ Její hlas se vytratil.

„Oni co?“

„Oni právě vstoupili do brány, je to asi pět minut,“ dopověděla Art3mis. „Brána se zavřela, potom cos do ní vešel, když ale dorazili Sixeři, použili tři vlastní klíče, aby ji zase otevřeli.“

„Tím chceš říct, že Sixeři už jsou uvnitř brány? V tuhle chvíli?“

„Je jich osmnáct,“ pokračovala Aech. „Když prošli branou, každý vstoupil do samostatné simulace. Do vlastní kopie brány. Všech osmnáct jich v tuhle chvíli hraje Tempest stejně jako ty. Snaží se překonat Hallidayovo nejvyšší skóre. A všichni využili tu chybu

v nastavení, aby získali těch čtyřicet volných kreditů. Většina si nevede moc dobře, ale jeden z nich to vážně umí. Myslíme, že toho avatara nejspíš ovládá Sorrento. Právě začal druhou hru –“

„Počkej vteřinku!“ přerušil jsem ji. „Jak je možný, že tohle všechno víš?“

„Protože je vidíme,“ vysvětlil Shoto. „Všichni, kdo jsou v tuhle chvíli nalogovaní na OASIS, je můžou vidět. A na tebe můžou koukat taky.“

„O čem to sakra mluvíš?“

„V okamžiku, kdy někdo vstoupí do Třetí brány, objeví se na Výsledkové tabuli živý přenos jeho avatara,“ vysvětlila Art3mis. „Halliday zřejmě chtěl udělat z průchodu poslední branou atraktivní podívanou pro diváky.“

„Počkej,“ zarazil jsem ji. „To mi chceš říct, že mě poslední hodinu celej svět sleduje, jak hraju Tempest?“

„Přesně tak,“ řekla Art3mis. „A právě teď koukají, jak tam postáváš a vykecáváš se s náma. Tak si dávej pozor na to, co říkáš.“

„Proč jste mi to proboha neřekli?“ vykřikl jsem.

„Nechtěli jsme tě znervózňovat,“ vysvětlila Aech. „Nebo ti narušit koncentraci.“

„No skvělý! Úžasný! Díky mockrát!“ vyřvával jsem trochu hystericky.

„Uklidni se, Parzivale,“ napomenula mě Art3mis. „Soustřed' se zase na hru. Teď je z toho závod. Máš přímo za zadkem osmnáct Sixerů. Takže se musíš postarat, aby ti už ta další vyšla. Rozumíš?“

„Jo,“ řekl jsem a pomalu vydechl. „Rozumím.“ Ještě jednou jsem se zhluboka nadechl a stiskl tlačítko Jeden hráč.

Soupeření ze mě jako obvykle vydolovalo to nejlepší. Tentokrát už se mi podařilo se chytit. Doprava, doleva, vystřelit, vyhnout se bodcům, dotáhnout level. Ruce na ovládání mi najednou pracovaly zcela bezmyšlenkovitě. Zapomněl jsem, co je v sázce, a zapomněl jsem na ty miliony lidí, kteří mě sledují. Úplně jsem se ponořil do hry.

Pokračoval jsem tak déle než hodinu a právě jsem dokončil 81. úroveň, když se mi v uších rozezněla další bouře jásotu. „Dokázals to, člověče!“ slyšel jsem křičet Shota.

Pohled mi vystřelil k hornímu okraji monitoru. Moje skóre dělalo 802 488.

Hrál jsem dál, instinktivně jsem toužil po nejvyšším možném skóre. Pak jsem ale uslyšel, jak si Art3mis významně odkašlala, a došlo mi, že není třeba, abych v tom pokračoval. Vlastně už jsem teď jen plýtvat cennými vteřinami, a ukrajoval si tak vlastní náskok, který jsem měl oproti Sixerům. Rychle jsem zahodil ty dva zbývající životy a na monitoru se rozzářil nápis KONEC HRY. Znovu jsem vepsal své iniciály a ony naskočily na vrchol seznamu, hned nad Hallidayovým nejvyšším skórem. Pak monitor potemněl a ve středu obrazovky se objevila slova:

DOBRÁ PRÁCE, PARZIVALE!
PŘIPRAV SE NA 2. ETAPU!

Pak automat zmizel a spolu s ním i můj avatar.

~ ~ ~

Cválal jsem po úbočí kopce, zahaleného mlhou. Usoudil jsem, že jedu na koni, protože to se mnou házelo nahoru dolů a slyšel jsem dusot kopyt. Přímo přede mnou se najednou z mlhy vynořil povědomě vyhlížející hrad.

Když jsem ovšem sjel pohledem na tělo svého avatara, zjistil jsem, že vůbec nejedu na koni. Kráčel jsem po zemi. Můj avatar měl teď na sobě kroužkové brnění a ruce držel natažené před tělem, jako bych v nich svíral otěže. Nedržel jsem ale nic. Dlaně jsem měl úplně prázdné.

Zastavil jsem se a zvuk koňských kopyt ustal, ale až s párvteřinovým zpožděním. Obrátil jsem se a spatřil zdroj toho zvuku. Nebyl to kůň. Byl to muž, který držel v rukou dvě půlky kokosového ořechu a tloukl jimi o sebe.

A v tu chvíli jsem věděl, kde to jsem. V první scéně filmu *Monty Python a Svatý grál*. Další z Hallidayových oblíbených a možná ten nejmilovanější geekovský film všech dob.

Vypadalo to na další Filmsynchron, jako byla simulace *Válečných her* v První bráně.

Hrál jsem krále Artuše, to mi došlo. Měl jsem na sobě stejný kostým jako ve filmu Graham Chapman. A ten muž s kokosovými ořechy byl můj věrný sluha Patsy, kterého představoval Terry Gilliam.

Patsy se uklonil a zatvářil se trochu podlézavě, když jsem se k němu obrátil, ale neřikal nic.

„Tohle je *Monty Python a Svatý grál!*“ slyšel jsem Shotův vzrušený šepot.

„*A cos myslel,*“ zapomněl jsem se na vteřinku. „To já přece vím, Shoto.“

Na monitoru se rozsvítilo upozornění: NESPRÁVNÁ REPLIKA! V rohu obrazovky naskočilo skóre –100 bodů.

„To šlo hladce, génie,“ poznamenala Art3mis.

„Hlavně nám dej vědět, kdybys potřeboval pomoc, Zet,“ řekla Aech. „Zamávej rukama nebo tak něco a my ti přihodíme další repliku.“

Přikývl jsem a povzbudivě ukázal zdvižený palec. Nemyslel jsem si ale, že bych potřeboval výraznější pomoc. Za posledních šest let jsem viděl *Svatý grál* přesně stopadesátsedmkrát. Znal jsem z paměti každé slovo.

Otočil jsem se zpátky ke hradu. Teď už jsem věděl, co tam na mě čeká. Dal jsem se opět do „cvalu“, svíral jsem neviditelnou uzdu a předstíral, že jedu na koni. Patsy, který začal znovu třískat půlkami kokosového ořechu o sebe, uháněl za mnou. Když jsme dorazili ke vstupu do hradu, přitáhl jsem „otěže“ a zastavil svého „oře“.

„Hej vy tam!“ vykřikl jsem.

Moje skóre narostlo o sto bodů a vrátilo se zpátky na nulu.

Na tu narážku se nahoře objevili dva vojáci, opírající se o hradby. „Kdo je to tam?“ křikl na nás jeden z nich.

„To jsem já, Artuš, syn Uthera Pendragona, z hradu Camelot,“ odříkal jsem. „Král Britů! Vítěz nad Sasy! Vládce Anglie!“

Moje skóre poskočilo o dalších pět set bodů a dostalo se mi informace, že jsem právě obdržel bonus za akcent a modulaci. Cítil jsem, jak se uvolňuju, a uvědomil jsem si, že si to začínám užívat.

„Tahej si za nohu někoho jinýho!“ odvětil voják.

„Je to tak,“ pokračoval jsem. „A toto je můj věrný sluha Patsy. Jezdíme křížem krážem po celé zemi a hledáme rytíře, kteří se připojí k mému dvoru v Camelotu. Musím mluvit s vaším pánem a vládcem!“

Dalších pět set bodů. V uších jsem slyšel, jak se mí přátelé pochichtávají a tleskají.

„Cože?“ řekl druhý voják. „Jezdíte na koni?“

„Ano!“ odpověděl jsem. „Sto bodů.“

„Vždyť používáte kokosový ořechy!“

„Cože?“ řekl jsem. „Sto bodů.“

„Máte dvě prázdný půlky kokosového ořechu a tlučete s nima o sebe!“

„Tak? Jedeme od chvíle, kdy zimní sněhy zahalily tuto zemi, přes království Mercii, přes –“ Dalších pět set bodů.

„Kde jste sehnali ty kokosy?“

A tak to šlo dál. Postava, již jsem ztvárňoval, se scénu od scény měnila, vždycky to přeskočilo na tu, která měla zrovna nejvíc dialogů. Kupodivu jsem zmršil jen šest nebo sedm vět. Pokaždé když jsem se dostal do úzkých, stačilo jen pokrčit rameny a natáhnou ruce před sebe dlaněmi nahoru – můj signál, že potřebuju pomoc – a Aech, Art3mis nebo Shoto mi škodolibě napověděli správnou repliku. Zbytek času zůstávali zticha, až na občasný hihňání nebo výbuch smíchu. Jediný problém mi dělalo, abych se sám nerozesmál, obzvlášť když Art3mis začala s dokonalou intonací odříkávat všechny repliky Carol Clevelandové ve scéně s hradem Anthrax. Párkrát jsem vyprskl a hned vyfasoval bodové penalizace. Jinak to šlo jako po másle.

Přehrávání tohoto filmu nebylo jen snadné – byla to děsná zábava.

Asi v půlce filmu, těsně po mé konfrontaci s rytířem Ni, jsem otevřel na monitoru textové okno a vytukal do něj: STAV SIXERŮ?

„Patnáct jich ještě pořád hraje Tempest,“ ozvala se Aechina odpověď. „Tři už ale překonali Hallidayovo skóre a teď jsou v simulaci *Grálu*.“ Krátká pauza. „A ten v čele – myslíme, že Sorrento – se žene jen devět minut za tebou.“

„A zatím nezmotl jedinou řádku textu,“ dodal Shoto.

Málem jsem hlasitě zaklel, pak jsem se ale vzpamatoval a naklepal DO HAJZLU!

„Přesně,“ řekla Art3mis.

Zhluboka jsem se nadechl a obrátil pozornost k následující scéně („Příběh sira Launcelota“). Aech mě dál zásobovala čerstvými informacemi o Sixerech, kdykoli jsem se na ně zeptal.

Když jsem dospěl k finální scéně filmu (útoku na francouzský hrad), znovu se mě začaly zmocňovat obavy, v duchu jsem přemýšlel, co asi přijde dál. První brána ode mne žádala, abych přehrál film (*Válečné hry*), a Druhá brána obsahovala výzvu v podobě videohry (Black Tiger). Třetí brána v sobě zatím skrývala obojí. Věděl jsem, že určitě přijde i třetí etapa, neměl jsem ale tušení, co to může být.

Odpovědi se mi dostalo o pár minut později. Jakmile jsem dokončil poslední scénu *Svatého grálu*, můj monitor zčernal a do toho pár minut zaznívala hra na varhany, kterou film končí. Když hudba utichla, objevilo se na mém monitoru následující:

BLAHOPŘEJI!
DOSPĚL JSTE NA KONEC!
READY PLAYER 1

A pak, když se ten text vytratil, jsem se ocitl v obrovité, dubem vykládané místnosti, velikostí připomínající skladiště, s vysokým klenutým stropem a naleštěnou podlahou z tvrdého dřeva. Místnost neměla žádná okna a jen jeden východ – velké dvojité dveře zasazené do jedné ze čtyř holých zdí. Úplně ve středu prostorné místnosti stál starší imerzní simulátor OASIS. Simulátor obklopovala více než stovka skleněných stolů, které byly uspořádány do tvaru velkého oválu. Na každém stole ležel jiný klasický domácí počítač nebo videoherní systém a vedle něj stojan, který nejspíš ukrýval kompletní soubor jeho periferního zařízení, ovladačů, softwaru a her. Všechno to bylo dokonale uspořádané, jako na muzejní výstavě. Jak jsem se tak rozhlížel po tom kruhu, přejížděl očima od jednoho přístroje k druhému, uvědomil jsem si, že ty počítače jsou zřejmě seřazené zhruba podle roku vzniku. PDP-1. Altair 8800. IMSAI

8080. Apple I a hned vedle něj Apple II. Atari 2600. Commodore PĚT. Intellivision. Několik různých modelů TRS-80. Atari 400 a 800. ColecoVision. TI-99/4. Sinclair ZX80. Commodore 64. Různé herní systémy a Nintendo a Sega. Celá rodová linie Maců a písíček, PlayStationů a Xboxů. A na konci, jako završení celého kruhu, stála OASIS konzola – napojená na ten imerzní simulátor ve středu místnosti.

Uvědomil jsem si, že stojím v replice kanceláře Jamese Hallidaye, oné místnosti jeho sídla, kde strávil většinu posledních patnácti let svého života. Na místě, kde naprogramoval svoji poslední a nejúžasnější hru. Tu hru, kterou jsem právě hrál.

Nikdy jsem neviděl žádné fotografie tohohle pokoje, jeho rozvržení a obsah ale velice detailně popsali stěhováci, které najali, aby to tam vyklidili po Hallidayově smrti.

Podíval jsem se na tělo svého avatara a zjistil, že už nevypadá jako jeden z montypythonovských rytířů. Opět se ze mě stal Parzival.

Napřed jsem udělal to, co se nabízelo, a pokusil se vyjít ven. Dveře se ale ani nehnuly.

Obrátil jsem se zpátky a znovu se dlouze rozhlédl po místnosti, přejížděl pohledem tu dlouhou řadu památníků dějin počítačů a videoher.

A tehdy jsem si uvědomil, že ten oválný tvar, do něhož byly uspořádány, vlastně představuje siluetu vejce.

V duchu jsem si odrecitoval slova první Hallidayovy hádanky, té v *Anorakově výzvě*:

*Tři klíče ukryté tři brány otevřou
Postaví poutníka před zkoušku nelehkou
Jen ti, kdo prokáží, že hodni toho jsou
Na konci cesty své odměnu naleznou*

Dospěl jsem na konec. Tohle bylo ono. Hallidayovo velikonoční vejce se musí skrývat někde v téhle místnosti.

0038

„VIDÍTE TO LIDI?“ zašeptal jsem.

Neozvala se žádná odpověď.

„Haló? Aech? Art3mis? Shoto? Jste pořád tam?“

A zase žádná odpověď. Buď Og přerušil naše hlasové spojení, nebo Halliday zakódoval tuhle poslední etapu brány tak, aby veškerou komunikaci s vnějším světem znemožnil. Byl jsem si téměř jistý, že je to ten druhý případ.

Chvilí jsem tam jen tak mlčky stál a vůbec netušil, co dělat. Pak jsem uposlechl prvotního instinktu a přistoupil k Atari 2600. Bylo připojené k televizi Zenith Color z roku 1977. Zapnul jsem televizor, ale nic se nestalo. Pak jsem zkusil zapnout i Atari. Pořád nic. Nefungovaly, přestože televize i Atari byly zapojeny do elektrických zdířek zasazených do podlahy.

Vyzkoušel jsem Apple II na sousedním stole. Ani ten se nespustil.

Po pár minutách experimentování jsem zjistil, že jediný počítač, který se zprovozní, je ten nejstarší, IMSAI 8080, stejný model, jaký vlastnil Matthew Broderick ve *Válečných hrách*.

Když jsem ho nastartoval, monitor zůstal docela prázdný s výjimkou jediného slova:

PŘIHLÁŠENÍ:

Vyřukal jsem ANORAK a stiskl Enter.

NESPRÁVNÁ IDENTIFIKACE – SPOJENÍ UKONČENO.

Pak se počítač samočinně vypnul a já ho musel opět spustit, aby se znovu objevila výzva k přihlášení.

Zkusil jsem HALLIDAY. Bezvýsledně.

Ve *Válečných hrách* znělo tajné heslo, které zajišťovalo přístup k superpočítači WOPR, „Joshua“. Profesor Falken, tvůrce WOPRu, použil jako heslo jméno svého syna. Osoby, kterou na celém světě miloval nejvíc.

Vyťukal jsem OG. Nezabralo. OGDEN taky ne.

Naklepal jsem KIRA a stiskl klávesu Enter.

NESPRÁVNÁ IDENTIFIKACE – SPOJENÍ UKONČENO.

Zkusil jsem křestní jména obou jeho rodičů. Vyzkoušel jsem ZAPHOD, jméno jeho rybičky. Pak TIBERIUS, jméno fretky, která mu kdysi patřila.

Nic z toho nezafungovalo.

Zkontroloval jsem si čas. Už jsem strávil v téhle místnosti víc než deset minut. Což znamenalo, že mě Sorrento dohonil. Takže teď už bude ve vlastní, separátní kopii téhle místnosti, určitě s týmem odborníků na Hallidaye, kteří mu do ucha díky hacknutému imerznímu simulátoru našeptávají nápady. Nejspíš už se propracovávají hierarchizovaným seznamem možností a zadávají je tak rychle, jak jen dokáže Sorrento psát.

Docházel mi čas.

Znechuceně jsem zatínal zuby. Neměl jsem ponětí, co zkusit dál.

Pak jsem si vzpomněl na jeden úryvek ze životopisu Ogdena Morrowa: *Opačné pohlaví Jima hrozně znervózňovalo a Kira byla jediná dívka, se kterou jsem ho kdy viděl mluvit uvolněně. Ale i tehdy to bylo jen v rámci postavy v průběhu našich herních schůzek, kdy vystupoval jako Anorak. A ji oslovoval vždy jako Leucosii, jménem její D&D postavy.*

Znovu jsem spustil počítač. Když se objevila výzva PŘIHLÁŠENÍ, naklepal jsem LEUCOSIA. Pak jsem stiskl klávesu Enter.

Všechny systémy v místnosti se samy od sebe rozjely. Pod klenutým stropem se ozvěnou rozeznělo vrnění diskových jednotek,

pípání automatického testování a další zvuky spouštějících se počítačů.

Rozběhl jsem se zpátky k Atari 2600 a začal prohledávat obrovský stojan s abecedně uspořádanými herními kazetami vedle něj, až jsem našel tu, kterou jsem hledal: Adventure. Zasunul jsem ji do Atari, zapojil systém a pak stiskl Reset, abych spustil hru.

Trvalo mi jen pár minut, než jsem se dostal do Tajné komnaty.

Popadl jsem meč a pobil s ním všechny tři draky. Pak jsem našel černý klíč, otevřel brány Černého hradu a odvážně vstoupil do jeho labyrintu. Šedivá tečka se ukrývala přesně tam, kde měla být. Sebral jsem ji, pronesl zpátky přes to malinké, osmibitové královstvíčko a pak s její pomocí prošel skrz magickou bariéru do Tajné komnaty. Tahle Tajná komnata ale na rozdíl od originální hry Atari neobsahovala jméno Warrena Robinetta, původního programátora Adventure. Namísto toho ležel v úplném středu monitoru velký bílý ovál s pixelovanými okraji. Vejce.

To vejce.

Chvíli jsem jen v ohromeném mlčení zíral na televizní obrazovku. Pak jsem stáhl joystick Atari doprava a přešel svým malinkým čtvercovým avatarem přes pomrkávající obrazovku. Z televizního monoreproduktoru zaznělo krátké elektronické *píp*, když jsem pustil šedou tečku a zvedl vejce. Jakmile jsem to udělal, objevil se ostrý světelný záblesk a vzápětí jsem zjistil, že můj avatar už nesvívá joystick. Teď mi ve spojených dlaních leželo velké stříbrné vejce. Na jeho zaobleném povrchu jsem viděl pokřivený odraz svého avatara.

Když se mi od něj konečně podařilo odtrhnout zrak a zvedl jsem hlavu, zjistil jsem, že dvojité dveře na opačné straně místnosti nahradila brána – portál s křišťálovými okraji, který vedl zpátky do haly hradu Anorak. Hrad byl mezitím zřejmě kompletně zrestaurován, i když bude trvat ještě několik hodin, než se OASIS server zresetuje.

Naposledy jsem se rozhlédl po Hallidayově kanceláři, a pak, stále s tím vejcem pevně sevřeným v dlaních, jsem prošel přes místnost a vykročil ven.

Jakmile jsem vyšel, obrátil jsem se, právě včas, abych zahlédl, jak se Křišťálová brána přetváří ve velké dřevěné dveře zasazené do zdi hradu.

Otevřel jsem ty dřevěné dveře. Za nimi se nacházelo točité schodiště, které vedlo nahoru na vrcholek nejvyšší věže hradu Anorak. Tam jsem našel Anorakovu studovnu. Místnost lemovaly vysokánské police plné staříckých svitků a zaprášených kouzelnických knih.

Přistoupil jsem k oknu a vykoukl ven, kde se mi nabízel úžasný výhled na okolní krajinu. Už to nebyla žádná pustina. Spoušť, kterou natropil Kataklyst, zmizela a celá Chthonia se zřejmě obnovila spolu s hradem.

Rozhlédl jsem se po místnosti. Přímo pod dobře známou malbou černého draka stál bohatě zdobený křišťálový podstavec a na něm spočíval zlatý kalich posázený drobnými drahokamy. Jeho průměr odpovídal stříbrnému vejci, které jsem svíral v rukou.

Vložil jsem vejce do kalichu. Dokonale do něj sedlo.

V dálce jsem zaslechl fanfáru a vejce se rozzářilo.

„Vyhrál jsi,“ uslyšel jsem čísi hlas. Když jsem se otočil, spatřil jsem Anoraka, který stál přímo za mnou. Jeho obsidiánově černý hábit jako by vysával z místnosti většinu slunečního světla. „Blahopřeji,“ řekl a natáhl ke mně ruku s dlouhými prsty.

Zaváhal jsem, napadlo mě, jestli to není jen další trik. Nebo možná poslední zkouška...

„Hra skončila,“ řekl Anorak, jako by mi četl myšlenky. „Je čas, abys obdržel svou odměnu.“

Podíval jsem se na jeho nataženou ruku. A pak, po chvilkovém otálení, jsem ji přijal.

V prostoru mezi námi vyrazily kaskádovité blesky modrého světla a vytvořily jakousi pavučinu, která nás oba propojila, jako by z jeho avatara na mého přecházel proud energie. Když se světlo rozplynulo, viděl jsem, že Anorak už na sobě nemá svůj černý čarodějnický hábit. Vlastně už vůbec nevypadal jako Anorak. Byl menší, hubenější a tak nějak míň hezký. Teď vypadal jako James Halliday. Bledý. Ve středním věku. Oblečený do obnošených džínů a vybledlého trička s nápisem Space Invaders.

Podíval jsem se na vlastního avatara a zjistil, že teď mám na sobě Anorakovo roucho já. A pak jsem si uvědomil, že ikony a ukazatele na okrajích mého monitoru se také změnily. Veškeré moje statistiky vylétly na maximum a k tomu jsem teď měl seznam kouzel, schopností a magických předmětů, který se táhl snad do nekonečna.

Vedle označení úrovně mého avatara i ukazatele zásahových bodů naskočily symboly pro nekonečno.

A na počítadle kreditů se objevila suma o dvanácti cifrách. Stal se ze mě multimiliardář.

„Svěřuji teď OASIS do tvé péče, Parzivale,“ řekl Halliday. „Tvůj avatar je nesmrtelný a všemocný. Cokoli si budeš přát, stačí jen pomyslet a máš to. Docela příjemné, ne?“ Naklonil se ke mně a ztišil hlas. „Prokaž mi službu. Snaž se využívat své moci jen v zájmu dobra. Ano?“

„Ano,“ odpověděl jsem hlasem, který sotva dosahoval síly šepotu.

Halliday se usmál a pak ukázal rukou kolem nás. „Tohle je teď tvůj hrad. Tuto místnost jsem naprogramoval tak, že do ní může vstoupit pouze tvůj avatar. Udělal jsem to proto, abych zajistil, že k tomuhle se dostaneš jen ty.“ Přistoupil ke knihovně u zdi a zatáhl za hřbet jednoho svazku. Uslyšel jsem cvaknutí, pak se police odsunuly stranou a objevil se čtvercový kovový plát zasazený do zdi. Ve středu toho plátu bylo komicky velké červené tlačítko ozdobené jediným slovem: VYPNOUT.

„Říkám tomu Velký červený knoflík,“ vysvětlil Halliday. „Pokud ho zmáčkneš, vypneš tím celé OASIS a vypustíš červa, který vymaže všechno, co je uloženo na GSS serverech, včetně zdrojového kódu OASIS.“ Ušklíbl se. „Takže na něj nešahej, pokud si nebudeš absolutně jistý, že je to tak správné, jasné?“ Obdařil mne podivným úsměvem. „Věřím tvému úsudku.“

Halliday zasunul knihovnu zpátky na místo, takže se tlačítko zase skrylo. Úplně mě vylekal, když mi pak položil ruku kolem ramen. „Poslyš,“ řekl a do hlasu se mu vkradl důvěrný tón. „Musím ti říct ještě poslední věc, než odejdu. Něco, na co jsem sám přišel, teprve až bylo moc pozdě.“ Odvedl mě k oknu a ukázal na krajinu, která se rozkládala za ním. „Vytvořil jsem OASIS, protože ve skutečném

světě jsem se nikdy necítil doma. Nevěděl jsem, jak s lidmi v něm navázat kontakt. Báł jsem se, celý život jsem se báł. Až do chvíle, kdy jsem si uvědomil, že to všechno končí. Tehdy mi došlo, že realita, i když může být děsivá a bolestná, je také jediným místem, kde najdeš skutečné štěstí. Protože realita je *reálná*. Rozumíš?“

„Ano,“ přisvědčil jsem. „Myslím, že ano.“

„Dobře,“ řekl a mrkl na mě. „Neudělej stejnou chybu jako já. Neschovávej se tady navždy.“

Usmál se a o pár kroků ode mne ustoupil. „Tak jo. Myslím, že tím jsme skončili. Je načase, abych sbalil kufry.“

A pak se Halliday začal rozplývat. Ještě se na mě naposledy usmál a zamával na rozloučenou, než se jeho avatar pomalu proměnil v nicotu.

„Hodně štěstí, Parzivale,“ zavolal. „A díky. Díky, žes hrál moji hru.“

A pak byl definitivně pryč.

~ ~ ~

„Jste tam, lidi?“ řekl jsem do prázdna po pár minutách.

„Ano!“ ozvala se Aech vzrušeným hlasem. „Slyšíš nás?“

„Jo. Teď už jo. Co se stalo?“

„Systém odřízl naše hlasové spojení, hned jak jsi vstoupil do Hallidayovy kanceláře, takže jsme s tebou nemohli mluvit.“

„Naštěstí jsi naši pomoc stejně nepotřeboval,“ dodal Shoto. „Dobrá práce, chlape.“

„Blahopřeju, Wade,“ uslyšel jsem hlas Art3mis. A poznal jsem, že to, co říká, myslí vážně.

„Díky,“ řekl jsem. „Ale bez vás bych to nikdy nedokázal.“

„To máš pravdu,“ přitakala Art3mis. „Nezapomeň se o tom zmínit, až budeš mluvit s médii. Og povídal, že už sem míří pár stovek reportérů.“

Ohlédl jsem se po knihovně, za níž se skrýval Velký červený knoflík. „Viděli jste všechno, co mi Halliday říkal, než zmizel?“ zeptal jsem se.

„Ne,“ odpověděla Art3mis. „Viděli jsme to až po ta slova: ‚Snaž se využívat své moci jen v zájmu dobra.‘ Potom se tvoje video přerušilo. Co se stalo pak?“

„Nic důležitýho,“ odpověděl jsem. „Povím vám o tom později.“

„Ty vole,“ ozvala se Aech. „Musíš se mrknout na Výsledkovou tabuli.“

Otevřel jsem okno a vyvolal si Výsledkovou tabuli. Seznam nejvyšších skóre byl pryč. Teď byla na Hallidayově webové stránce k vidění jen jediná věc, obraz mého avatara, oblečeného v Anorakově rouchu, jak drží to stříbrné vejce, provázený slovy VÍTĚZEM JE PARZIVAL!

„Co se stalo se Sixery?“ zeptal jsem se. „S těmi, co byli ještě v bráně?“

„Nejsme si jistí,“ řekla Aech. „Přenosy z jejich videokamer zmizely, když se Výsledková tabule změnila.“

„Možná to jejich avatary zabilo,“ nadhodil Shoto. „Nebo třeba...“

„Možná je to prostě vyhodilo z brány ven,“ dodal jsem já.

Vyvolal jsem si na monitor mapu Chthonie a zjistil, že se teď můžu teleportovat na kterékoli místo v OASIS jednoduše tím, že si navolím požadované místo v atlase. Najel jsem si na hrad Anorak, poklepal na bod těsně před hlavním vstupem a v mžiku oka stál můj avatar před ním.

Měl jsem pravdu. Když jsem prolomil Třetí bránu, těch osmnáct sixerských avatarů, kteří byli ještě pořád uvnitř, to vystřelilo z brány a složilo před hradem. Všichni tam stáli se zmatenými výrazy v obličejích, když jsem se před nimi objevil, velkolepý ve svém novém hábitu. Všichni na mě pár vteřin mlčky zírali a pak vytáhli pušky a meče, připravení zaútočit. Vypadali jeden jako druhý, takže jsem nedokázal poznat, kterého z nich ovládá Sorrento. V tomhle okamžiku mi to už ale bylo vážně docela jedno.

Využil jsem nového superuživatelského propojení svého avatara, udělal rozmáchlé gesto rukou a navolil všechny sixerské avatary na monitoru. Jejich obrysy začaly rudě světélkovat. Pak jsem klepl na ikonu s lebkou a zkříženými hnáty, která se teď objevila na panelu s nástroji mého avatara. Všech osmnáct sixerských avatarů okamžitě

padlo mrtvých k zemi. Jejich těla pomalu bledla, až zmizela docela, po každém tady zůstala jen drobná hromádka zbraní a kořisti.

„No do prdele!“ zaslechl jsem Shota přes comlink. „Jak jsi to udělal?“

„Slyšel jsi Hallidaye,“ řekla Aech. „Jeho avatar je nesmrtelný a všemocný.“

„Jo,“ přitakal jsem. „A nedělal si srandu, obojí myslel vážně.“

„Halliday taky říkal, že si můžeš přát, cokoli se ti zachce,“ připomněla Aech. „Co si budeš přát jako první?“

Na vteřinku jsem se nad tím zamyslel, pak jsem klepl na novou ikonu Příkaz, která se mi teď objevila na okraji monitoru, a řekl: „Přeji si, aby Aech, Art3mis a Shoto byli vzkříšení.“

Naskočilo dialogové okno a požádalo mě, abych potvrdil správný pravopis jmen všech jejich avatarů. Když jsem to provedl, otázel se mě systém, jestli kromě vzkříšení jejich avatarů chci, aby se jim vrátily i všechny položky, o které přišli. Klepl jsem na ikonku Ano. Nato se ve středu mého monitoru objevila zpráva: VZKŘÍŠENÍ DOKONČENO. AVATAŘI OBNOVENI.

„Lidi?“ zavolal jsem. „Teď se můžete zkusit nalogovat zpátky na svoje účty.“

„Už jsme na cestě!“ vykřikla Aech.

O pár vteřin později se Shoto přihlásil zpět na svůj účet a jeho avatar se zhmotnil jen kousek ode mne, přesně v tom bodě, kde před pár hodinami zemřel. Rozběhl se ke mně, úsměv od ucha k uchu. „*Arigató*, Parzival-san,“ řekl a hluboce se mi uklonil.

Oplatil jsem mu úklonu a pak ho sevřel v náručí. „Vítej zpátky,“ řekl jsem. O chvíli později se z brány hradu vynořil Aech a taky se rozběhl k nám.

„Jako novejš,“ prohlásil, zatímco si s úsměvem prohlížel svého zrestaurovaného avatara. „Díky, Zet.“

„*De nada*.“ Ohlédl jsem se zpátky k otevřenému vchodu do hradu. „Kde je Art3mis? Měla se objevit hned vedle tebe –“

„Nenalogovala se zpátky,“ řekl Aech. „Povídala, že se chce jít ven nadýchat trochu čerstvého vzduchu.“

„Viděls ji? Jaká –?“ Hledal jsem ta správná slova. „Jak vypadá?“

Oba se na mě jen usmáli, pak mi Aech položil ruku na rameno. „Říkala, že na tebe bude venku čekat. Až budeš připravenej se s ní setkat.“

Přikývl jsem. Už jsem se chystal kliknout na ikonu Odhlásit, když Aech zvedla – zvedl – ruku. „Počkej vteřinku! Než se odhlášíš, musíš ještě něco vidět,“ řekl a otevřel přede mnou okno. „Tohle právě teď běží na všech zpravodajských kanálech. Federálové zrovna odvedli Sorrenta k výslechu. Vrazili na ústředí IOI a vytrhli ho rovnou z haptického křesla!“

Spustilo se video. Záznam pořízený ruční kamerou ukazoval tým federálních agentů, kteří vedli Sorrenta přes vestibul firemního ústředí IOI. Ještě měl na sobě haptickou kombinézu. Za ním kráčel jako jeho stín šedovlasý muž v obleku, usoudil jsem, že nejspíš právník. Sorrento vypadal spíš otráveně než co jiného, jako by šlo jen o drobnou nepříjemnost. Na titulku, který se táhl na spodku okna, stálo: *Vrcholný představitel IOI Sorrento obviněn z vraždy.*

„Zpravodajský kanály celej den vysílají úryvky ze záznamu tý tvý chatlinkový schůzky se Sorrentem,“ dodal Aech a zastavil nahrávku. „Obzvlášť tu část, kde vyhrožuje, že tě zabije, a pak vyhodí do vzduchu karavan tvojí tety.“

Pak Aech znovu stiskl přehrávání a videozáznam pokračoval. Federální agenti vedli Sorrenta vestibulem narvaným novináři, kteří se mačkali jeden na druhého a zasypávali ho otázkami. Reportér, který pořizoval to video, jež jsme sledovali, se vrhnul dopředu a vrazil kameru Sorrentovi do obličeje. „Vydal jste rozkaz zabít Wada Wattse osobně?“ vykřikoval. „Jaký to je pocit, vědět, že jste právě prohrál soutěž?“

Sorrento se usmál, ale neodpověděl. Vzápětí předstoupil před kameru jeho právník a oslovil novináře. „Obvinění vznesená proti mému klientovi jsou naprosto směšná,“ prohlásil. „Ten videozáznam, který dali do oběhu, je očividné falsum. V tuto chvíli to nehodláme dále komentovat.“

Sorrento jen přikývl. Celou tu dobu, co ho federálové vyváděli z budovy, se usmíval.

„Ten parchant z toho nejspíš vyklouzne bez trestu,“ řekl jsem. „IOI si může dovolit najmout ty nejlepší právníky na světě.“

„Ano, to může,“ přikývl Aech. A pak po mně blýskl tím svým širokánským úsměvem. „*Jenže to my teď můžem taky.*“

0039

Když jsem vylezl z imerzní kóje, Og tam stál a čekal na mě. „Dobrá práce, Wade!“ řekl a vtáhl mě do drtivého objetí své náruče. „Dobrá práce!“

„Díky, Ogu.“ Pořád jsem byl trochu jako v transu a nohy se pode mnou podlamovaly.

„Zatímco jsi byl nalogovaný, dorazilo sem několik vedoucích představitelů z GSS,“ oznámil mi Og. „A s nimi všichni Jimovi právníci. Čekají na tebe nahoře. Jak si určitě dovedeš představit, už se nemůžou dočkat, až si s tebou popovídají.“

„Musím s nimi mluvit hned?“

„Ne, samozřejmě že ne!“ Rozesmál se. „Všichni teď pracují pro tebe, vzpomínáš? Jenom nech ty šašky čekat, jak dlouho chceš!“ Naklonil se ke mně. „Můj právník je tam nahoře s nima. Je to dobrý chlap. Hotový pitbul. Postará se, aby s tebou nikdo nezametl, souhlasíš?“

„Díky, Ogu,“ řekl jsem. „Fakticky jsem vám hrozně zavázaný.“

„Nesmysl!“ prohlásil. „Já bych měl poděkovat tobě. Tolik legrace jsem si neužil už celé desítky let! Vedl sis dobře, hochu.“

Nejistě jsem se rozhlédl kolem sebe. Aech a Shoto seděli pořád ve svých imerzních kójích a pořádali improvizovanou tiskovou konferenci. Art3misina kóje ale zůstala prázdná. Obrátil jsem se znova k Ogovi.

„Nevíte, kam šla Art3mis?“

Og se na mě zaculil a pak mi ukázal směr. „Nahoru po schodech a prvními dveřmi, co uvidíš, ven,“ řekl. „Povídala, že na tebe počká ve středu zahradního bludiště.“ Usmál se. „Je to snadné bludiště. Nemělo by ti to trvat moc dlouho, než ji najdeš.“

Když jsem vyšel ven, musel jsem přimhouřit oči, aby se přizpůsobily světlu. Vzduch byl hřejivý a slunce už stálo vysoko nad hlavou. Na obloze jsem nezahlédl ani mráček.

Byl nádherný den.

Zahradní bludiště pokrývalo několik akrů půdy za budovou sídla. Vstup připomínal fasádu nějakého hradu a vy jste dovnitř vstupovali jeho otevřenou branou. Hustý živý plot, který tvořil zdi bludiště, měřil na výšku deset stop, takže jste nemohli nakouknout přes něj, i když jste se postavili na některou z laviček, rozmístěných všude kolem.

Vstoupil jsem dovnitř a pár minut zmateně bloudil v kruzích. Nakonec jsem si uvědomil, že plán bludiště dokonale odpovídá labyrintu v Adventure.

Potom mi trvalo už jen pár dalších minut, než jsem našel cestu do otevřeného prostoru ve středu bludiště. Stála tam veliká fontána s detailním kamenným sousoším těch tří draků z Adventure, co vypadali jako kachny. Každý ten drak, namísto aby vydechoval oheň, chrtil z tlamy proud vody.

A pak jsem uviděl ji.

Seděla na kamenné lavičce a upřeně hleděla na tu fontánu. Byla ke mně otočená zády a hlavu měla skloněnou. Dlouhé černé vlasy jí splývaly přes pravé rameno. Všiml jsem si, že ruce hněte v klíně.

Bál jsem se k ní přiblížit třeba jen o kousek. Trvalo mi, než jsem sebral odvahu, abych promluvil. „Ahoj,“ řekl jsem.

Při zvuku mého hlasu zvedla hlavu, ale neotočila se.

„Ahoj,“ odpověděla. A byl to její hlas. Art3misin hlas. Hlas, kterému jsem naslouchal tolik hodin. To mi konečně dodalo odvahu přistoupit blíž.

Obešel jsem fontánu a zastavil se přímo proti ní. Jak slyšela mé blížící se kroky, otáčela hlavu na stranu, odvracela zrak a snažila se na mě nedívat.

Já ji ale viděl.

Vypadal přesně jako na té fotce, kterou jsem našel v její složce. Měla stejné rubensovské tělo. Stejně bledou, pihovatou pleť. Stejně oříškově hnědé oči a havraní vlasy. Stejně krásnou oválnou tvář se stejným narudlým mateřským znamínkem. Na rozdíl od té fotky se

ale nesnažila to znamínko skrýt pramenem vlasů. Tentokrát je měla sčesané dozadu, abych na ně viděl.

Mlčky jsem vyčkával. Ona se na mě ale pořád ještě ani nepodívala.

„Vypadáš přesně tak, jak jsem si tě vždycky představoval,“ řekl jsem. „Krásná.“

„Vážně?“ řekla tiše. Pomalu ke mně obrátila obličej, a přitom mě zabírala hezky po kouskách, začala u nohou a pak se postupně propracovávala až k obličejí. Když se naše oči konečně setkaly, nervózně se na mě usmála. „A víš ty co? Taky vypadáš přesně tak, jak jsem si vždycky myslela,“ řekla. „Děsně ošklivej.“

Oba jsme se rozesmáli a to napětí ve vzduchu se z valné části vytratilo. Pak jsme se zadívali jeden druhému do očí a trvalo to hrozně dlouho, nebo nám to tak aspoň připadalo. Uvědomil jsem si, že je to vlastně úplně poprvé.

„Nebyli jsme formálně představeni,“ řekla. „Jsem Samantha.“

„Ahoj, Samantha, já jsem Wade.“

„Jsem ráda, že tě konečně poznávám osobně, Wade.“

Poklepal na lavičku vedle sebe a já se posadil.

Po dlouhém mlčení konečně promluvila: „Takže co se bude dít teď?“

Usmál jsem se. „Použijeme ten balík peněz, co jsme právě vyhráli, abysme nakrmili všechny lidi na planetě. Uděláme ze světa lepší místo, říkám to správně?“

Ušklíbala se. „Nechceš si náhodou postavit obrovskou mezihvězdnou kosmickou loď, naložit ji celou videohrama, mraženým jídlem a pohodlnýma pohovkama a pak odsud co nejrychleji vypadnout?“

„To by taky nebylo špatný,“ prohlásil jsem. „Pokud to znamená, že zbytek života strávím s tebou.“

Věnovala mi ostýchavý úsměv. „Ještě uvidíme,“ řekla. „Vždyť jsme se přece sotva seznámili.“

„Miluju tě.“

Její spodní ret se roztrásl. „Seš si tím jistý?“

„Ano. Jsem. Protože je to pravda.“

Usmála se na mě, taky jsem si ale všiml, že pláče. „Omlouvám se, že jsem to mezi náma zničila,“ řekla. „Že jsem ti zmizela ze života. Já jenom –“

„To nic,“ přerušil jsem ji. „Teď už chápu, proč jsi to udělala.“

Zdálo se, že se jí ulevilo. „Vážně?“

Přikývl jsem. „Zachovala ses správně.“

„To si vážně myslíš?“

„Vyhráli jsme přece, ne?“

Usmála se na mne a já jí ten úsměv oplatil.

„Podívej,“ pokračoval jsem. „Můžeme to vzít tak pomalu, jak si jenom budeš přát. Ve skutečnosti jsem milej kluk, když mě jednou poznáš. Přisahám.“

Rozesmála se a setřela si pár slziček, neřekla ale ani slovo.

„Zmínil jsem se, že jsem navíc ohromně bohatej?“ dodal jsem. „Ty teda samozřejmě taky, takže nepočítám, že bych tě na to nalákal.“

„Ty mě přece nemusíš na nic lákat, Wade,“ namítla. „Jsi můj nejlepší kamarád. Nejmilejší člověk na světě.“ S jistým úsilím, jak jsem si všiml, se mi zadívala do očí. „Už jsi mi chyběl, víš o tom?“

Najednou jako bych měl srdce v jednom ohni. Chvíli mi trvalo, než jsem sebral odvalu, pak jsem se k ní ale natáhl a vzal ji za ruku. Nějakou dobu jsme tam jen tak seděli, drželi se za ruce a užívali si toho zvláštního nového pocitu, že se jeden druhého skutečně dotýkáme.

Po nějaké době se ke mně naklonila a políbila mě. A bylo to přesně takové, jak slibovaly všechny ty písničky a básně. Báječný pocit. Jako kdyby do vás uhodil blesk.

Najednou jsem si uvědomil, že snad poprvé, co si vůbec pamatuju, necítím ani tu nejmenší touhu nalogovat se zpátky do OASIS.

PODĚKOVÁNÍ

Mnoho lidí, které mám rád, jsem donutil k přečtení počátečních verzí téhle knihy, a každý z nich mi poskytl neocenitelnou zpětnou vazbu a povzbuzení. Mé srdečné díky Ericu Clinovi, Susan Somers-Willettové, Chrise Beaverovi, Harry Knowlesovi, Amber Birdové, Ingrid Richterové, Saře Sutterfield Winnové, Jeffu Knightovi, Hilary Thomasové, Anne Mianové, Tonie Knightové, Nichole Cookové, Cristin O'Keefe Aptowiczové, Jayi Smithovi, Miku Henrymu, Jedu Strahmovi, Andy Howellovi a Chrise Fryovi.

Také bych chtěl vyjádřit svou vděčnost Yfat Reiss Gendellové, Nejsuprovějšší agentce ve Znémém vesmíru, které se podařilo několik mých celoživotních snů proměnit ve skutečnost jen pár měsíců poté, co jsem se s ní seznámil. Děkuji i Stéphanie Abouové, Hannah Brown Gordonové, Cecílii Campbell-Westlindové a všem těm úžasným lidem ve Foundry Literary and Media.

Obrovský potlesk báječnému Danu Farahovi, mému příteli, manažerovi a hollywoodskému spolupachateli. Můj vděk náleží rovněž Donaldu De Lineovi, Andrew Haasovi a Jesse Ehrmanovi z Warner Bros., za jejich víru, že z téhle knížky bude skvělý film.

Díky neuvěřitelně talentovanému a vstřícnému týmu v Crown, mimo jiné Patty Bergové, Sarah Breivogelové, Jacobu Bronsteinovi, Davidu Drakovi, Jill Flaxmanové, Jacqui Lebowové, Rachelle Mandikové, Mayi Mavjeeové, Sethu Morrisovi, Michaelu Palgonovi, Tině Pohlmanové, Annsley Rosnerové a Molly Sternové. A mé fantastické pomocné redaktorce Deanně Hoakové, která našla tehdy onoho dne Tajnou místnost v Adventure.

Obzvláštní poděkování dlužím Julianu Paviovi, skvělému editorovi, který věřil v mé spisovatelské schopnosti dávno předtím, než jsem tuto knihu dokončil. Julianova neuvěřitelná inteligence,

vnímavost a vytrvalá péče věnovaná detailům mi pomohly přetvořit *Ready Player One* v přesně tu knihu, jakou jsem z ní chtěl vždycky mít, a v průběhu tohoto procesu ze mě učinily lepšího autora.

Konečně bych rád poděkoval všem spisovatelům, filmařům, hercům, výtvarníkům, hudebníkům, programátorům, herním designérům a geekům, jejichž práci jsem složil hold tímto příběhem. Tito lidé mi vždy poskytovali zábavu a poučení a doufám, že tahle kniha – stejně jako Hallidayův hon – inspiruje zase další, aby zapátrali po jejich dílech.

ERNEST CLINE
.....
READY
PLAYER
ONE 
.....
HRA ZAČÍNÁ

Z anglického originálu *Ready Player One*
vydaného nakladatelstvím Crown Publishers, divize Random House, Inc.,
New York v roce 2011

přeložila Nad'a Funioková

Odpovědná redaktorka Eva Strnadová

Technický redaktor Petr Kovář

Obálka Jiří Mičkal

Sazba Libor Jelínek

Tisk a knihařské zpracování Těšínské papírny, s. r. o., Český Těšín

Jako svou 1267. publikaci

vydalo Nakladatelství JOTA, s. r. o.

Škárova 16, 612 00 Brno

tel.: 539 086 580

e-mail: jota@jota.cz

www.jota.cz

V Brně roku 2012

512 stran

Vydání první

ISBN 978-80-7462-074-4